

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK
BERBASIS KOMIK KELAS V SD**

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**WAHYU LANDARI
NIM. 15004099/2015**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

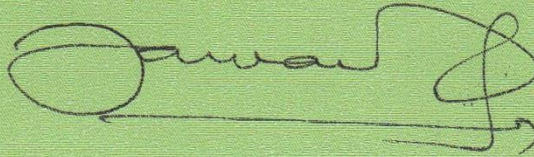
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis
Komik Kelas V SD**

Nama : Wahyu Landari
NIM/BP : 15004099/2015
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

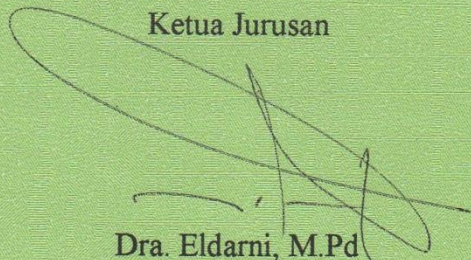
Padang, Agustus 2019

Disetujui Oleh
Pembimbing



Dr. Darmansyah, ST., M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 002

Ketua Jurusan



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

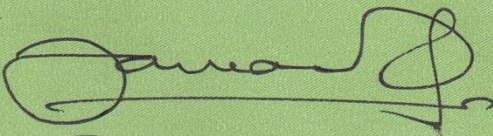
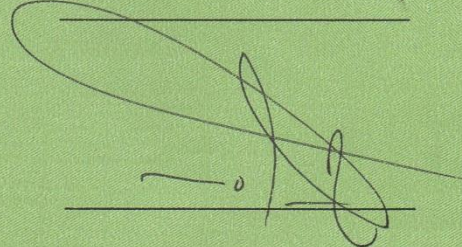
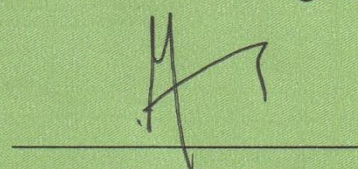
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis
Komik Kelas V SD
Nama : Wahyu Landari
NIM/BP : 15004099/2015
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2019

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	Dr. Darmansyah, ST., M.Pd NIP. 19591124 198603 1 002	
Anggota	Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	
Anggota	Dr. Abna Hidayati, M.Pd NIP. 19830126200812 2 002	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis
Komik Kelas V SD
Nama : Wahyu Landari
NIM/BP : 15004099/2015
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat adanya karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2019
Yang menyatakan



Wahyu Landari
NIM. 15004099

ABSTRAK

Wahyu Landari. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Komik Kelas V SD. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan permasalahan belum dikembangkannya komik sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas V SD karena penyajian materi dalam buku paket sebagai sumber belajar masih kurang menarik, minim visual dan hanya berbentuk teks. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk media pembelajaran tematik berbasis komik. Media pembelajaran tematik berbasis komik dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi pendidik dan peserta didik. Dengan adanya pembelajaran berbasis komik peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan model ASSURE yang dilakukan dengan enam tahap, dilanjutkan dengan validasi terdiri dari beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli materi, revisi desain, uji coba I dan uji coba II. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, instrumen angket berupa penilaian validitas oleh ahli materi, ahli media dan angket siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis komik. Analisis data yang diperoleh setelah melalui uji coba terbagi kedalam dua jenis yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang dipaparkan oleh ahli media, ahli materi dan siswa, yang kemudian dihimpun menjadi satu kesatuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

Hasil uji validitas produk untuk aspek media berada pada kategori "**Valid**" dengan persentase nilai yang diperoleh sebesar 94% dan untuk aspek materi berada pada kategori "**Sangat Valid**" dengan persentase nilai yang diperoleh sebesar 95,27%. Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori "**Sangat Praktis**" dengan persentase nilai yang diperoleh sebesar 93,36%. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran tematik berbasis komik yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Pembelajaran Tematik, komik

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Komik Kelas V SD”**. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. Darmansyah, S.T, M.Pd. selaku penasehat akademik sekaligus pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memberikan nasehat serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ketua dan sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP Ibu Dra. Eldarni, M.Pd dan Dr. AbnaHidayati, M.Pd
3. Bapak/Ibu dosen dan karyawan Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Nofri Hendri, M.Pd dan Ibu Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd, T. yang telah berkenan sebagai validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Syafrial Efendi, S.Pd.,M.M selaku Kepala Sekolah dan Ibu Mendrawarnis selaku guru kelas dan sebagai validator materi, serta majelis

guru SD Negeri 20 Indarung Padang yang telah memberikan izin dan motivasi kepada penulis dalam melakukan penelitian dan menulis skripsi ini.

6. Keluarga besar penulis terutama kedua orang tua Ayahanda Piri dan Ibunda Yusmaini serta adik AnggunYusri Rahayu danS yaqil Al-Majid yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan doa yang tulus sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
7. Chairunnas yang selalu mendukung, member motivasi, tetap selalu ada disaat senang maupun susah. Selalu meyakinkan penulis untuk tetap berusaha dan berjuang bagaimana pun rintangan yang menghalangi.
8. Try Gus Dya J.Z, Maya Anggraini, S.Pd, Romi Permana, S.Pd, Mardilla Turzika, S.Pd, Silvia Nazra, S.Pd Silvia dan Yulia Ningsih, S.Pd yang selalu memotivasi, member dukungan dan membantu dalam segi apapun.
9. Rekan-rekan seperjuangan TP 2015, terima kasih kenangan dan keceriaan yang telah diberikan selama ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, penyusunan, dan penyelesaian skripsi

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal shaleh bagi Bapak dan Ibu serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Spesifikasi Produk.....	11
G. Pentingnya Pengembangan	14
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	15
I. Manfaat Penelitian.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. LandasanTeori	17
1. Media Pembelajaran.....	17
2. Media Komik.....	24
3. Pembelajaran Tematik di SD.....	30
4. <i>Adobe Photoshop</i>	32
5. Validitas, Praktikalitas, dan Efektifitas Media Komik.....	35
B. Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Konseptual	40
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Model Pengembangan	42

C. Prosedur Pengembangan	43
D. Instrumen Pengumpulan Data	48
E. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Hasil Pengembangan	55
1. <i>Analyze Learner Characteristics</i> (Analisis Karakter Peserta Didik)	55
2. <i>State Objectives</i> (Pernyataan Tujuan)	58
3. <i>Modify, Or Design Materials</i> (Pilih, Modifikasi, Desain, Material)	58
4. <i>Utilize Materials</i> (Memanfaatkan Teknologi, Media, dan Bahan)	60
5. <i>Require Learner Response</i>	69
6. <i>Evaluation and Revision</i>	76
B. Pembahasan	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR RUJUKAN.....	89
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jaringan Sub Tema 1	4
2. Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar Tema 8 Kelas V SD Semester 2.	12
3. Tema Harian	13
4. Penentuan Skor pada Skala <i>Likert</i>	49
5. Kisi-kisi Penilaian Validitas Produk Untuk Ahli Materi	50
6. Kisi-kisi Penilaian Validitas Produk Untuk Ahli Media	51
7. Kisi-kisi Respon Siswa	51
8. Hasil Penilaian Materi	70
9. Hasil Penilaian Media	72
10. Hasil Uji Coba I	74
11. Tabel Uji Coba II	74
12. Tabel Persiapan Pengujian Efektivitas	77
13. Revisi Produk Komik oleh Ahli Media I	74
14. Revisi Produk Komik oleh Ahli Media II	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Komik.....	14
2. Kerangka Pikir Penelitian.....	41
3. Prosedur Pengembangan dari Model ASSURE.....	43
4. Karakter Tokoh.....	59
5. Pembuatan Cerita Komik.....	59
6. Pembuatan Kover Komik	60
7. Halaman Sub Tema 1 Pembelajaran 1.....	61
8. Pembelajaran 2	61
9. Pembelajaran 3	62
10. Pembelajaran 4	62
11. Pembelajaran 5	63
12. Pembelajaran 6	63
13. Pembelajaran 1	64
14. Pembelajaran 2.....	64
15. Pembelajaran 3	65
16. Pembelajaran 4	65
17. Pembelajaran 5	66
18. Percakapan pada pembelajaran 1.....	66
19. Pembelajaran 2	67
20. Pembelajaran 3	67
21. Pembelajaran 4	68
22. Pembelajaran 5	68
23. Pyoyeksi dan Literasi	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Uji Coba 1	92
2. Hasil Penilaian Validitas Media Pembelajaran Tematik Berbasis Komik Kelas V SD pada Aspek Materi.....	93
3. Hasil Penilaian Validitas Media Pembelajaran Tematik Berbasis Komik Kelas V SD pada Aspek Media	94
4. Hasil Uji Praktikalitas Media Oleh Siswa Kelas V SD 20 Indarung Padang	95
5. Hasil Uji Efektifitas Media Oleh Siswa Kelas V SD 20 Indarung Padang	96
6. Angket Validitas Materi	97
7. Angket Validitas Media 1	100
8. Angket Validitas Media 2.....	106
9. Angket Pratikalitas Siswa	112
10. Dokumentasi Penelitian.....	121
11. Surat Izin Penelitian dari Jurusan	126
12. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	127
13. Surat Balasan Penelitian	128

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tahapan pendidikan yang sangat berpengaruh terhadap kualitas manusia adalah pendidikan dasar. Pada tingkat inilah mulai diberikan dasar pengetahuan dan keterampilan yang memegang peranan penting dalam mempersiapkan siswa untuk mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Sejalan dengan tujuan pendidikan dasar dalam Standar Isi Kurikulum Pendidikan Dasar, yaitu “Tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut”. Tujuan pendidikan dasar ini dapat dicapai apabila dalam setiap pembelajaran, guru sebagai pendidik menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, sehingga akan berdampak pada hasil belajar.

Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No.20 tahun 2003 Bab I, Pasal 1 menggariskan pengertian :

“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.”

Dari kutipan diatas dapat dikemukakan bahwa penekanannya adalah agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran, dari hasil pembelajaran yang diharapkan adalah terwujudnya manusia yang berkualitas.

Menurut Syah (2010:10) pendidikan berasal dari kata “didik”, lalu kata ini mendapat awalan “me” sehingga menjadi “mendidik” artinya, memelihara dan memberi latihan. Dalam memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntutan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Upaya meningkatkan mutu pendidikan harus dilakukan agar dapat menunjang pembangunan nasional. Upaya tersebut menjadi tanggung jawab bersama, terlebih bagi semua tenaga kependidikan.

Belajar merupakan proses sepanjang hayat yang tidak akan berhenti selama manusia masih hidup dan dapat dilaksanakan dimanapun dan kapanpun tanpa ada batasan ruang dan waktu. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan usaha sadar yang dimiliki oleh seorang pendidik untuk mendidik peserta didiknya, dengan demikian mampu mengarahkan melalui interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya, dalam rangka untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari pendidik tersebut.

Pengembangan materi yang diajarkan tak lepas dari kurikulum yang digunakan. Pada tahun 2015 pemerintah Indonesia membuat kebijakan memperbolehkan sekolah untuk memilih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ataupun Kurikulum 2013. Kebijakan ini tak terlepas dari pro dan kontra terkait pemberlakuan kurikulum 2013, sehingga membuat sekolah menerapkan kurikulum 2013 dalam pembelajaran.

Menurut UUSP No. 20 Tahun 2013, kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran

untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Untuk pembelajaran di SD sudah menggunakan kurikulum 2013. Kita ketahui pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan terapan pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada siswa (Depdiknas dalam Trianto: 2011).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD, pembelajaran tematik terpadu masih menggunakan metode ceramah dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, tanpa adanya bantuan media dalam proses pembelajaran. Aktivitas pembelajaran didominasi oleh guru, sedangkan peserta didik cenderung pasif. Media yang digunakan dalam pembelajaran tematik tidak menarik karena menggunakan buku paket dan hanya dilengkapi dengan gambar-gambar yang tertera pada buku. Motivasi belajar peserta didik masih rendah dan perlu dibangkitkan.

Media yang biasa digunakan guru hanya sebatas gambar-gambar dalam buku paket. Penggunaan gambar-gambar tersebut belum mampu membangkitkan motivasi peserta didik secara maksimal. Penyajian materi dalam buku paket sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran masih kurang menarik bagi peserta didik karena bahan ajar kurang menyenangkan, minim visual dan hanya berbentuk teks.

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang direncanakan berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik

menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak kepada peserta didik untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Dalam proses pembelajaran guru mengajarkan pembelajaran kepada peserta didik dibuat menggunakan jaringan tema dan indikator masing-masing. Pembelajaran yang akan di berikan kepada peserta didik di dalam kelas, tidak hanya membaca teks tetapi juga adanya media bergambar dalam proses pembelajaran. Sepertijaringan tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita”, sub tema 1 “Manusia dan Lingkungan”.

Tabel 1. Jaringan Sub Tema 1

	Jaringan Tema	Indikator	KD	Tujuan Pembelajaran
Pembelajaran 1	Bahasa Indonesia	Menggali informasi tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia.	Membaca teks tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia.	1. Dengan membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi pengaruh kegiatan manusia terhadap alam
	IPA	Menyajikan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan akibat ulah manusia.	Menuliskan tentang permasalahan terganggunya keseimbangan akibat ulah manusia.	2. Dengan memahami isi bacaan, siswa menuliskan informasi tentang permasalahan keseimbangan akibat ulah manusia.
Pembelajaran 2	Bahasa Indonesia	Menggali informasi tentang makanan dan	Tentang alam dan pengaruh kegiatan	1. Dengan bernyanyi

		rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia.	manusia.	siswa dapat menjelaskan tentang harmoni musik dan lagu.
	IPA	Perubahan yang terjadi di alam, dan pengaruh kegiatan manusia.	Pengaruh kegiatan manusia di alam	2. Siswa menjelaskan cara mengkombinasikan gerak langkah dan ayunan lengan.
	PJOK	Konsep gerak dasar langkah dan ayunan lengan bertema budaya daerah	Mengkombinasikan gerak dasar langkah dan ayunan	3. Menjelaskan pengaruh kegiatan manusia terhadap perubahan yang terjadi di alam.
	SBdP	Mengenal harmoni musik dan lagu daerah	Harmoni musik dan lagu daerah	
Pembelajaran 3	Bahasa Indonesia	Menggali informasi tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia.	Membaca teks tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia.	1. Siswa menunjukkan hak dan kewajiban yang berkaitan dengan pelestarian lingkungan.
	PPKN	Memahami hak kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari	Pelestarian lingkungan	2. Siswa menunjukkan hak dan kewajiban manusia terhadap keseimbangan ekosistem.
Pembelajaran	Bahasa	Menggali informasi	Membaca teks	1. Siswa

4	Indonesia	tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia.	tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia.	memahami hubungan manusia dan lingkungan.
	PPKN	Memahami hak kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari	Kewajiban terhadap lingkungan	2. Siswa dapat menunjukkan karakteristik manusia dan interaksinya dengan alam.
	IPS	Memahami manusia Indonesia dalam bentuk-bentuk dan dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi.	Manusia dan interaksinya dengan lingkungan alamnya.	
Pembelajaran 5	Bahasa Indonesia	Menggali informasi tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia.	Membaca teks tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia.	1. Siswa dapat mempraktikkan harmoni lagu daerah.
	IPA	Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam dan terhadap keseimbangan lingkungan	Manusia dan lingkungan	2. Siswa menjelaskan kombinasi ayunan dasar gerak langkah dan ayunan.
	PJOK	Memahami konsep gerak dasar langkah dan ayunan bertema budaya daerah	Mengkombinasikan gerak dasar langkah dan ayunan	3. Siswa mengenal keseimbangan dan pengaruh kegiatan manusia.
	SBdP	Mengenal harmoni musik dan lagu daerah	Lagu daerah	
Pembelajaran 6	Bahasa Indonesia	Menggali informasi tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh	Membaca teks tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia.	1. Mempertunjukkan lagu daerah yang diiringi dengan vokal

		kegiatan manusia.		2. Menunjukkan karakteristik manusia dan interaksinya dengan alam.
	IPS	Memahami manusia Indonesia dalam bentuk-bentuk dan dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi.	Manusia dan interaksinya dengan lingkungan alamnya.	
	SBdP	Mengenal harmoni musik dan lagu daerah	Lagu daerah	

Berdasarkan tabel diatas maka diperlukan media untuk menunjang pembelajaran di kelas V untuk sekolah dasar berupa media pembelajaran tematik berbasis komik, agar siswa berminat membaca buku-buku pembelajaran. Media pembelajaran berbasis komik adalah suatu bentuk media pembelajaran visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Hampir semua anak seusia kelas V SD suka membaca komik sebagai sarana hiburan. Anak-anak akan lebih mudah mengingat tokoh-tokoh dari komik yang mereka lihat. Secara empirik siswa cenderung menyukai buku yang bergambar, yang penuh dengan warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun (Daryanto: 2010).

Komik adalah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, juga diartikan cerita bergambar,

dimana gambar berfungsi untuk pendeskripsian cerita agar pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh pengarang. Komik sebagai media belajar yang menarik karena berisikan tulisan dan gambar terutama yang berwarna sehingga siswa tertarik untuk lama membaca dan memahami isi dari komik tersebut. Komik dapat menyajikan cerita konkrit bagi siswa. Anak-anak usia kelas V SD termasuk dalam tahapan berfikir operasional konkret. Pada tahap operasional konkret anak-anak dapat melakukan operasi konkret (*concrete operation*), siswa dapat menalar secara logis penalaran itu dapat diaplikasikan pada contoh-contoh yang spesifik atau konkret (Santrock: 2012).

Berdasarkan jurnal Ratnawuri (dalam Astuti, 2016: 1) menyampaikan tentang komik pembelajaran yaitu komik dikatakan sebagai media pembelajaran apabila isi komiknya memenuhi unsur-unsur pembelajaran, sehingga tidak hanya memiliki aspek menghibur. Komik pembelajaran juga harus bisa memenuhi tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran dari setiap materi yang diceritakan dalam isinya yaitu memenuhi materi pembelajaran sesuai dengan pokok bahasan materi yang akan disampaikan.

Penggunaan media komik dapat menjadi alternatif pendidikan yang inovatif. Media tersebut dapat mempermudah dalam penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu media juga dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa serta rangsangan kegiatan belajar yang mempengaruhi konsep berpikir peserta didik. Hal tersebut

merupakan suatu potensi yang mengembangkan komik sebagai media pembelajaran. Penggunaan komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dengan menggunakan media.

Media tematik yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu Lingkungan Sahabat kita pada tema 8. Media komik dipilih dengan mempertimbangkan berbagai alasan, yaitu : (1) anak-anak pada umumnya suka membaca komik, (2) media komik mampu menyajikan gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi gambar dan dialog, (3) penggunaan media komik yang mudah baik bagi guru maupun siswa, (4) komik bisa dibaca kapan saja dan dimana saja. Komik dapat memberikan penjelasan lebih menarik bagi anak usia kelas V SD dibandingkan media yang lainnya. Apalagi komik yang mengandung humor dapat membuat tertawa dan lucu dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan (Darmansyah: 2010).

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan, maka penulis mengajukan penelitian, dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Komik Kelas V SD”**

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian dari latar belakang adalah :

1. Media untuk pembelajaran tematik berupa gambar ataupun media lain, baik yang dimiliki sekolah maupun peserta didik secara mandiri, masih terbatas.
2. Media yang digunakan untuk pembelajaran tematik belum memenuhi kriteria dalam proses pembelajaran.
3. Belum tersedianya media komik untuk pembelajaran tematik yang mengaitkan mata pelajaran IPA, IPS, PKn, PJOK, SBdP dan Bahasa Indonesia.
4. Belum tersedia media alternatif berupa komik yang memungkinkan peserta didik belajar secara efektif, efisien, menarik dan menyenangkan serta dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
5. Minat dan motivasi peserta didik masih rendah karena tidak adanya variasi media belajar bagi peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran tematik berbasis komik kelas V SD.

Masalah ini dipilih karena media pembelajaran memegang peranan penting untuk menunjang proses pembelajaran, sedangkan media pembelajaran untuk materi tersebut relatif masih jarang ditemui. Komik dipilih sebagai media karena komik disukai oleh peserta didik dan mudah digunakan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran tematik berbasis komik yang valid sesuai dengan kelayakan kriteria media?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran tematik berbasis komik yang dikembangkan kelas V SD?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan kelas V SD?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan media komik tematik yang valid dapat membantu motivasi peserta didik dalam belajar dan proses pembelajaran.
2. Menghasilkan media komik yang praktis teruji layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Menghasilkan media komik yang efektif untuk digunakan dalam media pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk, produk yang diproduksi dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media pembelajaran tematik berbasis komik yang berkualitas dan layak digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Komik pembelajaran ini akan mendeskripsikan secara umum hal hal yang berkaitan dengan tema 8 yaitu Lingkungan Sahabat Kita yang telah tertuang pada silabus kelas V SD.

Materi yang dimuat dalam komik ini adalah sesuai dengan kompetensi dasar dari silabus yang terdiri dari Sub Tema 1 (Manusia dan Lingkungan), Sub Tema 2 (Perubahan Lingkungan), Sub Tema 3 (Upaya Pelestarian Lingkungan), Sub Tema 4 (Proyeksi dan Literasi).

Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi dalam pembuatan komik berupa *Adobe Photoshop*
2. Materi pelajaran tentang tema 8 yaitu Lingkungan Sahabat Kita. Materi yang dipilih dalam pembuatan komik ini adalah materi yang telah disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas V SD. Dalam penjabaran materi lingkungan sahabat kita dapat ditentukan jaringan tema berdasarkan indikator masing-masing. Selanjutnya alur cerita komik dibuat berdasarkan tema harian yang ditentukan.
3. Perancang/pengguna
 - a. Perancang

Perancang berfungsi merancang media pembelajaran komik sesuai dengan materi dan kompetensi inti SD yang dibutuhkan siswa.

**Tabel 2. Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar Tema 8
Kelas V SD Semester 2**

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai dirumah,	IPA 1. Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. IPS 2. Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

disekolah, bermain.	dann tempat	PPKN 3. Mensyukuri keberagaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dan Konteks Bhineka Tunggal Ika. SBdP 4. Memahami tangga nada Bahasa Indonesia 5. Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi.
------------------------	-------------	--

Tabel 3.Tema Harian

Jaringan Sub Tema 1	Tema Harian
Pembelajaran 1	Bersih-bersih di pagi hari
Pembelajaran 2	Jalan-jalan ke tempat wisata
Pembelajaran 3	Indahnya keberagaman
Pembelajaran 4	Belajar sambil bertani
Pembelajaran 5	Bermain sambil bernyanyi
Pembelajaran 6	Bermain sepak bola

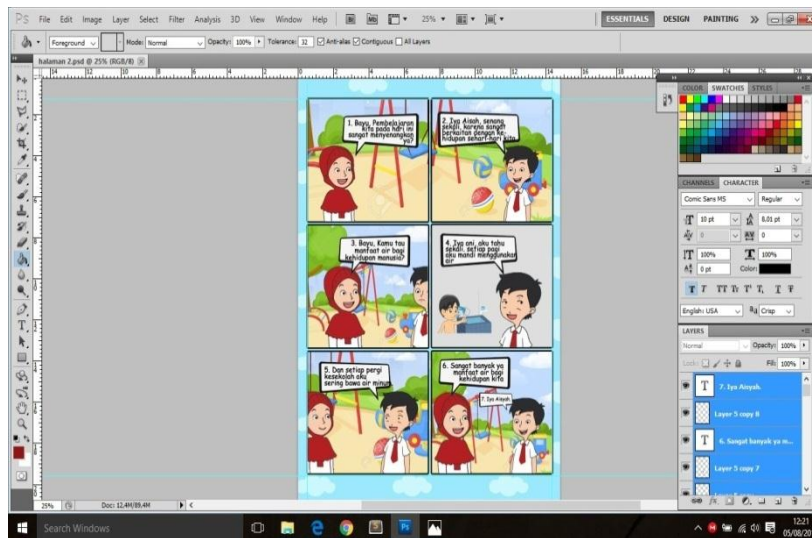
b. Pengguna

Pengguna dari produk ini adalah peserta didik kelas V SD. Media berbentuk buku komik cetak. Siswa merupakan pengguna yang nantinya akan dapat melakukan:

- 1) Dapat mengakses materi
- 2) Dapat memahami cerita komik pada tema yang digunakan yaitu Lingkungan Sahabat Kita
- 3) Dapat memahami alur cerita komik dalam sub tema 1 (Manusia dan Lingkungan).

c. Tampilan produk

1) Media berbentuk buku komik cetak



Gambar 1. Tampilan Komik

- 2) Komik berukuran kertas B5 (18,2 cm x 25,7 cm)
- 3) Kertas yang digunakan untuk sampul adalah kertas *ivory 210 gsm* dan kertas untuk isi buku adalah kertas *HVS 80 gsm*
- 4) Ilustrasi komik menggunakan gambar kartun
- 5) Isi komik terdiri dari sub tema 1, sub tema 2, sub tema 3 dan sub tema 4 yang harus dicapai siswa, isi cerita dalam media komik.

G. Pentingnya Pengembangan

Bagi peserta didik tingkat SD membaca belum dipentingkan dalam proses pembelajaran. Untuk memotivasi peserta didik dengan adanya gambar-gambar yang menarik dan lucu dalam belajar. Peserta didik tingkat SD lebih suka dengan pembelajaran yang bergambar, yang dapat menambah

pemahaman mereka. Pada tingkatan level SD peserta didik lebih banyak menggunakan media bergambar dibandingkan dengan tulisan-tulisan yang pada buku paket. Pengembangan sangat dipentingkan untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman peserta didik. Pengembangan media pembelajaran menggunakan komik dalam pelajaran dilakukan sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik serta menyediakan sumber belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran komik memiliki peranan yang penting dalam memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi. Namun permasalahannya, penggunaan komik sebagai media pembelajaran masih sangat jarang. Adanya komik pembelajaran tematik dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi sekaligus sebagai cara meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar peserta didik kelas V SD. Akan tetapi dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan dan waktu, maka penulisan terdapat keterbatasan hanya mengambil materi tema 8 “ lingkungan Sahabat Kita’ dengan Sub Tema 1 (Manusia dan Lingkungan), Sub Tema 2 (Perubahan Lingkungan), Sub Tema 3 (Upaya Pelestarian Lingkungan), Sub Tema 4 (Proyeksi dan Literasi). Pengembangan media komik menggunakan aplikasi *adobe photoshop*. Asumsi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik yaitu memfokuskan pada sub tema 1

(manusia dan lingkungan). Sedangkan pada tema-tema yang lain akan menghasilkan efektifitas yang sama.

I. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk hal-hal berikut ini.

1. Bagi guru, sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar
2. Bagi peserta didik, diharapkan belajar mandiri dengan adanya media pembelajaran tematik berbasis komik.
3. Bagi peneliti, menambah wawasan dalam mengembangkan media komik dankemudahan penggunaan aplikasi *Adobe Photoshop*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran tematik berbasis komik dengan menggunakan Research and Development model ASSURE yang dilakukan dengan semua tahap dilanjutkan revisi oleh ahli media, ahli materi, uji coba I, uji coba II dan juga revisi.
2. Berdasarkan nilai analisis data tentang pengujian perangkat media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan baik penilaian validator maupun penilaian tes hasil belajar peserta didik valid, praktis dan efektif.
3. Media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan. Rata-rata presentase dari validasi produk secara keseluruhan adalah **95.27%** dengan kategori valid.
4. Deskripsi data uji lapangan menunjukkan bahwa produk media pembelajaran komik memiliki nilai kepraktisan dengan nilai **93,36%** (Sangat praktis)
5. Media pembelajaran komik yang dikembangkan juga efektif untuk digunakan dengan nilai $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} . Hal ini dapat dilihat dari nilai t_{hitung} adalah 6,66 dan t_{tabel} adalah 2,0639.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran-saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi para pengguna produk media komik yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk media pembelajaran serta referensi untuk pengembangan berikutnya.
2. Bagi seorang pengembang diharapkan meningkatkan skillnya dalam pembuatan media komik .
3. Mahasiswa Teknologi Pendidikan terus mengembangkan media pembelajaran secara inovatif, serta mengikuti perkembangan zaman.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, Gregorius. (2005). *101 Tips dan Trik Adobe Photoshop CS*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, Rayanda. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers
- Astuti, Ramuna. (2016). Kelayakan Media Komik Elektronik Pada Pembelajaran Submateri Zat Adiktif di SMP.*Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Untan Pontianak*. Hal 6-11.
- BPSDMPK dan PMP.(2012). *Pedoman Pelaksanaan Penilaian Kinerja Guru*. Jakarta. Kemdikbud.
- Darmansyah.(2010). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto.(2010). *Media Pembelajaran*.Yogyakarta : Gava Media.
- Depdiknas.(2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Puskur BNSP.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI No.20 tahun 2003.tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Elcom.(2010). *Belajar Kilat Photoshop CS5*.Yogyakarta : PT Andi Offset.
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitain Pendidikan: Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gumelar, M.S..(2011). *Comic Making*.Jakarta : PT Indeks.
- Jariah, Ainun. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Materi Proses Pembekuan Darah Kelas XI Ma Madani Pao-Pao Gowa.FKG UIN Alauddin Makasar.*Skripsi*.Makassar. FKG UIN.