

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK ISLAMI  
BERBASIS LINGKUNGAN HIDUP PADA KELAS IV SD/MI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

**SANTY AFRIANA**  
**NPM.1611100321**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
TAHUN 1441M/2020M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK ISLAMI  
BERBASIS LINGKUNGAN HIDUP PADA KELAS IV SD/MI**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Oleh:**

**SANTY AFRIANA**

**NPM.1611100321**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : Prof Wan Jamaluddin Z, Ph.D**

**Pembimbing II : Nurul Hidayah, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

**TAHUN 1441M/2020M**

## ABSTRAK

Penelitian ini bermula dari kurangnya variasi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sehingga perlu dikembangkan produk berupa komik sebagai media pembelajaran. Adapun rumusan masalahnya yaitu: (1) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran komik Islami berbasis lingkungan hidup pada kelas IV SD/MI, (2) Apakah layak media pembelajaran komik Islami berbasis lingkungan hidup pada kelas IV SD/MI, (3) Bagaimanakah respon pendidik dan peserta didik pada media pembelajaran komik Islami berbasis lingkungan hidup pada kelas IV SD/MI. Penelitian ini bertujuan agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar serta memahami arti penting menjaga lingkungan hidup.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan model ADDIE yang meliputi 5 langkah yaitu *analysis, design, development, implementation evaluation*. Uji kelayakan produk dilakukan oleh beberapa validator yaitu 2 ahli materi, 2 ahli media, 2 ahli bahasa, 1 ahli agama, 3 pendidik kelas IV dan uji coba lapangan pada peserta didik kelas IV.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik Islami berbasis lingkungan hidup memperoleh nilai rata-rata persentase ahli materi sebesar 93% dengan kategori sangat layak, ahli media memperoleh skor sebesar 80% dengan kategori layak, ahli bahasa memperoleh skor 85% dengan kategori sangat layak, ahli agama memperoleh skor 80% dengan kategori layak, penilaian pendidik memperoleh rata-rata persentase sebesar 90,75% dengan kategori sangat layak dan respon peserta didik memperoleh rata-rata persentase sebesar 96% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa komik Islami berbasis lingkungan hidup yang telah dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Komik Islami, Lingkungan Hidup*

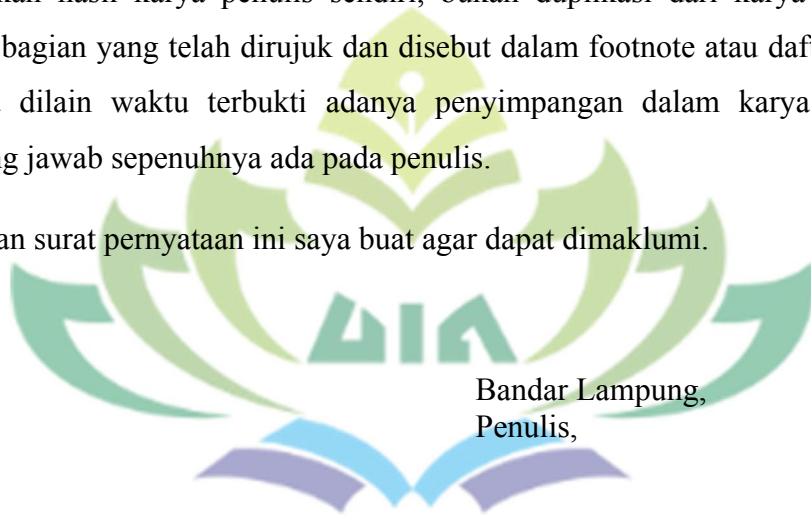
## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Santy Afriana  
NPM : 1611100321  
Jurusan : PGMI  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran komik Islami berbasis lingkungan hidup kelas IV SD/MI” adalah benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri, bukan duplikasi dari karya orang lain kecuali bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.



Bandar Lampung,  
Penulis,

2020

Santy Afriana  
NPM. 1611100321

## MOTTO

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ

الَّذِي عَمِلُوا لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ ﴿٤١﴾

“Telah nampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan karena perbuatan tangan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebahagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar).”

(QS. Ar-Rum: 41)<sup>1</sup>



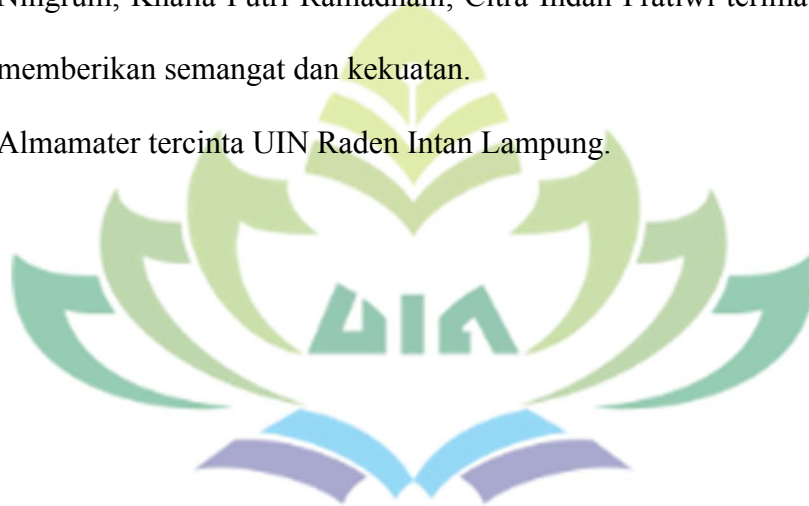
---

<sup>1</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *latjnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an* (Bekasi, PT: Citra Mulia Agung, 2017), h.78

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah teriring do'a dan rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua Papa dan Mama tercinta Bapak Ubaidillah dan Ibu Muji Rahayu yang telah membimbing, mendidik, dan mendoakan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 dengan baik.
2. Kakak dan adik-adikku tersayang, Lukky Ardianto, Novita Setya Ningrum, Khaila Putri Ramadhani, Citra Indah Pratiwi terima kasih telah memberikan semangat dan kekuatan.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung.



## RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Tanjung Karang, Bandar Lampung pada tanggal 08 April 1998, anak kedua dari lima bersaudara dari pasangan Bapak Ubaidillah dan Ibu Muji Rahayu. Penulis memiliki kakak kandung bernama Lukky Ardianto dan tiga adik kandung bernama Novita Setya Ningrum, Khaila Putri Ramadhani, Citra Indah Pratiwi.

Penulis menempuh pendidikan TK Sriwijaya, Sukarame, Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2004, Sekolah Dasar Negeri 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung selesai pada tahun 2010. Pendidikan dilanjutkan di SMP 24 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2013. Penulis mengenyam pendidikan SMA N 12 Bandar Lampung lulus pada tahun 2016.

Pada tahun 2016, penulis terdaftar sebagai mahasiswi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung melalui jalur test. Pada tahun 2019 penulis melaksanakan KKN di Desa Bangunsari Kecamatan Tanjung Sari dan PPL di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. Pada tahun 2018 penulis berkesempatan mengikuti Event Mahasiswa Berprestasi (Mawapres Academy) yang diadakan oleh Event Hunter Indonesia di Purwokerto. Di awal tahun 2019 penulis menjadi delegasi mewakili Bandar Lampung untuk *Event Lampung Youth Marine Debris Summit (LYMDS)* yang diselenggarakan di Kantor Dinas Lingkungan Hidup Kota Bandar Lampung.

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahim,

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Islami Berbasis Lingkungan Hidup Pada Kelas IV MI/SD”.

Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini, Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd dan Nurul Hidayah, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. Wan Jamaluddin Z Ph.D dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku pembimbing I dan pembimbing II dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah memberikan ilmu pengetahuan serta wawasan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung





## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang masalah .....	1
B. Identifikasi masalah .....	7
C. Batasan masalah .....	7
D. Rumusan masalah .....	8
E. Tujuan penelitian .....	8
F. Manfaat penelitian .....	9
G. Spesifikasi Produk .....	9

## **BAB 2 KAJIAN PUSTAKA**

A. Penelitian Pengembangan .....	11
B. Media Pembelajaran .....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	14
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	17
3. Manfaat Media Pembelajaran .....	19
4. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran .....	20
5. Jenis-Jenis media pembelajaran .....	21
C. Media Pembelajaran Komik .....	22
1. Hakikat Komik .....	22
2. Karakteristik Komik .....	24
3. Jenis – Jenis Komik .....	26
4. Unsur-Unsur Komik .....	27
5. Kelebihan Komik .....	28
6. Komik Islami sebagai Media Pembelajaran .....	30
D. Lingkungan Hidup .....	32
1. Konsep Lingkungan Hidup .....	32
2. Pendidikan Lingkungan Hidup .....	34
3. Integrasi Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran .....	35
E. Materi Pembelajaran .....	37
F. Penelitian yang Relevan .....	40
G. Kerangka Berpikir .....	42

## **BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	43
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	44
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	46
D. Definisi Operasional.....	47
1. Media Pembelajaran .....	47
2. Komik Islami .....	47

3. Lingkungan Hidup .....	48
4. Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup .....	49
E. Pengumpulan Data .....	49
F. Validasi Data .....	53
G. Teknik Analisis Data .....	54

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

A. Pengembangan Media .....	57
1. Analisis Kebutuhan .....	57
2. Model Draft I .....	58
3. Model Draft II .....	65
4. Model Final .....	68
B. Pembahasan .....	77

#### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	83
B. Saran .....	84

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN – LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Rangkuman Aktivitas Model ADDIE .....	46
Tabel 2. Kisi-Kisi Intrumen Penilaian .....	50
Tabel 3. Skala Likert .....	55
Tabel 4. Skala Kelayakan .....	56
Tabel 5 Hasil validasi ahli materi 1 .....	59
Tabel 6. Hasil Validasi ahli materi 2 .....	59
Tabel 7. Hasil validasi ahli media 1 .....	61
Tabel 8. Hasil validasi ahli media 2 .....	61
Tabel 9. Hasil validasi ahli bahasa 1 .....	62
Tabel 10. Hasil validasi ahli bahasa 2 .....	63
Tabel 11. Hasil validasi ahli agama .....	64
Tabel 12. Saran dan Masukan Ahli Materi .....	66
Tabel 13. Hasil Revisi Validasi Ahli Materi .....	66
Tabel 14. Saran dan Masukan Ahli Media .....	66
Tabel 15. Hasil Revisi Validasi Ahli Media 1 .....	67
Tabel 16. Hasil Revisi Validasi Ahli Media 2 .....	67
Tabel 17. Hasil Validasi Draft I dan Draft II .....	68
Tabel 18 Hasil respon pendidik I .....	69
Tabel 19 Hasil respon pendidik II .....	70
Tabel 20. Hasil respon pendidik III .....	71
Tabel 21. Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil .....	72

Tabel 22. Hasil Analisis Uji Kelompok Besar 1 .....74

Tabel 23. Hasil Analisis Uji Kelompok Besar 2 .....75



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Alur Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Komik Karakter Islami Berbasis Lingkungan Hidup .....	42
Gambar 2. Prosedural Model ADDIE .....	44
Gambar 3. Proses Editing .....	58
Gambar 4. Hasil Validasi Materi .....	60
Gambar 5. Hasil Validasi Media .....	61
Gambar 6. Hasil Validasi Bahasa .....	63
Gambar 7. Hasil Validasi Agama .....	65
Gambar 8. Hasil Validasi Media Draft II .....	67
Gambar 9. Respon Pendidik I .....	70
Gambar 10. Respon Pendidik II .....	71
Gambar 11. Respon Pendidik III .....	72
Gambar 12. Respon Peserta Didik MIMA 4 Sukabumi .....	73
Gambar 13. Respon Peserta Didik SD N 1 Sukabumi Indah .....	75
Gambar 14. Respon Peserta Didik MIN 10 Bandar Lampung .....	76

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Instrumen Observasi Pra Penelitian .....	90
Lampiran 2. Instrumen Wawancara Pra Penelitian .....	91
Lampiran 3. Instrumen Angket Pra Penelitian .....	92
Lampiran 4. Silabus Kelas 4 Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup ....	94
Lampiran 5. Surat Pra Penelitian MIMA 4 Sukabumi .....	101
Lampiran 6. Surat Pra Penelitian SD N 1 Sukabumi Indah .....	102
Lampiran 7. Surat Pra Penelitian MIN 10 Bandar Lampung .....	103
Lampiran 8 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media Komik Islami .....	104
Lampiran 9. Surat Pengantar Validasi Ahli Materi 1 .....	105
Lampiran 10. Surat Pengantar Validasi Ahli Materi 2 .....	106
Lampiran 11. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi .....	107
Lampiran 12. Lembar Penilaian Ahli Materi 1 .....	108
Lampiran 13. Lembar Penilaian Ahli Materi 2 .....	111
Lampiran 14. Surat Pernyataan Validator materi 1 .....	114
Lampiran 15. Surat Pernyataan Validator materi 1 .....	115
Lampiran 16. Surat Pengantar Validasi Ahli Media 1 .....	116
Lampiran 17. Surat Pengantar Validasi Ahli Media 2 .....	117
Lampiran 18. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media .....	118
Lampiran 19. Lembar Penilaian Ahli Media 1 .....	119
Lampiran 20. Lembar Penilaian Ahli Media 2 .....	122



Lampiran 21. Surat Pernyataan Validator media 1 .....	125
Lampiran 22. Surat Pernyataan Validator media 2 .....	126
Lampiran 23. Surat Pengantar Validasi ahli bahasa 1 .....	127
Lampiran 24. Surat Pengantar Validasi Ahli Bahasa 2 .....	128
Lampiran 25. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media .....	129
Lampiran 26. Lembar Penilaian Ahli bahasa 1 .....	130
Lampiran 27. Lembar Penilaian Ahli bahasa 2 .....	133
Lampiran 28. Surat Pernyataan Validator bahasa 1 .....	136
Lampiran 29. Surat Pernyataan Validator bahasa 2 .....	137
Lampiran 30. Surat Pengantar Validasi Ahli Agama .....	138
Lampiran 31. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Agama.....	138
Lampiran 32. Lembar Penilaian Ahli Agama .....	139
Lampiran 33. Surat Pernyataan Validasi .....	142
Lampiran 34. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pendidik .....	143
Lampiran 35. Angket Respon Pendidik I .....	144
Lampiran 36. Angket Respon Pendidik II .....	147
Lampiran 37. Angket Respon Pendidik III .....	150
Lampiran 38. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Peserta Didik .....	153
Lampiran 39. Sampel Respon Peserta Didik Uji Kelompok Kecil .....	154
Lampiran 40. Sampel Respon Peserta Didik Uji Kelompok Besar I .....	163
Lampiran 41. Sampel Respon Peserta Didik Uji Kelompok Besar II .....	175
Lampiran 42. Data Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil .....	181
Lampiran 43. Data Hasil Analisis Uji Kelompok Besar I .....	182

Lampiran 44. Data Hasil Analisis Uji Kelompok Besar II .....	183
Lampiran 45. Surat Penelitian MIMA 4 Sukabumi .....	184
Lampiran 46. Surat Penelitian SD N 1 Sukabumi Indah .....	185
Lampiran 47. Surat Penelitian MIN 10 Bandar Lampung .....	186
Lampiran 48. Surat Balasan Penelitian MIMA 4 Sukabumi .....	187
Lampiran 49. Surat Balasan Penelitian SD N 1 Sukabumi Indah .....	188
Lampiran 50. Surat Balasan Penelitian MIN 10 Bandar Lampung .....	189
Lampiran 51. Pengesahan Seminar Proposal .....	190
Lampiran 52. Nota Dinas Pembimbing I .....	191
Lampiran 53. Nota Dinas Pembimbing II .....	192
Lampiran 54. Kartu Konsultasi Pembimbing I .....	193
Lampiran 55. Kartu Konsultasi Pembimbing II .....	194
Lampiran 56. Dokumentasi Uji Kelompok Kecil .....	195
Lampiran 57. Dokumentasi Uji Kelompok Besar 1 .....	197
Lampiran 58. Dokumentasi Uji Kelompok Besar II .....	199
Lampiran 59. Foto Bersama Wali Kelas dan Peserta Didik .....	201
Lampiran 60. Surat Kelengkapan Referensi dan Plagiarisme .....	202

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang**

Seorang pendidik sebagai salah satu komponen yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar harus mempunyai kemampuan mengajar secara professional dan terampil dalam menggunakan model, metode, dan media pembelajaran yang inovatif, variatif dan menarik. Dalam pembelajaran dengan konsep teori konstruktivistik bahwa pengetahuan yang dibangun oleh peserta didik karena adanya konteks yang berkaitan antara pelajaran yang sedang mereka pelajari dengan kehidupan nyata sehari-hari<sup>1</sup> atau interaksi dengan lingkungan pengetahuan tersebut akan bertahan lama dalam ingatan peserta didik karena peserta didik sendiri yang mengalaminya.

Tidak hanya itu, pendidik juga dituntut agar mampu melakukan tindakan nyata di kelas dalam memberikan informasi secara empatik, santun dan efektif.<sup>2</sup> Namun, pendidik tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan yang diperlukan peserta didik tetapi juga lebih diorientasikan kepada upaya proses pembelajaran dan mentransformasikan tata nilai etika sesuai ajaran agama islam.<sup>3</sup>

Sejalan dengan itu tampak bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif tidak ditentukan dari mahal atau murahnya maupun

---

<sup>1</sup> Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h.31

<sup>2</sup> Ninik Sumiarsi, "Analisis Kompetensi Pedagogik dan Pengembangan Pembelajaran Guru SD Negeri 041 Tarakan", *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, Vol 3 No 1 (2015), h. 100

<sup>3</sup> Sukring, "Pendidik Dalam Pengembangan Kecerdasan Peserta Didik: Analisis Perspektif Pendidikan Islam", *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol 1 No 1 (2016), h.69

frekuensi penggunaan media tersebut tetapi tergantung pada kesesuaian antara karakteristik media dengan materi yang disampaikan, serta sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.<sup>4</sup>

Guru sebagai seorang pendidik juga harus menguasai materi yang akan disampaikan, pandai menciptakan situasi dan kondisi mengajar yang menarik serta kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menggali potensi peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif. Sumber belajar tidak hanya berasal dari buku teks sehingga harus ada cara baru untuk mentransformasikan materi pembelajaran secara mandiri dan terstruktur.<sup>5</sup>

Seorang pendidik dituntut kreatifitasnya untuk mampu menciptakan media yang inovatif, variatif, menarik dan kontekstual, dan sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik.<sup>6</sup> Media pembelajaran bermanfaat untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dengan mengombinasikan komunikasi verbal dari pendidik dengan media sehingga membuat peserta didik tidak bosan serta membuat peserta didik lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>7</sup> Berhasil atau tidaknya proses kegiatan belajar mengajar, tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran bergantung pada kompetensi pedagogik yang wajib dimiliki oleh semua pendidik.

---

<sup>4</sup> Henggang Bara Saputro, Soeharto. "Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik Integratif Kelas IV SD". *Jurnal Prima Edukasia*. Vol 3 No 1 (2015), h. 64

<sup>5</sup> Fidya Rizka Anggraeni, Sumarsih, " Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Akun-Akun Perusahaan Dagang", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol 8 No 2 (2015), h. 15

<sup>6</sup> Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2015), h. 18

<sup>7</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h.14

Oleh karena itu, seorang pendidik berperan dalam membantu perkembangan belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.<sup>8</sup>

Pendidik merupakan faktor utama dan penentu (kunci) keberhasilan pembelajaran juga keberhasilan implementasi kebijakan, usaha-usaha inovatif dalam pendidikan. Dalam pembelajaran seorang pendidik dan peserta didik merupakan dua subjek yang berinteraksi dan menentukan kualitas pembelajaran.<sup>9</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا ادْخُلُوا فِي السِّلْمِ كَآفَّةً وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطٰنِ  
 إِنَّهُ لَكُمْ عَدُوٌّ مُّبِينٌ ﴿٢٠٨﴾

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, masuklah kamu ke dalam Islam keseluruhan, dan janganlah kamu turut langkah-langkah syaitan. Sesungguhnya syaitan itu musuh yang nyata bagimu. (QS. Al-baqarah: 208)”<sup>10</sup>

Ayat diatas menjelaskan bahwa Islam *kaffah* maknanya adalah islam secara menyeluruh. Memeluk dan mengamalkan Islam secara *kaffah* adalah perintah Allah SWT yang harus dilaksanakan oleh setiap mukmin, semua masuk dalam perintah ini “wahai orang-orang yang beriman masuklah kalian kepada Islam secara *kaffah* (menyeluruh).” Kita dilarang mengikuti jejak syaithan, karena sikap mengikuti jejak-jejak syaithan bertolak belakang dengan Islam yang *kaffah*.

<sup>8</sup> Istihana, “Pengelolaan Kelas Di Madrasah Ibtidaiyah”, *Jurnal Terampil*, Vol 2 No 2 (2015), h. 267

<sup>9</sup> Jejen Musfah, *Redesain Pendidikan Guru*, (Jakarta: Kencana, 2015), h. 18

<sup>10</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an* (Bekasi, PT: Citra Mulia Agung, 2017), h. 40

Pembelajaran berbasis lingkungan hidup adalah pembelajaran yang berprinsip pada kehidupan di alam. Pembelajaran berbasis alam yang mempelajari konsep-konsep alam sebagai materi pembelajarannya. Hal ini bertujuan untuk mengakomodasi karakteristik belajar peserta didik.<sup>11</sup> Karakteristik belajar anak juga harus diperhatikan agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara optimal. Kualitas belajar anak akan meningkat apabila anak merasa senang dan antusias dalam belajar.

Pendidikan sekolah dasar diharapkan turut serta mengambil peran dalam menanamkan kesadaran terhadap lingkungan kepada generasi muda sejak dini agar memiliki pemahaman tentang lingkungan hidup dengan baik dan benar. Proses pembelajaran berbasis alam juga dapat memberikan pengetahuan dan menanamkan sikap cinta lingkungan dengan berbasis Islami dalam kegiatan proses pembelajaran agar peserta didik mampu menghargai lingkungan dengan mengaitkan dari sisi agama serta dapat menerapkan ilmu yang didapat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.<sup>12</sup> Dalam hal ini merujuk pada Tema 3 Peduli Terhadap Lingkungan Subtema 3 Ayo Cintai Lingkungan.

Pada proses kegiatan belajar mengajar masih banyak pendidik yang tidak menggunakan media pembelajaran. Dampaknya, peserta didik merasa bosan dan jenuh ketika mengikuti proses kegiatan belajar mengajar yang secara otomatis akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar yang tidak maksimal bahkan

---

<sup>11</sup> Wulansari, Betty Yulia & Sugito, Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Alam untuk Meningkatkan Kualitas Proses Belajar, *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*. Vol 3 No 1 ISSN 2477 2992 (2016), h. 3

<sup>12</sup> Linda Aprilia, "Pembelajaran Berbasis Alam Dalam Membentuk Karakter Siswa Cinta Lingkungan Dan Berbasis Religi Islami Di Jenjang Sd Sekolah Alam Al-Izzah Krian", *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*", Vol 6 No 2 (2018), h.2

tidak jarang peserta didik yang memperoleh hasil belajar dibawah standar yang telah ditetapkan. Kemampuan pedagogik seorang pendidik dalam menyampaikan materi belajar tidak hanya mengandalkan sumber atau bahan ajar yang sudah ada. Guru dituntut kreatif dalam mengembangkan media sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna.<sup>13</sup>

Pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan kualitas belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menciptakan suasana menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pendukung yang bisa digunakan peserta didik secara mandiri dan mempunyai tampilan yang menarik bagi peserta didik.<sup>14</sup> Salah satunya adalah media komik Islami berbasis Lingkungan Hidup untuk materi tema 3 peduli terhadap makhluk hidup.

Berdasarkan hasil pra penelitian melalui 3 cara pengumpulan data yaitu wawancara guru, angket bagi peserta didik dan guru, dan observasi, yang dilaksanakan pada tanggal 21 Juli 2019 dengan narasumber Bapak Budiyanto, S.Pd sebagai Guru Kelas IV MIMA 4 Sukabumi diketahui bahwa proses pembelajaran hanya didukung oleh media seadanya yang disediakan oleh pihak sekolah dengan jumlah yang sangat terbatas sehingga mempengaruhi informasi dan pengetahuan peserta didik. Dilihat dari hasil belajar peserta didik ada

---

<sup>13</sup> Dian Andesta Bujuri, Masnun Baiti. "Pengembangan Bahan Ajar IPA Intergatif Berbasis Pendekatan Konteksual." *Jurnal Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol 5 No 2. (Desember 2018), h. 185-186

<sup>14</sup> Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda, "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik", *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, Vol 3 No 1 (Juni 2017), h. 20



beberapa anak yang membutuhkan perhatian lebih dalam mengajarkan materi pelajaran namun ada juga yang cepat menerima materi yang disampaikan.<sup>15</sup>

Berdasarkan hasil pra penelitian di SDN 1 Sukabumi Indah yang juga dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2019 dengan narasumber Ibu. Jarwani, S.Pd sebagai guru kelas IV memiliki permasalahan yang berbeda yaitu masih banyak peserta didik yang merasa bosan dalam proses pembelajaran karena minimnya ketersediaan media pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya wawasan serta pengetahuan yang dimiliki peserta didik.<sup>16</sup>

Berdasarkan hasil pra penelitian di MIN 10 Bandar Lampung yang telah dilaksanakan pada tanggal 14 september 2019 dengan narasumber Ibu. Cik Maryuana, M.Pd.I sebagai guru kelas IV A memiliki permasalahan berupa kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif jika dilihat dari karakteristik peserta didik yang sangat aktif mereka sangat membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan dapat meningkatkan keinginan belajar peserta didik sehingga kegiatan belajar mengajar menyenangkan dan tujuan pembelajaran pun akan tercapai.<sup>17</sup>

Peran seorang pendidik sebagai motivator adalah mengupayakan semaksimal mungkin agar peserta didik memiliki motivasi atau semangat belajar yang tinggi dalam setiap proses pembelajaran.<sup>18</sup> Prinsip pembelajaran terpadu

---

<sup>15</sup> Budiyanto, wawancara dengan guru kelas IV di MIMA 4 Sukabumi, Bandar Lampung, 21 Juli 2019.

<sup>16</sup> Jarwani, wawancara dengan guru kelas IV di SD N 1 Sukabumi Indah, Bandar Lampung, 21 Juli 2019.

<sup>17</sup> Cik Maryuana, wawancara dengan guru kelas IV di MIN 10 Bandar Lampung, Bandar Lampung, 14 september 2019.

<sup>18</sup> Syofnidah Ifrianti, "Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Terampil*, Vol 2 No 2 (2015), h. 151



berpusat pada peserta didik dan pendidik berperan sebagai fasilitator yang mengelola pembelajaran.<sup>19</sup> Oleh karena itu, agar peserta didik tidak hanya duduk diam dan mendengarkan pendidik berbicara saja sehingga dalam proses belajar mengajar tidak menumbuhkan antusiasme peserta didik dalam belajar, maka diperlukan suatu media yang merangsang peserta didik untuk menjadi lebih aktif, kreatif dan mandiri. Salah satunya adalah dengan mengembangkan komik sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Islami Berbasis Lingkungan Hidup pada Kelas IV di MI/SD.”**

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka ada beberapa masalah yang peneliti identifikasi, yaitu :

1. Kurangnya media pembelajaran inovatif yang digunakan oleh pendidik.
2. Pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa komik.
3. Pembelajaran tidak menumbuhkan antusiasme peserta didik dalam belajar.
4. Diperlukan pengembangan media yang praktis dan inovatif dalam mengemas materi pembelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah maka penulis membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian, yaitu sebagai berikut:

---

<sup>19</sup> Dyanti Safitri Erlalisidiana, Asep Kurnia Jayadinata, Julia, “Pengaruh Penggunaan Strategi *True Or False* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Perubahan Kenampakan Bumi Dan Benda Langit, *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol 1 No 1 (2016), h.752

1. Pengembangan media pembelajaran berbentuk komik Islami berbasis lingkungan hidup.
2. Materi dalam komik sebagai media pembelajaran yang dikembangkan adalah pembelajaran tema 3 peduli terhadap makhluk hidup.
3. Penelitian ini dilakukan di kelas IV MI/SD.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran komik Islami berbasis lingkungan hidup pada kelas IV di MI/SD?
2. Apakah layak media pembelajaran komik Islami berbasis lingkungan hidup pada di MI/SD?
3. Bagaimanakah respon pendidik dan peserta didik pada media pembelajaran komik Islami berbasis lingkungan hidup pada kelas IV di MI/SD ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran komik Islami berbasis lingkungan hidup pada kelas IV di MI/SD.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran komik Islami berbasis lingkungan hidup pada kelas IV di MI/SD.
3. Mengetahui respon pendidik dan peserta didik pada media pembelajaran komik Islami berbasis lingkungan hidup pada kelas IV di MI/SD.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **a. Secara teoritis**

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan referensi atau sebagai bahan pustaka dalam menganalisis kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran berbantuan media komik Islami berbasis lingkungan hidup.

### **b. Secara Praktis**

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam menunjang proses pembelajaran tematik disekolah.

1. Bagi peneliti, bertambahnya wawasan tentang proses pembuatan media pembelajaran komik Islami berbasis lingkungan hidup pada kelas IV di MI/SD.
2. Bagi guru, penelitian ini sebagai referensi guru dalam menyampaikan materi tema peduli terhadap makhluk hidup.
3. Bagi peserta didik, pentingnya proses pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman dengan memahami konsep materi tema peduli terhadap makhluk hidup dengan bantuan media pembelajaran berupa komik Islami berbasis lingkungan hidup.

## **G. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah, sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berupa komik.

2. Materi yang disajikan adalah tema peduli terhadap makhluk hidup
3. Media komik ini relevan dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator.
4. Komik berukuran 5.83 x 8.27 cm (A5) dicetak dan dijilid di percetakan dengan kertas *art paper*.
5. Komik dibuat *Full Color* dengan menggunakan font *Comic Sans MS*.
6. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitas produk tersebut.<sup>1</sup> Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi) yang harus dilakukan secara sistematis.<sup>2</sup>

Penelitian dan pengembangan dapat dikatakan sebagai suatu metode penelitian yang sesuai untuk mengembangkan solusi (penyelesaian) berdasarkan penelitian untuk suatu masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan atau untuk mengembangkan atau memvalidasi suatu teori tentang proses belajar, lingkungan belajar, dan sejenisnya. Jadi metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru agar lebih sempurna.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : PT. Alfabet, 2016), h. 407

<sup>2</sup> I Made Teguh, I Nyoman Jampel, Ketu Pudjawan, "Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE", *Jurnal Inovatif*, Vol 4 No 1 (2015), h. 208

<sup>3</sup> Feni Fadzillah, Ibnu Fatkhu Royana, Diana Endah Handayani, Pengembangan Media Pop Up Book pada Pembelajaran Tema VI Cita-Citaku Subtema 1 Aku dan Cita-Citaku. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*, Vol 3 No 3. (2019), h. 225

Langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Dalam pengembangan perangkat model 4-D dari Thiagarajan dan Semmel yang mengatakan bahwa ada 4 tahap dalam proses penelitian dan pengembangan yaitu pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*desseminate*).

Dalam hal pendidikan, Borg and Gall mendefinisikan bahwa penelitian dan pengembangan untuk merancang produk baru selanjutnya diuji lapangan secara sistematis kemudian disempurnakan sampai memenuhi kriteria yang spesifik yaitu efektifitas, kualitas, dan memenuhi standar. Berikut ini langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall :<sup>4</sup>

1. *Research and Information Collecting*

Penelitian dan pengumpulan informasi, meliputi analisis kebutuhan, review literatur, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan membuat laporan terkini.

2. *Planning*

Melakukan perencanaan yang meliputi pendefinisian keterampilan yang harus dipelajari, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji coba kelayakan (dalam skala kecil).

3. *Develop Preliminary Form A Product*

Mengembangkan produk awal yang meliputi penyiapan materi pembelajaran, prosedur atau penyusunan buku pegangan, instrument evaluasi.

---

<sup>4</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung : Alfabeta, 2015), h. 34-36

2. *Preliminary Field Testing*

Pengujian lapangan awal (pra-penelitian) dilakukan pada sekolah dengan mengumpulkan data menggunakan wawancara, observasi, angket.

3. *Main Product Revision*

Melakukan revisi utama terhadap produk didasarkan saran pada saat uji coba.

4. *Main Field Testing*

Melakukan uji coba lapangan utama.

5. *Operational Product Revision*

Melakukan revisi terhadap produk yang siap dioperasionalkan berdasarkan saran-saran dari uji coba.

6. *Operational Field Testing*

Melakukan uji lapangan operasional kemudian data wawancara, observasi, dan kuesioner dikumpulkan dan dianalisis.

7. *Final Product Revision*

Revisi produk akhir berdasarkan saran dari uji lapangan.

8. *Dissemination and Implementation*

Langkah menyebarluaskan produk yang dikembangkan.

Penelitian pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan beberapa uji ahli seperti uji materi, uji media, uji bahasa dan uji coba produk

di lapangan untuk menguji kelayakan dan kebermanfaatan produk yang peneliti kembangkan.<sup>5</sup>

Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan metode ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Produk akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa komik Islami berbasis lingkungan hidup pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD/MI.

## B. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media yang berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar pesan.<sup>6</sup> Media pendidikan secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar mengajar.

Dalam pengertian ini, pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media pembelajaran. Secara lebih spesifik media dalam mekanisme pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menerima, memproses dan mereview informasi visual atau verbal.

Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari seseorang yang mengirim kepada penerima pesan. Peningkatan kualitas pendidikan

---

<sup>5</sup> Anggita Dwi Lestari, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Ada Tema 9 Makanan Sehat Dan Bergizi”, (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019), h. 15

<sup>6</sup> Mudlofir Ali, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 121



dilaksanakan diantaranya dalam bentuk pengembangan metode penyampaian materi pembelajaran. Salah satu bagian integral dari upaya pembaharuan adalah berupa inovasi dalam pembuatan media pembelajaran. Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran di masa yang akan datang harus dapat direalisasikan dalam bentuk nyata. Jenis media pembelajaran yang digunakan pendidik sangat mempengaruhi motivasi, minat dan cara belajar peserta didik.<sup>7</sup>

Media pembelajaran adalah segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyampaikan sesuatu dan mampu merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik agar mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri peserta didik dan media juga tidak terpisah dari proses untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>8</sup>

Berdasarkan pengertian media pembelajaran di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media merupakan semua bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan yang disampaikan. Seorang pendidik dituntut untuk menguasai berbagai media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk belajar, pendidik dituntut untuk lebih

---

<sup>7</sup> Ani Widyawati, Anti Kolonial Prodojosantoso, "Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter peserta Didik SMP", *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol 1 No 1 (April 2015), h.25

<sup>8</sup> Ega Rima, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), h.3

kreatif dalam menciptakan media pembelajaran sehingga maksud dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>9</sup>

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang berpengaruh terhadap keberhasilan pada kegiatan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar kedudukan pada media pembelajaran sangatlah penting, karena dalam kegiatan ketika ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara.

Media pembelajaran sebagai alat digunakan dalam kegiatan belajar agar proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna. Untuk itu, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan agar mampu merangsang pikiran dan perasaan peserta didik sehingga timbul motivasi untuk belajar.<sup>10</sup>

Dengan demikian peserta didik akan dapat lebih mudah untuk memahami dan mencerna bahan ajar yang akan diberikan oleh pendidik melalui bantuan media. Sebagaimana yang tercantum pada ayat yang berkaitan dengan media pembelajaran dalam surat An-Nahl ayat 89.

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ  
وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيِينًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَدُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

<sup>9</sup> Asri Yulianda, Biner Ambarita, Khairil Ansari, “The Feasibility Of Comic Media On Narrative Texts Based On Local Wisdom In VII Grade Student Of Junior High School (SMPN) 3 Kotapinang”, *Jurnal Birle*, Vol 2 No 3 (Agustus 2019), h.148

<sup>10</sup> Arda, Sahrul Saehana dan Darsikin, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VIII”, *Jurnal Mitra Sains*, Vol 3 No 1 (Januari 2015), h.69

Artinya : *“(Dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. dan Kami turunkan kepadamu Al kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri. (QS An Nahl : 89)<sup>11</sup>*

Ayat di atas menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membantu mempermudah pendidik dalam menjelaskan suatu materi pembelajaran yang sulit dijelaskan oleh pendidik secara verbal serta dapat mempermudah dan memberikan pengalaman yang konkret pada peserta didik.

Berdasarkan keterkaitan antara ayat di atas dengan pengertian media pembelajaran maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif serta menjadi alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan peserta didik lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Sebuah media pembelajaran tentunya harus memiliki sebuah fungsi bagi proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu kepada penerima pesan.

---

<sup>11</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an* (Bekasi, PT: Citra Mulia Agung, 2017), h. 377

Jika seorang pendidik menggunakan media pembelajaran yang tepat, maka proses pembelajaran akan berjalan efektif sehingga media pembelajaran dapat berfungsi untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Ada empat fungsi media pembelajaran, yaitu :<sup>12</sup>

- 1) Fungsi atensi, media pembelajaran merupakan inti yang dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada materi yang disampaikan. Seringkali pada awal proses pembelajaran peserta didik kurang tertarik dengan materi yang disampaikan. Media gambar khususnya dapat membantu dan mengarahkan peserta didik kepada materi yang disampaikan. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat materi yang disampaikan akan semakin besar.
- 2) Fungsi afektif, dimana media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengugah emosi dan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang menggunakan bahwa lambing visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.

---

<sup>12</sup> Irwandani, Siti Juariah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media *Instagram* sebagai Alternatif Pembelajaran". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*. Vol 5 No 1 (April 2016), h. 34

- 4) Fungsi kompensatoris, memberikan konteks untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah atau lambat dalam menerima dan memahami isi materi yang disampaikan dengan teks atau secara verbal.

Berdasarkan keempat fungsi media pembelajaran diatas maka dapat di simpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai sarana atau alat bantu ajar untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran serta menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

### 3. Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah salah satu upaya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Memanfaatkan media pembelajaran memiliki kegunaan yaitu lebih menarik minat peserta didik, materi pelajaran lebih mudah dipahami dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran.<sup>13</sup> Adapun manfaat media dalam proses belajar peserta didik, yaitu sebagai berikut :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dengan mudah dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>13</sup> M Haris Syarifudin, Meini Sondang, "Pengembangan E Komik sebagai Media Pembelajaran Keamanan Jaringan Materi Kriptografi", *Jurnal IT-Edu*, Vol 1 No 1 (Januari 2016), h.32

- c. Metode mengajar akan lebih bermacam-macam, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga dan waktu.
- d. Peserta didik akan lebih banyak melakukan hal-hal yang positif saat belajar karena tidak hanya mendengarkan apa yang disampaikan pendidik saja tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, dsb. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

#### 4. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beraneka ragam jenis, untuk itu diperlukan suatu dasar untuk memilih media yang paling tepat agar penggunaan media pembelajaran tersebut tepat sasaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Prinsip penggunaan media pembelajaran, antara lain:

- a. Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- b. Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran.
- c. Kesesuaian media pembelajaran dengan minat, kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
- d. Media yang digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisiensinya.
- e. Kesesuaian media pembelajaran dengan kemampuan pendidik terkait teknis penggunaannya.

Kelima prinsip diatas tidak mutlak artinya seorang pendidik dapat mengembangkan media dengan pedoman lain. Prinsip penggunaan media pembelajaran setidaknya mencakup unsur tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pendidik dan peserta didik. Jika prinsip-prinsip tersebut dapat terpenuhi maka media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan sudah layak digunakan.<sup>14</sup>

## 5. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga:

### 1) Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna dan tekstur dalam penyajiannya. Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual juga dapat menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Oleh karena itu, agar media visual menjadi efektif atau tepat sasaran maka sebaiknya media yang diciptakan ditempatkan pada konteks yang bermakna.

### 2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik untuk mempelajari bahan ajar.

---

<sup>14</sup> Ade frahmadia fuad, "pengembangan media pembelajaran berbentuk komik untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi pada kompetensi menyusun laporan keuang siswa kelas X SMK muhammadiyah 2", (Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2016), h. 23-24

Media yang langsung diterima oleh pendengaran seperti radio dan *recorder*. Keunggulan dari media audio memiliki variasi program yang cukup banyak dan kekurangannya adalah sifatnya yang hanya satu arah.

### 3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media kombinasi antara audio visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio. Media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya. Media audio visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti alat atau bahan yang digunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

## C. Media Pembelajaran Komik

### 1. Hakikat Komik

Menurut kamus besar bahasa Indonesia komik adalah cerita serial sebagai asimilasi karya seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk melalui suatu kumpulan gambar-gambar yang tersusun dalam bingkai agar membentuk cerita dalam urutan erat. Komik didefinisikan sebagai bentuk kartu yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan rancang untuk dapat memberikan kepada para pembaca khususnya peserta didik. Pada awalnya



komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.<sup>15</sup>

Media komik digolongkan sebagai bahan cetak yang memerlukan proses pencetakan serta memerlukan proses *editing* sebelum mencetaknya sedangkan berdasarkan sifatnya media pembelajaran berupa komik mempunyai sifat sederhana yaitu jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran komik dapat menarik perhatian dan motivasi belajar peserta didik, komik juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman konsep dalam proses pembelajaran.<sup>16</sup>

Buku komik adalah bentuk animasi yang mengekspresikan tokoh dan memainkan cerita dalam susunan yang terkait erat dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Buku komik dibuat dengan jalan cerita yang sistematis dan membuatnya mudah diingat peserta didik.<sup>17</sup> Buku komik memiliki ukuran 5.83 x 8.27 cm dengan bentuk kertas A5 sehingga dapat mudah dibawa kemana-mana dan dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik.<sup>18</sup>

Materi ajar yang disampaikan melalui komik akan menjadi mudah dicerna oleh peserta didik. Sederhananya, gambar-gambar seperti pada

---

<sup>15</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran : Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Bandung : Gava Media, 2016), h. 145

<sup>16</sup> Kadek Martin, dkk, "Pengembangan Media Strip Comic dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SDN 1 Sari Mekar", *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol 6 No 2 (2018), h. 248

<sup>17</sup> Ika Maryani, Luluk Amalia, "The Development Of Science Comic Book To Improve Student's Understanding In Elementary School", *International Journal Of Inovasi Pendidikan IPA*, Vol 4 No 1 (2018), h. 77

<sup>18</sup> Rizquna Shafaro, "Pengembangan Buku Komik Pembelajaran Peduli Dan Cinta Lingkungan Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 1 Trirenggo", *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, Vol 7 No 3 (2018), h. 530

cerita komik diterjemahkan melalui tulisan. Gambar-gambar pada komik adalah representasi dari visual-spasial ke konten linguistik. Seorang pendidik dapat merekayasa materi atau tema tertentu dengan cara membuat cerita bergambar.<sup>19</sup> Sehingga peserta didik mudah memahami materi pelajaran dengan bantuan komik.

## 2. Karakteristik Komik

Ada beberapa karakteristik komik yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembuatan komik untuk menggambar diperlukan adanya karakter. Karakter dalam komik yaitu pendeskripsian dari sesuatu yang akan dijelaskan di dalam komik.
- 2) Ekspresi wajah karakter. Pada saat kita menentukan ekspresi dari perasaan sang karakter yang kita buat. Misalnya, ekspresi yang digambarkan saat tersenyum, sedih, marah, kesal, atau kaget.
- 3) Balon kata, yaitu unsur utama setiap komik gambar dan kata. Keduanya saling mendeskripsikan satu sama lain sehingga menunjukkan dialog antar tokoh.
- 4) Garis gerak, yaitu yang digambar akan terlihat hidup dalam imajinasi pembaca.
- 5) Latar, yaitu dapat menunjukkan pada pembaca konteks materi yang disampaikan dalam komik tersebut.

---

<sup>19</sup> Said Alamsyah, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, (Jakarta : Kencana, 2015), h. 90-91

- 6) Panel, yaitu sebagai urutan dari setiap gambar-gambar atau materi dan untuk menjaga kelanjutan dari cerita yang sedang berlangsung.<sup>20</sup>

Adapun karakteristik atau ciri khas komik dilihat dari segi bahasa, sebagai berikut :<sup>21</sup>

- a. Komik sebagai petunjuk penggunaan media pembelajaran komik disampaikan dengan jelas kepada pembaca.
- b. Istilah-istilah yang digunakan dalam komik harus tepat dan jelas.
- c. Penggunaan bahasa mendukung kemudahan dalam memahami alur materi.
- d. Teks dialog yang digunakan dalam pembuatan komik dapat menyampaikan materi dengan tepat.
- e. Komik pada kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian.
- f. Penggunaan media komik harus konsistensi huruf dan gambar.

Komik juga mempunyai kelebihan dalam pembelajaran disamping sifat komik yang khas, harus diakui efektivitas media dalam pembelajaran merupakan segi yang menguntungkan dalam pendidikan. Literasi media merujuk pada kemampuan untuk membedakan berbagai

---

<sup>20</sup> Nunik Nurlatipah, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Sumber pada Pokok Ekosistem, *Jurnal Scientiae Educatia*, Vol 5 No 2, (2015), h. 5

<sup>21</sup> Mahya Zuhrowati, Abdurrahman, Agus Suyatna, "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran IPA pada Materi Pemanasan Global", *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol 6 No 2 (Semptember 2018), h.146

bentuk media dan memahami tujuan penggunaannya.<sup>22</sup> Dalam hal ini penerapan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar dan mampu merangsang keinginan peserta didik untuk membaca dan menjadi suatu potensi untuk mengembangkan komik sebagai sebuah media pembelajaran. Penggunaan komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dengan media berbasis komik.

### 3. Jenis – Jenis Komik

Komik merupakan suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Dalam bidang pendidikan komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan jenis ceritanya, komik dibagi menjadi 4 jenis yaitu, sebagai berikut:

#### 1) Komik Edukasi

Komik edukasi berisi tentang pendidikan dan berfungsi untuk memberikan informasi kepada pembaca.<sup>23</sup> Komik berperan sebagai media edukasi/media pembelajaran yang mampu memberikan pengaruh besar dalam memberi pemahaman yang cepat kepada para pembaca dengan menyajikan materi tertentu. Komik mampu memberikan nilai kepada pembaca dalam mencapai kecerdasan secara

<sup>22</sup> Indrya Mulyaningsih, Itaristanti, "Pembelajaran Bermuatan HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) Jurusan Tadris Bahasa Indonesia, *Jurnal Tadris*, Vol 4 No 1 (2018), h. 116

<sup>23</sup> Gede Lingga, Gede Pasek, "Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi Dalam Media Sosial", *Jurnal Nawala Visual*, Vol 1 No 1 (Mei 2019), h. 5-6

mental, nalar, dan spiritual karena komik edukasi berperan sebagai alat dalam menyampaikan suatu pesan.<sup>24</sup>

2) Komik Promosi (iklan)

Komik promosi digunakan untuk keperluan promosi suatu barang/jasa. Pada umumnya, komik jenis ini menampilkan sebuah cerita satu halaman saja dan biasanya disajikan dalam sebuah majalah dengan kepentingan untuk mempromosikan suatu produk.

3) Komik Wayang

Komik wayang merupakan komik yang isi ceritanya tentang cerita perwayangan. Menyajikan cerita lama yang hadir dari berbagai sumber kemudian diolah menjadi cerita dengan mengaitkan unsur lokal, contohnya: Mahabharata, Ramayana, Gatot Kaca, dsb.

4) Komik Silat

Komik silat merupakan komik yang sangat populer karena mengusung tema berupa adegan laga atau pertarungan yang hingga saat ini menjadi *trend* di kalangan anak-anak maupun remaja. Contohnya: komik naruto, one piece, conan, dsb.

4. Unsur-Unsur Media Pembelajaran Komik

Sekilas komik dipandang hanya sebagai media visual yang meliputi kumpulan gambar dan tulisan yang terangkai menjadi sebuah cerita. Unsur-unsur pada komik, antara lain :

---

<sup>24</sup> Nick Soedarso, "Komik: Karya Sastra Bergambar", *Jurnal Humaniora*, Vol 6 No 4, (Oktober 2015), h. 503

a. Halaman Pembuka

Halaman pembuka terdiri dari judul serial, judul cerita, *credits* (pengarang, penggambar pensil, peninta, pengisi warna), indicia (keterangan penerbit, waktu terbitan, pemegang hak cipta).

b. Halaman Isi

Halaman isi terdiri dari panel tertutup, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, gang/gutter.

c. Sampul Komik

Sampul komik biasanya tertera nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid.

d. *Splash Page*

Halaman pembuka, splash page atau satu halaman penuh, biasanya tanpa frame atau panel. Pada halaman ini bisa dicantumkan juga judul, creator, cerita, juga illustrator.

e. *Double-Spread Page*

Dua halaman penuh bisa dengan variasi panel-panel. Biasanya untuk memberi kesan ‘wah’ atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana.<sup>25</sup>

5. Kelebihan Komik

Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka pendidik harus dapat memilihnya dengan cermat

---

<sup>25</sup> Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”, *Jurnal Terampil*, Vol 4 No 1 (2017), h. 38

sehingga dapat digunakan dengan tepat. Buku komik merupakan satu bentuk suguhan cerita dengan gambar lucu. Buku komik menyajikan cerita yang sederhana, mudah diterima dan dipahami sehingga sangat digemari oleh anak-anak ataupun orang dewasa. Salah satu kelebihan dari komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat.<sup>26</sup>

Nilai edukatif media pembelajaran berbentuk komik dalam pembelajaran tidak diragukan lagi. Media pembelajaran komik dalam proses pembelajaran menciptakan minat belajar para peserta didik dan mampu mengefektifkan proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan minat belajar dan menumbuhkan minat apresiasinya. Kelebihan komik sebagai media pembelajaran, sebagai berikut :

- 1) Mengarahkan minat baca yang menarik perhatian peserta didik.
- 2) Setelah mendapat arahan dari pendidik, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk meningkatkan minat baca.
- 3) Komik menambah pebendaharaan kosakata pembaca.
- 4) Mempermudah peserta didik menangkap rumusan yang abstrak.
- 5) Dapat meningkatkan minat baca peserta didik.
- 6) Materi yang terdapat didalam komik dapat menjelaskan keseluruhan cerita karena terdapat ilustrasi gambar yang dapat mempermudah

---

<sup>26</sup> Mukhlas Azizi, Sigit Prasetyo, Kontribusi Pengembangan Komik IPA Bermuatan Karakter pada Materi Sumber Daya Alam untuk Siswa MI/SD, *Jurnal Al-Bidayah*, Vol 9 No 2 (2017), h. 190

peserta didik mengetahui bentuk atau contoh konkrit mengenai maksud dari suatu materi.<sup>27</sup>

- 7) Ekspresi yang divisualisasikan dapat membuat pembaca terlibat secara emosional yang mengakibatkan pembaca ingin terus membacanya hingga akhir.<sup>28</sup>

## 6. Komik Islami sebagai Media Pembelajaran

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran yang mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan berupa isi materi. Ini diharapkan agar penerima pesan memiliki keinginan belajar yang tinggi sehingga mampu memperoleh hasil belajar yang memuaskan, untuk bentuknya bisa dalam bentuk buku (cetak) maupun noncetak.<sup>29</sup>

Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini merujuk pada sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar (komik).<sup>30</sup> Media pembelajaran berupa komik digolongkan sebagai bahan

<sup>27</sup> Nadia Kustianingsari, Utari Dewi, "Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya, *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, Vol 6 No 2 (2015), h.8

<sup>28</sup> Yoga Anjas Pratama, "Media Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD N 1 Sukabumi Bandar Lampung", *Jurnal Mudarrisuna*, Vol 8 No 2 (Desember 2018), h.351

<sup>29</sup> Mudlofir Ali, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2017), h.124-126

<sup>30</sup> Ambaryani, Gamaliel, "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik", *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, Vol 3 No 2 (Juni 2017), h.20



cetak yang memiliki karakteristik yang sederhana, jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Komik memiliki peran sebagai media pembelajaran adalah salah satu media yang tepat sasaran dalam menyampaikan materi dan mampu meningkatkan kreatifitas peserta didik.

Media komik Islam merupakan kesatuan cerita yang dikemas dalam nuansa Islami, menyampaikan pesan-pesan dakwah dalam bentuk media gambar dan tulisan dan memiliki alur cerita yang berurutan sehingga memungkinkan peserta didik untuk membaca hingga tuntas sehingga memberikan hiburan serta pengetahuan kepada peserta didik.<sup>31</sup>

Dari penjelasan diatas maka komik berbasis Islami sebagai media pembelajaran mempunyai tujuan untuk menciptakan insan tidak hanya cerdas dari segi kognitif dan membantu proses pengajaran melainkan juga menciptakan Insan kamil yang berakhlak mulia, bertaqwa dan meyakini bahwa dunia dan isinya adalah milik Allah SWT.

Penyajian dalam komik mengandung unsur visual dan ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang berisi materi pelajaran. Secara empirik peserta didik cenderung lebih menyukai buku yang bergambar yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat

---

<sup>31</sup> Anip Dwi Saputro, "Implementasi Media Pembelajaran Komik Islam Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dalam Berpikir Kritis Siswa di Sekolah", *Jurnal Ulul Albab*, Vol 17 No 1, (2016), h.118

peserta didik untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>32</sup>

## D. Lingkungan Hidup

### 1. Konsep Lingkungan Hidup

Istilah lingkungan berasal dari Bahasa Inggris yaitu *environment* dan bahasa arab *al-bi'ah* yang berarti sebuah kesatuan ruang yang di dalamnya terdapat makhluk hidup termasuk manusia dan perilakunya. Ilmu yang mempelajari tentang lingkungan hidup adalah ilmu ekologi. Jadi, dapat dikatakan bahwa lingkungan hidup yaitu sebuah ilmu yang mengkaji tentang bagaimana melestarikan lingkungan hidup dengan baik, merawat serta melindungi keasriannya. Lingkungan hidup mencakup lingkungan hayati, non hayati, buatan dan lingkungan sosial yang mempengaruhi kelangsungan hidup manusia serta kesejahteraan manusia beserta makhluk Allah lainnya.<sup>33</sup>

﴿ وَإِلَىٰ تَمُودَ أَخَاهُمْ صَالِحًا قَالَ يَا قَوْمِ أَعْبُدُوا اللَّهَ مَا لَكُمْ مِنِّي غَيْرُهُ هُوَ أَنشَأَكُم مِّنَ الْأَرْضِ وَاسْتَعْمَرَكُمْ فِيهَا فَاسْتَغْفِرُوهُ ثُمَّ تَوْبُوا إِلَيْهِ إِنَّ رَبِّي قَرِيبٌ مُّجِيبٌ ﴾

Artinya : “Dan kepada Tsamud (kami utus) saudara mereka shaleh. Shaleh berkata: "Hai kaumku, sembahlah Allah, sekali-kali tidak ada bagimu Tuhan selain Dia. Dia telah menciptakan kamu dari bumi (tanah) dan menjadikan kamu pemakmurnya, karena itu mohonlah ampunan-Nya, kemudian bertobatlah kepada-Nya, Sesungguhnya Tuhanku Amat dekat (rahmat-Nya) lagi memperkenankan (doa hamba-Nya)." Maksudnya:

<sup>32</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Bandung : Gava Media, 2016), h.146

<sup>33</sup> Ara Hidayat, “Pendidikan Islam dan Lingkungan Hidup”, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 4 No 2 (Desember 2015), h.377

*manusia dijadikan penghuni dunia untuk menguasai dan memakmurkan dunia. (Q.S Al-Huud : 61)*,<sup>34</sup>

Ayat di atas menjelaskan bahwa sebagai makhluk Allah yang berilmu manusia dijadikan penghuni dunia untuk menguasai dan memakmurkan dunia, manusia sebagai *khalifah* Allah yang bertugas memuliakan serta memakmurkan bumi harus dapat menjaga dan melestarikan lingkungan yang ada di muka bumi.

Ketika setiap manusia dapat mengelola serta memelihara alam dan memakmurkan alam secara benar dan sesuai dengan yang dibutuhkan tanpa mengeksploitasi berlebihan maka sumber daya alam yang diberikan Allah kepada manusia akan menjadi salah satu sumber kesejahteraan yang didapat bagi manusia itu sendiri serta makhluk lainnya.<sup>35</sup>

Pada dasarnya ilmu pengetahuan jika dilihat dari sasaran pengkajian masing-masing dapat dikelompokkan menjadi 3 cabang pengetahuan yaitu: (1) social science (ilmu-ilmu sosial meliputi: sejarah, politik, ekonomi, dll), (2) humanities (ilmu-ilmu budaya meliputi: bahasa, agama, kesenian, dll), (3) natural science (ilmu-ilmu alam meliputi: fisika, kimia, biologi, dll).<sup>36</sup> Sasaran dari pengkajian ilmu alamiah adalah gejala-gejala perilaku manusia terhadap alam di lingkungan hidup manusia.

---

<sup>34</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an* (Bekasi, PT: Citra Mulia Agung, 2017), h. 306-307

<sup>35</sup> Dedi Wahyudi & Siti Aisah, "Aktualisasi Pendidikan Islam dalam Pengelolaan Lingkungan Hidup : Studi Relasi antara Pendidikan Islam dan Budaya Mistis dalam Pelestarian Lingkungan", *Jurnal Tarbiyah*, Vol 2 No 1 (Juni 2018), h.135

<sup>36</sup> Mahmud, Hariman, Koko, *Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 56-57

## 2. Pendidikan Lingkungan Hidup

Pendidikan lingkungan hidup adalah pendidikan yang menyadarkan peserta didik tentang bagaimana tata cara berinteraksi dengan lingkungan menurut konsep islam, dengan menggunakan metode sebagai tolak ukur pengintegrasian, yaitu pendekatan integratif artinya pendekatan yang didasarkan pemaduan dari beberapa mata pelajaran, sehingga *out put* nya terdapat pengaruh pengintegrasian pendidikan lingkungan hidup terhadap pengetahuan dan sikap peserta didik. Oleh karena itu pendidikan lingkungan hidup merupakan hal yang sangat penting diajarkan karena mengandung etika bagaimana cara menjaga lingkungan.

Peduli lingkungan menjadi salah satu karakter yang dikembangkan di sekolah sesuai dengan kebijakan Kemendiknas. Namun karakter peserta didik tidaklah terbentuk secara instan. Seperti pendapat Lickona bahwa karakter pada peserta didik berproses melalui tahap-tahap yaitu peserta didik terlebih dahulu memahami tentang kebaikan, kemudian peserta didik berkomitmen terhadap kebaikan tersebut, dan terakhir peserta didik menunjukkan perilaku baik. Sementara itu dalam pembiasaan, peduli lingkungan dapat dibentuk melalui penguatan karakter yang melibatkan tripusat pendidikan yaitu berbasis kelas, berbasis budaya sekolah, dan berbasis masyarakat.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Shanta Rezkita, Kristi Wardani, "Pengintegrasian Pendidikan Lingkungan Hidup Membentuk Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar", *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, Vol 4 No 2, 2018, h. 328

### 3. Integrasi Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran

Setiap warga Negara memiliki hak ekologi yang diatur oleh hukum untuk berperan serta dalam upaya pelestarian lingkungan. Hal tersebut sebagaimana yang termuat dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 1997 tentang pengelolaan lingkungan hidup (UUPLH) pasal 5 ayat 3 yang menyatakan bahwa “setiap orang mempunyai hak untuk berperan dalam rangka pengelolaan lingkungan hidup”.<sup>38</sup>

Sejumlah fakta menunjukkan bahwa sikap positif seorang pendidik dalam pengembangan pendidikan lingkungan dipengaruhi oleh pengetahuan dan pemahaman tentang masalah lingkungan serta pengalaman pribadi. Dalam hal ini, pendidik yang menyadari tentang masalah lingkungan terlihat peduli dan tertarik mengembangkan kegiatan lingkungan.<sup>39</sup> Seorang pendidik juga berkontribusi untuk memperkuat rasa tanggung jawab peserta didik dan warga sekolah terhadap lingkungan. Oleh karena itu pentingnya menggali strategi pengintegrasian pendidikan lingkungan hidup dalam membentuk karakter peserta didik.

Konsep pendidikan lingkungan hidup di sekolah dasar dimaknai secara terintegrasi dalam pembelajaran, artinya diajarkan sesuai dengan kompetensi dasar dari Tema 3 Subtema 3 Ayo cintai lingkungan. Untuk itu, seorang pendidik harus memahami tujuan pembelajaran sehingga

---

<sup>38</sup> Juanda, Azis, “Pendidikan Lingkungan Siswa SMA Dalam Cerpen Koran Kompas: Pendekatan Ekokritik, *Jurnal Juanda*, Vol 3 No 2 (2018), h. 348

<sup>39</sup> Filippou, Zachariou, et al, Teachers Attitude Towards The Environment And Environmental Education: An Empirical Study, *International Journal Of Environmental & Science Education*, Vol 12 No 7, 2017, h. 12

dalam pengintegrasian pendidikan lingkungan hidup berkesinambungan dengan materi yang diajarkan.

Bentuk integrasi pendidikan lingkungan adalah memadukan pembelajaran pendidikan lingkungan hidup dengan pembelajaran lainnya. Pengintegrasian dilakukan oleh seorang pendidik dengan menentukan satu pokok bahasan materi yang kemudian dikaitkan dengan tema tertentu misalnya makhluk hidup. Topik-topik pembelajaran yang akan diangkat sebagai sumber belajar peserta didik dapat diakses pendidik melalui jurnal ilmiah, makalah, media sosial dan aktivitas masyarakat tentang pengelolaan lingkungan yang dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran.<sup>40</sup>

Dalam Al-quran disebutkan bahwa, Tuhan menciptakan sumber daya alam dan lingkungan dengan cara yang benar. Namun, orang-orang yang tidak beriman cenderung mengabaikan peringatan itu. Dari pernyataan memberikan petunjuk bahwa orang-orang yang tidak memperlakukan lingkungan secara arif dan benar maka disamakan dengan orang yang tidak beriman.<sup>41</sup>

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ الَّذِي عَمِلُوا  
لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ

Artinya : “Telah nampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan karena perbuatan tangan manusi, supay Allah merasakan kepada mereka

<sup>40</sup> Jufri, Jumarddin La Fua & Ratna Umi Nurlila, “Pendidikan Lingkungan Sekolah Dasar Negeri 1 Baruga Kota Kendari”, *Jurnal Al-Ta’dib*, Vol 11 No 2 (Desember 2018), h.170

<sup>41</sup> Abdul Karim, “Mengembangkan Kesadaran Melestarikan Lingkungan Hidup Berbasis Humanism Pendidikan Agama”, *Jurnal Edukasia*, Vol 12 No 2 (Agustus 2017), h.325

*sebahagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar). (QS Ar-Rum : 41)*<sup>42</sup>

Ayat di atas menjelaskan bahwa apabila terjadi kerusakan alam itu sesungguhnya karena ulah dan perilaku manusia dalam mengelola kekayaan alam. Bencana dan kerusakan yang ditimbulkan akan menimpa manusia, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, sebagai manusia berilmu dan beriman sudah sepatutnya kita menjaga, melindungi serta melestarikan kekayaan Allah di muka bumi ini.

Tujuan akhir dari pengintegrasian pendidikan lingkungan hidup pada tema tertentu adalah membangkitkan kepedulian peserta didik untuk menjaga dan melindungi alam serta tidak merusak lingkungan yang merupakan tempat tinggal makhluk hidup.

#### **E. Materi Pembelajaran**

Bahan atau materi adalah isi atau muatan kurikulum yang harus dipahami peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Komik ini membahas materi tema 3 yaitu peduli terhadap makhluk hidup, pada tema ini terdapat 3 subtema yaitu : 1) hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku, 2) keberagaman makhluk hidup di lingkunganku, 3) ayo cintai lingkungan.

Secara umum makhluk hidup adalah suatu jenis organisme yang hidup dan menghirup udara dengan proses respirasi dan dapat mempertahankan dirinya dari berbagai perubahan lingkungan dan dapat berkembangbiak untuk melestarikan jenisnya. Dalam dunia pendidikan yang termasuk kedalam golongan

---

<sup>42</sup> Kementrian Agama Republik Indonesia, *Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an* (Bekasi, PT: Citra Mulia Agung, 2017), h.576



mahluk hidup adalah mikroorganisme seperti bakteri, tumbuhan, hewan dan manusia. Pengertian lingkungan secara umum adalah sebuah kesatuan ruang dengan segala benda dan mahluk hidup didalamnya termasuk manusia dan perilakunya yang mempengaruhi keberlangsungan mahluk hidup lainnya. Lingkungan hidup mencakup ekosistem, perilaku sosial dan budaya.

#### 1) Hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku

Pada subtema ini membahas mengenai keadaan alam, manfaat tanaman untuk manusia, bagian-bagian tumbuhan, bagaimana cara merawat tumbuhan. Adapun ayat Al-Qur'an yang menegaskan bahwa kekayaan alam di muka bumi ini adalah semata-mata hanyalah milik Allah SWT.

يُنْبِتُ لَكُمْ بِهِ الزَّرْعَ وَالزَّيْتُونَ وَالنَّخِيلَ وَالْأَعْنَابَ وَمِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَةً لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ﴿١١﴾

Artinya : *“Dia menumbuhkan bagi kamu dengan air hujan itu tanam-tanaman; zaitun, korma, anggur dan segala macam buah-buahan. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar ada tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang memikirkan.”* (QS Al-Nahl : 11)<sup>43</sup>

Ayat di atas menjelaskan bahwa kita sebagai umat muslim atau manusia yang termulia kita diperintahkan untuk selalu berbuat baik dan memiliki kewajiban untuk menjaga, merawat dan melestarikan alam sekitar sehingga tercipta lingkungan yang terawat.

<sup>43</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an* (Bekasi, PT: Citra Mulia Agung, 2017), h. 44



## 2) Keberagaman makhluk hidup di lingkunganku

Selain membahas mengenai hewan dan tumbuhan di subtema 1, pada subtema 2 menjelaskan lebih detail mengenai keberagaman yang ada di sekitarmu, mengenalkan hewan dan tumbuhan langka yang wajib kita jaga dan lestarikan, cara memelihara hewan, dampak buruk jika terjadi perburuan liar, karakteristik hewan berdasarkan tempat tinggal dan ciri-ciri khususnya. Di bawah ini merupakan ayat yang menjelaskan bahwa

وَأَتَّبِعْ فِي مَآءِ آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا وَأَحْسِنْ  
 كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفُسَادَ فِي الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ




Artinya : *“Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (kenikmatan) duniawi dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik, kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di (muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan. (QS Al-Qashasah : 77).<sup>44</sup>*

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah SWT tidak menyukai orang-orang yang membuat kerusakan di muka bumi, oleh karena itu kita sebagai khalifah Allah SWT berkewajiban untuk memelihara hewan dan tumbuhan dengan baik, tidak melakukan perburuan liar, tidak menebang pohon sembarangan dan menjaga lingkungan sekitar.

<sup>44</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an* (Bekasi, PT: Citra Mulia Agung, 2017), h.78

### 3) Ayo cintai lingkungan

Dalam subtema 3 ini membahas mengenai manfaat merawat tumbuhan dan hewan pengalaman berlibur di lingkungan terawat, perilaku peduli lingkungan merupakan wujud rasa syukur atas nikmat Allah SWT sekaligus sikap sebagai manusia yang beradab dan teladan bagi lingkungannya, dampak apa yang ditimbulkan jika kita tidak merawat lingkungan. Di bawah ini ayat yang menegaskan bahwa kita harus menjaga lingkungan.


 فَلَنَقُصَّنَّ عَلَيْهِم بِعِلْمٍ وَمَا كُنَّا غَائِبِينَ

Artinya: “Maka Sesungguhnya akan Kami kabarkan kepada mereka (apa-apa yang telah mereka perbuat), sedang (Kami) mengetahui (keadaan mereka), dan Kami sekali-kali tidak jauh (dari mereka).” (QS Al-A’raaf : 7).<sup>45</sup>

Ayat di atas menjelaskan bahwa dilarang untuk merusak lingkungan dan justru sebaliknya yakni dianjurkan untuk berbuat baik dan memelihara lingkungan. Sesungguhnya Allah selalu melihat apa yang kita lakukan dan Allah akan memberikan hukuman bagi setiap umatnya yang melakukan kerusakan di muka bumi.

### F. Penelitian yang Relevan

Acuan dalam penelitian ini dilakukan oleh Ade Prahmadia Fuad dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2. Dari hasil penelitian

---

<sup>45</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an* (Bekasi, PT: Citra Mulia Agung, 2017), h. 67

menunjukkan uji kelayakan dari 3 ahli materi, 3 ahli media, dan 1 guru kelas memperoleh rata-rata skor 3,37 dengan kategori sangat baik. Tahap uji coba memperoleh rata-rata skor 3,41 dengan kategori sangat baik dan motivasi belajar menjadi meningkat sebesar 6,72% dari 69,06% menjadi 75,78% menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk komik layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.<sup>46</sup>

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Andi Wardana dengan judul pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik kelas III SD/MI. Dari hasil penelitian memperoleh nilai dari ahli media 92,91% dengan kategori sangat layak, memperoleh nilai dari ahli materi 87,87% dengan kategori sangat layak. Media pembelajaran komik cerita anak Bahasa Indonesia yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>47</sup>

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hengkang Bara Saputro dan Soeharto dengan judul pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik integratif kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan media komik yang dikembangkan ditinjau dari variabel aspek ahli media, ahli materi, respon pendidik dan peserta didik berkategori sangat baik. Peningkatan karakter disiplin peserta didik masuk dalam kategori sedang dengan nilai *gai*

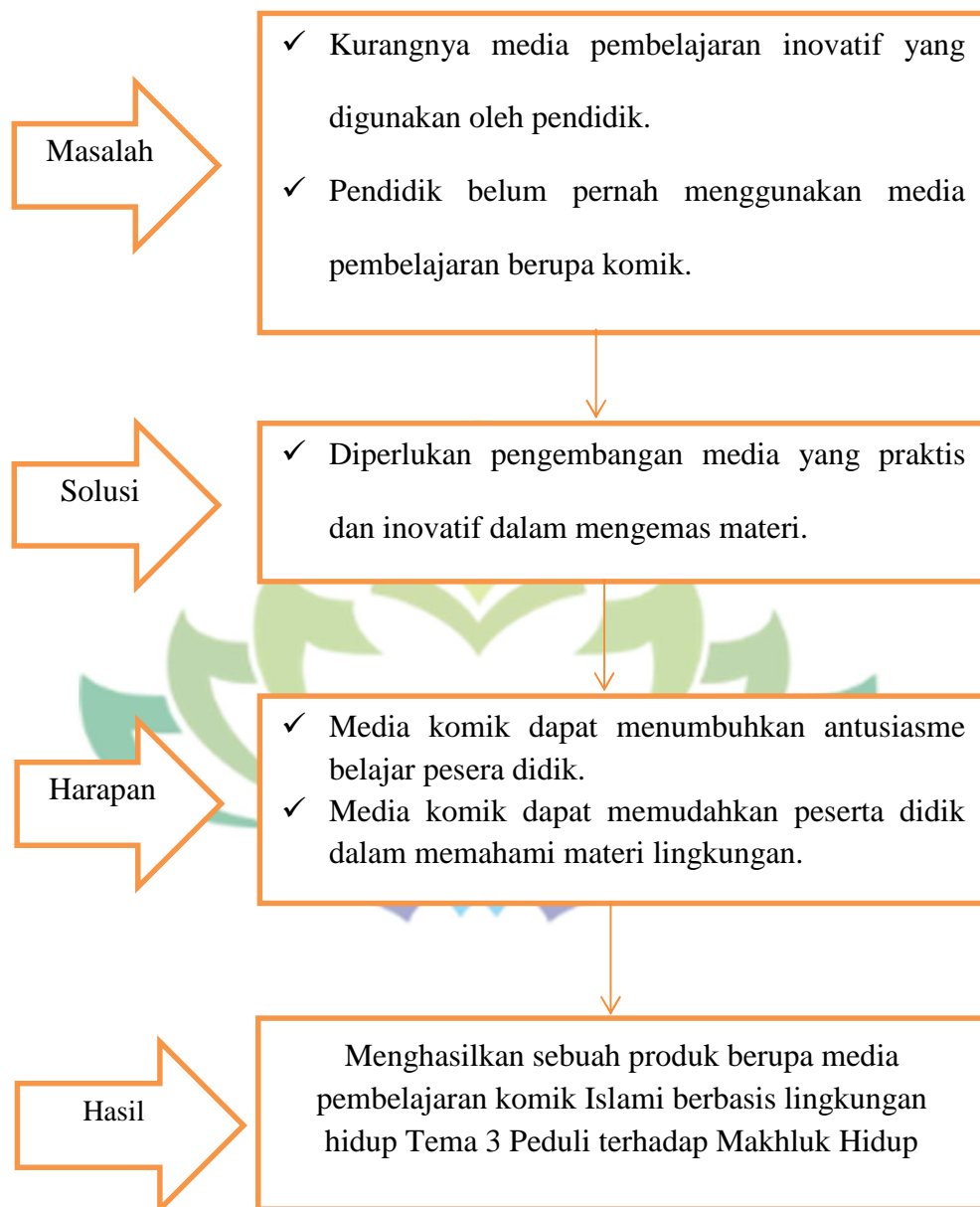
---

<sup>46</sup> Ade Frahmadia Fuad, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2", (Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2016), h. vi

<sup>47</sup> Andi Wardana, "Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran untuk Mengapresiasi Cerita Anak pada Peserta Didik Kelas III SD/MI", (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2018), h. ii

score sebesar 0,62% dan peningkatan karakter tanggung jawab masuk kategori sedang dengan nilai *gain score* sebesar 0,66%.<sup>48</sup>

### G. Kerangka Berfikir



**Gambar 2.1**

### **Alur Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Komik Karakter Islami Berbasis Lingkungan Hidup**

<sup>48</sup> Henggang Bara Saputro, Soeharto. "Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik Integratif Kelas IV SD". *Jurnal Prima Edukasia*. Vol 3 No 1 (2015), h. 61

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim. Mengembangkan Kesadaran Melestarikan Lingkungan Hidup Berbasis Humanism Pendidikan Agama. *Jurnal Edukasia*. Vol 12 No 2, Agustus 2017.
- Ade Frahmadia Fuad. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X SMK muhammadiyah. (Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2016)
- Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda. Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*. Vol 3 No 1, Juni 2017.
- Andi Wardana. Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran untuk Mengapresiasi Cerita Anak pada Peserta Didik Kelas III SD/MI (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2018)
- Anggita Dwi Lestari. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Ada Tema 9 Makanan Sehat Dan Bergizi (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019)
- Ani Widyawati, Anti Kolonial Prodojosantoso. Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter peserta Didik SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. Vol 1 No 1, April 2015.
- Ara Hidayat. Pendidikan Islam Dan Lingkungan Hidup. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol 4 No 2, Desember 2015.
- Arda, Sahrul Saehana dan Darsikin. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Mitra Sains*. Vol 3 No 1, Januari 2015.
- Asri Yulianda, Biner Ambarita, Khairil Ansari. *The Feasibility Of Comic Media On Narrative Texts Based On Local Wisdom In VII Grade Student Of Junior High School (SMPN) 3 Kotapinang*. *Jurnal Birle*. Vol 2 No 3, Agustus 2019.
- Asro Nur Aini, Bambang Sri Anggoro, Fredi Ganda Putra. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Transportasi Berbantuan Sparkol. *Jurnal UNION*. Vol 6 No 3, November 2018.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

- Dedi Wahyudi & Siti Aisah. Aktualisasi Pendidikan Islam dalam Pengelolaan Lingkungan Hidup : Studi Relasi antara Pendidikan Islam dan Budaya Mistis dalam Pelestarian Lingkungan. *Jurnal Tarbawiyah*. Vol 2 No 1, Juni 2018.
- Dian Andesta Bujuri, Masnun Baiti. Pengembangan Bahan Ajar IPA Intergatif Berbasis Pendekatan Konteksual. *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol 5 No 2, Desember 2018.
- Dyanti Safitri Erlalisidiana, Asep Kurnia Jayadinata, Julia. Pengaruh Penggunaan Strategi *True Or False* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Perubahan Kenampakan Bumi Dan Benda Langit. *Jurnal Pena Ilmiah*. Vol 1 No 1, 2016.
- Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Feni Fadzillah, Ibnu Fatkhur Royana, Diana Endah Handayani. Pengembangan Media Pop Up Book pada Pembelajaran Tema VI Cita-Citaku Subtema 1 Aku dan Cita-Citaku. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*. Vol 3 No 3, 2019.
- Fidya Rizka Anggraeni, Sumarsih. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Akun-Akun Perusahaan Dagang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol 8 No 2, 2015.
- Filippos, zachariou, et al. Teachers Attitude Towards The Environment And Environmental Education: An Empirical Study. *International Journal Of Environmental & Science Education*. Vol 12 No 7, 2017.
- Gede Lingga, Gede Pasek, “Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi Dalam Media Sosial”, *Jurnal Nawala Visual*, Vol 1 No 1, Mei 2019.
- Hasan Baharun, Mahmudah. Konstruksi Pendidikan Karakter di Madrasah Berbasis Pesantren, *Jurnal Mudarrisuna*, Vol 8 No 1, 2018.
- Henggang Bara Saputro, Soeharto. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol 3 No 1, 2015.
- I Made Tegeh, I Made Kirna. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Jurnal Inovatif*. Vol 4 No 1, 2015.

- Ika Maryani, Luluk Amalia. *The Development Of Science Comic Book To Improve Student's Understanding In Elementary School. International Journal of Inovasi Pendidikan IPA*. Vol 4 No 1, 2018.
- Indrya Mulyaningsih, dkk. Pembelajaran Bermuatan HOTS di Jurusan Tadris Bahasa Indonesia. *Jurnal Tadris*. Vol 4 No 1, 2018.
- Irwandani, Siti Juariah. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media *Instagram* sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*. Vol 5 No 1, April 2016.
- Istihana. Pengelolaan Kelas Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Terampil*. Vol 2 No 2, 2015.
- Juanda, Azis. Pendidikan Lingkungan Siswa SMA Dalam Cerpen Koran Kompas: Pendekatan Ekokritik, *Jurnal Juanda*. Vol 3 No 2, 2018.
- Jufri, Jumarddin La Fua & Ratna Umi Nurlila. Pendidikan Lingkungan Sekolah Dasar Negeri 1 Baruga Kota Kendari. *Jurnal Al-Ta'dib*. Vol 11 No 2, Desember 2018.
- Kadek Martin, dkk. Pengembangan Media Strip Comic dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SDN 1 Sari Mekar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 6 No 2, 2018.
- Linda Aprilia. Pembelajaran Berbasis Alam Dalam Membentuk Karakter Siswa Cinta Lingkungan dan Berbasis Religi Islami di Jenjang SD Sekolah Alam Al-Izzah Krian. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*. Vol 6 No 2, 2018.
- M Haris Syarifudin, Meini Sondang. Pengembangan E Komik sebagai Media Pembelajaran Keamanan Jaringan Materi Kriptografi. *Jurnal IT-Edu*. Vol 1 No 1, Januari 2016.
- Mahmud, Hariman Surya Siregar. 2015. *Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mahya Zuhrowati, Abdurrahman, Agus Suyatna. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran IPA pada Materi Pemanasan Global. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol 6 No 2, Sempتمبر 2018.
- Mudlofir Ali, Evi Fatimatur Rusydiyah. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Pers.



- Mukhlas Azizi, Sigit Prasetyo. Kontribusi Pengembangan Komik IPA Bermuatan Karakter pada Materi Sumber Daya Alam untuk Siswa MI/SD. *Jurnal Al-Bidayah*. Vol 9 No 2, 2017.
- Musfah, Jejen. 2015. *Redesain Pendidikan Guru*. Jakarta: Kencana.
- Nadia Kustianingsari, Utari Dewi. Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. Vol 6 No 2, 2015.
- Nick Soedarso, "Komik: Karya Sastra Bergambar", *Jurnal Humaniora*, Vol 6 No 4, (Oktober 2015)
- Ninik Sumiarsi. Analisis Kompetensi Pedagogik dan Pengembangan Pembelajaran Guru SD Negeri 041 Tarakan. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*. Vol 3 No 1, 2015.
- Nunik Nurlatipah, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Sumber pada Pokok Ekosistem. *Jurnal Scientiae Educatia*. Vol 5 No 2, 2015.
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nur khasanah, dkk. *Critical Thinking Ability And Student's Personal Religious Beliefs : An Analysis Of DBUS Model Implementation*. *Jurnal Tadris*. Vol 4 No 1, 2019.
- Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Terampil*. Vol 4 No 1, 2017.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rista Karisma, Mudzanatun, Prasena. Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol 3 No 3, 2019.
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.



- Said Alamsyah. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: Kencana.
- Shanta Rezkita, Kristi Wardani, “Pengintegrasian Pendidikan Lingkungan Hidup Membentuk Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. Vol 4 No 2, 2018.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: PT. Alfabet.
- \_\_\_\_\_, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Sukring. Pendidik dalam Pengembangan Kecerdasan Peserta Didik: Analisis Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*. Vol 1 No 1, 2016.
- Syofnidah Ifrianti. Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Terampil*. Vol 2 No 2, 2015.
- Tia Sekar Arum. Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Integratif Subtema Hubungan Makhluk Hidup Dalam Ekosistem Pendekatan Saintifik Untuk Kelas 5 SD. *Jurnal Scholaria*. Vol 6 No 3, September 2016.
- Widodo, Darhim, Ikhwanudin. *Improving Mathematical Problem Solving Skills Through Visual Media*. *Journal Physics: Conf Series*. Vol 948 No 1, 2018.
- \_\_\_\_\_. *Selection Of Learning Media Mathematics For Junior School Student*”, *Turkish Journal Of Educational Technology*. Vol 17 No 1, 2018.
- Wulansari, Betty Yulia & Sugito. Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Alam untuk Meningkatkan Kualitas Proses Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*. Vol 3 No 1, 2016.
- Yoga Anjas Pratama. Media Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD N 1 Sukabumi Bandar Lampung. *Jurnal Mudarrisuna*. Vol 8 No 2, Desember 2018.