

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK  
ELEKTRONIK DALAM PEMBELAJARAN  
TEMATIK SD/MI**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi  
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Strata 1 (S1) dalam  
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh**

**Ade Livia  
NPM: 1711100001**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1443 H/2022 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK  
ELETRONIK DALAM PEMBELAJARAN  
TEMATIK DIDIK SD/MI**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi  
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Strata 1 (S1) dalam  
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh**

**Ade Livia  
NPM: 1711100001**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : Syofnidah Ifrianti, M.Pd**

**Pembimbing II : Yuli Yanti, M.Pd. I**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1443 H/2022 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masalah yaitu pelaksanaan pembelajaran kurang menggunakan media yang variatif, kurangnya media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar sekaligus menanamkan rasa nasionalisme peserta didik, pengembangan media pembelajaran menggunakan elektronik belum digunakan sebagai salah satu alternatif dalam media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui proses pengembangan media komik elektronik berbasis lagu wajib dalam pembelajaran tematik SD/MI tema 2 tentang udara bersih bagi kesehatan. Mengetahui kelayakan media komik elektronik berbasis lagu wajib dalam pembelajaran tematik SD/MI tema 2 tentang udara bersih bagi kesehatan. Mengetahui respon peserta didik terhadap media komik elektronik berbasis lagu wajib dalam pembelajaran tematik SD/MI tema 2 tentang udara bersih bagi kesehatan.

Metode penelitian ini adalah *Research and Development (R & D)* berdasarkan model ADDIE. Fungsi dari model ADDIE adalah menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pembelajaran yang efisien, dinamis, dan mendukung kinerja pembelajaran itu sendiri. Model ini terdiri dari lima tahap yaitu, *analysis, design, development, implementation* dan *evaluasi*.

Hasil penelitian Media komik elektronik berbasis lagu wajib dalam pembelajaran tematik SD/MI berdasarkan ahli materi dinyatakan layak dengan presentase 79,16 % penilaian ahli media memperoleh rata-rata presentase 85,21 % dengan kriteria sangat layak, penilaian ahli bahasa memperoleh rata-rata presentase skor 80 % dengan kriteria layak. Respon peserta didik dan pendidik diperoleh saat uji coba produk. Hasil respon peserta didik saat uji coba skala kecil adalah 77,05 % dengan kriteria menarik. Hasil respon peserta didik saat uji coba skala besar adalah 73,36 % dengan kriteria menarik. Sedangkan respon pendidik diperoleh sebesar 79,22 % dengan kriteria baik. Sehingga komik elektronik berbasis lagu wajib layak digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran tematik.

**Kata Kunci:** *ADDIE, Media Komik, Tematik*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ade Livia  
Npm : 1711100001  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Elektronik Berbasis Lagu Wajib Dalam Pembelajaran Tematik SD/MI” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun. Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 2022  
Penulis,



Ade Livia  
NPM. 1711100001



**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260**

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK  
ELEKTRONIK PADA PEMBELAJARAN  
TEMATIK SD/MI**  
**Nama : Ade Livia**  
**NPM : 1711100001**  
**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang  
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan  
Lampung

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

  
**Syofnidah Ifrianti, M. Pd.**  
**NIP. 196910031997022002**

  
**Yuli Yanti, M.Pd.I**  
**NIP.**

**Mengetahui  
Ketua Prodi PGMI**

  
**Dr. Chairul Amriah, M. Pd**  
**NIP. 196810201989122001**



**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260**

**PENGESAHAN**

**Skripsi dengan judul: PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK  
ELEKTRONIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SD/MI  
disusun oleh: ADE LIVIA, NPM:1711100001, Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), telah diujikan dalam  
siding Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan  
Lampung pada hari: Jum'at/08 Juli 2022, pukul: 15:00-17:00 WIB,  
Tempat: Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.**

**TIM MUNAQOSYAH**

**Ketua : Sri Latifah, M. SC. (.....)**

**Sekretaris : Hasan Sastra Negara, M.Pd. (.....)**

**Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd. (.....)**

**Penguji Pendamping I : Syofnidah Ifrianti, M.Pd. (.....)**

**Penguji Pendamping II : Yuli Yanti, M.Pd.I. (.....)**

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**



**Prof. Dr. H. Nur Diana, M.Pd**

**NIP. 196408201988032002**

## MOTTO

يَبْنِي أَذْهَبُوا فَتَحَسَّسُوا مِنْ يُوسُفَ وَأَخِيهِ وَلَا تَأْيَسُوا مِنْ  
رَّوْحِ اللَّهِ إِنَّهُ <sup>ط</sup> لَا يَأْيَسُ مِنْ رَّوْحِ اللَّهِ إِلَّا الْقَوْمُ الْكَافِرُونَ ﴿٨٧﴾

*“Dan Janganlah Kamu Berputus Asa Dari Rahmat Allah SWT,  
Sesungguhnya Tiada Berputus Dari Rahmat Allah SWT  
Melainkan Orang-Orang Yang Kafir.”*

*-Surah Yusuf Ayat 87-*



## PERSEMBAHAN

Terucap syukur Alhamdulillah Kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan berkah, nikmat, perlindungan dan kemudahan serta kelancaran dalam setiap langkah. Maka dengan penuh cinta dan kasih sayang ku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kepada kedua orang tua yang sangat saya sayangi dan cintai ayahanda Kiswoto (alm) dan Memeh Suparmi (almh) dengan segala do'a dan nasihat yang dahulu selalu diberikan.
2. Kepada kakaku Selvi Herdiana dan Muhamad Novi serta keluarga besar yang telah memberikan do'a, semangat dan dorongan hingga saat ini.
3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung.





## RIWAYAT HIDUP

Ade Livia, dilahirkan pada 9 April 1999 di Bandar Lampung. Penulis adalah anak bungsu dari 2 bersaudara, lahir dari pasangan Bapak Kiswoto dan Ibu Suparmi.

Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SDN 5 Sumberejo dan lulus pada tahun 2011 kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP N 13 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2014. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMA Perintis 2 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2017 penulis terdaftar sebagai mahasiswi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) sampai dengan sekarang.



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Komik Elektronik Berbasis Lagu Wajib Dalam Pembelajaran Tematik SD/MI”. Shalawat beserta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya yang senantiasa menjadi panutan bagi umatnya.

Penulis berterimakasih kepada seluruh pihak yang membantu dalam pembuatan skripsi ini. Hanya kepada Allah SWT penulis memohon semoga bantuan dan amal baik yang mereka berikan kepada penulis memperoleh pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak.dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr.Chairul Amriyah, M. Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung.
3. Deri Firmansyah, M. Pd selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung.
4. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Yuli Yanti, M. Pd, i selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dalam membimbing, mengarahkan, memotivasi sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan baik.
5. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai.
6. Kepada kepala sekolah, staf MIN 6 Lampung Selatan dan SDN 3 Margadadi yang telah memberikan bantuan sehingga terselesainya skripsi ini.

7. Kepada sahabatku Nurul Fauziah, Lili Nur Indah P, Via Cici Meilika, Siti Nurhalimah, Adinda Larasati Nursitasari, Dwi Shinta Indra N, Adela Prima Winata yang telah memberi dukungan, motivasi, selalu menyemangati dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2017 khususnya kelas A prodi PGMI yang telah memotivasi dan memberikan semangat selama proses penyusunan skripsi.
9. Serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis haturkan terima kasih. Semoga Allah SWT membalas kebaikan yang telah diberikan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan umumnya dan pembaca khususnya.

Bandar Lampung, 05 Juni 2022

Penulis



Ade Livia

NPM. 1711100001

## DAFTAR ISI

<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 GRAFIK</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang .....	2
C. Identifikasi Masalah .....	8
D. Batasan Masalah.....	8
E. Rumusan Masalah .....	9
F. Tujuan Penelitian.....	9
G. Manfaat Penelitian.....	9
H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	10
I. Sistematika Penulisan .....	12
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>13</b>
A. Media Pembelajaran .....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	13
2. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran .....	15
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	20
4. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.....	22
B. Komik .....	23
1. Pengertian Komik .....	23
2. Jenis-Jenis Komik .....	25
3. Jenis Cerita Komik.....	26
4. Komponen Komik.....	27
5. Kelebihan Dan Kekurangan Komik .....	28
C. Android .....	29

D. Pembelajaran Tematik .....	31
1. Pengertian Pembelajaran Tematik .....	31
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik .....	32
3. Keunggulan Pembelajaran Tematik .....	33

<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Prosedur Penelitian.....	35
C. Teknik Pengumpulan Data .....	38
D. Instrumen Penelitian.....	39
E. Teknik Analisis Data .....	41

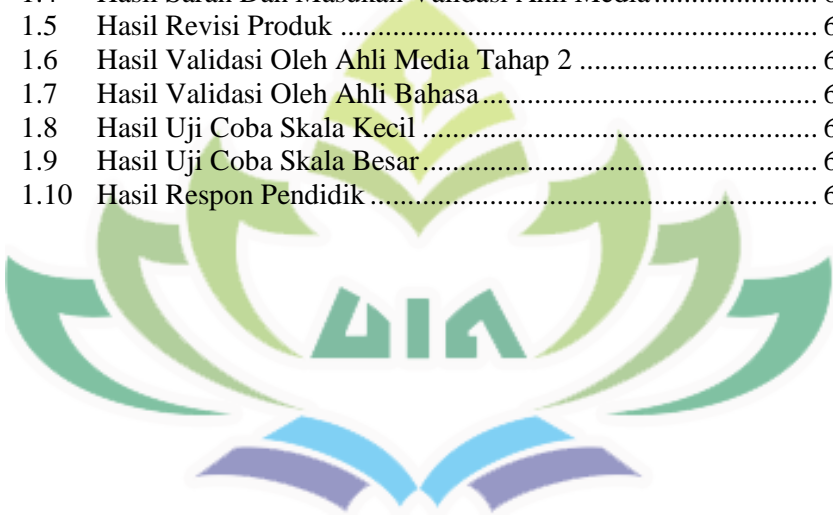
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
A. Hasil Penelitian Dan Pengembangan Media Pembelajaran ..	45
1. Analisis (Analysis).....	46
2. Perancangan (Design) .....	52
a. Penyusunan Kerangka Pada Media.....	52
b. Perancangan Penyajian Media .....	53
c. Perancangan Instrument .....	53
3. Pengembangan (Development) .....	54
a. Pembuatan Komik .....	54
1) Bagian Intro .....	54
2) Bagian Isi Komik.....	56
3) Bagian Penutup.....	59
b. Hasil Penilaian Angket Validasi .....	59
a) Validasi Ahli Materi .....	59
b) Validasi Ahli Media.....	62
c) Validasi Ahli Bahasa .....	64
4. Implementasi.....	68
a. Uji Coba Skala Kecil .....	69
b. Uji Coba Skala Besar.....	70
c. Uji Coba Pendidik .....	73
5. Evaluasi .....	73
B. Pembahasan .....	72
1. Pengembangan Media Komik Elektronik .....	72
2. Kelayakan Pengembangan Media Komik Elektronik Berbasis Lagu Wajib .....	75
a. Penilaian Ahli Materi .....	75
b. Penilaian Ahli Media.....	75
c. Penilaian Ahli Bahasa.....	76

3. Respon Peserta Didik Dan Pendidik Terhadap Media Komik Elektronik .....	76
4. Kelebihan Dan Kelemahan Produk Komik Elektronik...	77
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>81</b>
A. Kesimpulan .....	81
B. Saran .....	82
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>91</b>



## DAFTAR TABEL

1.1	Kisi-Kisi Instrumen Validasi.....	40
1.2	Kriteria Skor .....	42
1.3	Skala Kelayakan.....	43
1.4	Waktu Pelaksanaan Penelitian Dan Pengembangan .....	44
1.5	Subtema 1 Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih .....	46
1.6	Subtema 2 Pentingnya Udara Bersih Bagi Kesehatan .....	47
1.1	Subtema 3 Memelihara Kesehatan Organ Pernafasan Manusia.....	48
1.2	Hasil Hasil Validasi Oleh Ahli Materi .....	58
1.3	Hasil Hasil Validasi Oleh Ahli Media Tahap 1 .....	60
1.4	Hasil Saran Dan Masukan Validasi Ahli Media .....	61
1.5	Hasil Revisi Produk .....	62
1.6	Hasil Validasi Oleh Ahli Media Tahap 2 .....	63
1.7	Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa.....	64
1.8	Hasil Uji Coba Skala Kecil .....	67
1.9	Hasil Uji Coba Skala Besar .....	68
1.10	Hasil Respon Pendidik .....	69



## DAFTAR GAMBAR

1.1	Tahapan Model ADDIE .....	36
1.2	Kerangka Berfikir .....	38
1.1	Tahapan ADDIE .....	40
1.11	Tampilan Intro Pertama.....	52
1.12	Tampilan Intro Kedua .....	53
1.13	Tampilan Kegiatan Keseharian .....	54
1.14	Tampilan Lirik Lagu Hari Kemerdekaan .....	55
1.15	Tampilan Materi Pernafasan Pada Hewan.....	55
1.16	Tampilan Materi Pernafasan Pada Manusia .....	56
1.17	Tampilan Seperti Kegiatan Tanya Jawab Saat Kegiatan Belajar Mengajar.....	56
1.18	Tampilan Penutup .....	58





## DAFTAR GRAFIK

1.19 Hasil Validasi Ahli Materi.....	59
1.20 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2.....	64
1.21 Hasil Validasi Bahasa.....	66
1.22 Hasil Respon Pendidik.....	70
1.23 Perbandingan Hasil Uji Coba .....	74



## DAFTAR LAMPIRAN

### LAMPIRAN A

Hasil wawancara peserta didik .....	91
Surat Izin Pra Penelitian .....	93
Surat Izin Penelitian .....	94
Nota Dinas .....	100

### LAMPIRAN B

Surat Tugas Validasi .....	102
Surat Izin Penelitian SD N 3 Margodadi .....	103
Surat Izin Penelitian MIN 6 Lampung Selatan .....	104
Surat Keterangan Validasi Ahli Media .....	105
Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa .....	106
Surat Keterangan Validasi Ahli It/Media .....	107
Surat Keterangan Validasi Ahli Materi .....	108
Lembar Penilaian Validasi Ahli Media .....	109
Lembar Penilaian Validasi Ahli It/Media .....	113
Lembar Penilaian Validasi Ahli Bahasa .....	117
Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi .....	121

### LAMPIRAN C

Respon Pendidik Di SD N 3 Margodadi .....	125
Respon Pendidik Di MIN 6 Lampung Selatan .....	127
Rekapitulasi Hasil Uji Coba Skala Besar Peserta Didik .....	128
Rekapitulasi Hasil Uji Coba Skala Kecil Peserta Didik .....	132
Dokumentasi Penelitian .....	135
Hasil Turnitin Plagiasi .....	137

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. PENEGASAN JUDUL**

Penegasan dari judul ini peneliti bermaksud untuk memberikan deskripsi yang berupa pengertian untuk menghindari kekeliruan dalam memahami makna yang terkandung dalam judul penelitian ini. Judul merupakan hal yang sangat penting dalam karya ilmiah, karena judul akan memberikan gambaran tentang keseluruhan dari isi skripsi. Adapun judul skripsi ini “Pengembangan Media Komik Elektronik Dalam Pembelajaran Tematik SD/MI”. Peneliti akan memberikan penegasan dan batasan-batasan istilah yang digunakan dalam skripsi ini, yaitu:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana perantara atau alat yang digunakan seorang pendidik untuk mempermudah saat proses pembelajaran dan penyampaian isi pesan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik yang diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Komik

Komik merupakan kumpulan gambar yang terdiri dari urutan-urutan tertentu, dan tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita yang memberikan unsur hiburan dalam penyampiannya.

3. Android

Elektronik digital adalah alat atau ponsel cerdas yang terus berkembang yang menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan atau aktivitas keseharian manusia dengan jangkauan yang tidak terbatas oleh wilayah.

#### 4. Tematik

Tematik dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar dengan tidak memisahkan mata pelajaran, tetapi menggunakan tema untuk menggunakannya. Sedangkan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran dengan menggunakan tema tertentu.

Jadi yang penulis maksud dari judul skripsi ini adalah untuk melakukan pengembangan menggunakan media komik elektronik dalam pembelajaran tematik kelas V SD/MI.

## B. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup> Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.<sup>2</sup> Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi

---

<sup>1</sup> Syofnidah Ifrianti & Ayu Reza, *Implementation of Environmental Care Character Education on the Development of Students' Emotional Intelligence in Sukarame District, Bandar Lampung City*, JIP (Jurnal Ilmiah PGMI), 2020, vi <<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/>>.

<sup>2</sup> Siska Yulia, *Pembelajaran IPS SD/MI* (yogyakarta: gharudawaca, 2018).

pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan.<sup>3</sup> Oleh karena itu, pendidikan dan pembelajaran menjadi kebutuhan manusia. Seperti dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat Al Jatsiyah ayat 13 yang berbunyi:

وَسَخَّرَ لَكُمْ مَّا فِي السَّمَوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا مِنْهُ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya “Dan Dia memudahkan untukmu apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi semuanya, (sebagai Rahmat dari-Nya). Sesungguhnya yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda kekuasaan Allah bagi kaum yang berpikir”.(QS. Al Jatsiyah [45]:13).<sup>4</sup>

Jelaslah bahwa ayat di atas menyatakan bahwa seluruh isi langit dan bumi akan ditundukan oleh Allah SWT bagi umat manusia melalui ilmu pengetahuan, diberikan kepada mereka yang mau melibatkan akalinya dan menggunakan pikirannya. Islam mendorong umatnya untuk mencari dan mengembangkan ilmu pengetahuan guna kesejahteraan umat.

Dari uraian diatas diketahui bahwa pendidikan yang efektif terjadi apabila peserta didik mengalami sendiri belajar yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang baik perilaku

<sup>3</sup> Yumi Olva Susanti, ‘Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Peran Mikro’, *Jurnal Potensia, Pg-Paud Fkp Unib*, 02.1 (2017), 64.

<sup>4</sup> Taquddin Ahmad, *Mushaf Hafalan Utsmani Madinah* (bekasi: maana publishing, 2019). h. 267.

ataupun pengetahuan, namun pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu seperti interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan sumber belajar yang digunakan.

Pembelajaran dapat berjalan dengan baik didalam proses mengajar terdapat lima komponen yang penting yaitu adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran.<sup>5</sup> Media merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran penting dilakukan, selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar, penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik akan materi pelajaran, dan memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran.<sup>6</sup> Penggunaan media dalam pembelajaran menurut Hamalik dapat membangkitkan minat, motivasi, rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologi sebagai peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan membantu keefektifan pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran.

Lagu sebagai salah satu bentuk penyampaian pesan secara lisan terdiri atas unsur nonverbal (nada, tanda, dinamik, instrumen) dan unsur verbal (unsur bahasa). Lagu wajib nasional atau satu lagu terkini yang menggambarkan semangat patriotisme dan cinta tanah air. Menurut pasal 59 ayat 2 lagu kebangsaan dapat diperdengarkan dan dinyanyikan: (a) sebagai pernyataan rasa kebangsaan; (b) dalam rangkaian program pendidikan dan pengajaran; (c) dalam acara resmi lainnya yang diselenggarakan oleh organisasi, partai politik, dan kelompok masyarakat lain; (d) dalam acara ataupun kompetisi ilmu pengetahuan, teknologi dan

---

<sup>5</sup> Nurul Audie, 'Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip 2.1* (2019), 586–95.

<sup>6</sup> Hidayah Nurul, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran', *Terampil, P-Issn 2355-1925 E-Issn 2580-8915*, 4.1 (2017), 35.

seni internasional.<sup>7</sup> Lagu wajib dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena nilai moral yang terkandung dalam lirik lagu wajib tersebut dimaksudkan untuk mendidik perkembangan psikologi seorang anak.

Dalam era pembelajaran pada zaman yang semakin maju saat ini, bahwa kehadiran media pembelajaran sesuatu yang bisa dikatakan baik untuk pendidik. Salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran dalam bentuk elektronik. Berkembangnya kemajuan zaman media komik dapat dibuat menggunakan Software maupun secara online yang dapat di akses di Website.<sup>8</sup> Banyaknya software dan situs web gratis untuk pembuatan komik menjadi alasan peneliti untuk mengembangkan media komik sebagai media pembelajaran. Penggunaannya yang mudah dan tidak menyulitkan siswa akan menambah daya tarik dan keingintahuan siswa dalam pembelajaran. Komik elektronik memiliki kelebihan diantaranya menarik minat belajar siswa, mudah dioperasikan, efisien karena tidak memerlukan kertas untuk cetak, dan mudah dibawa kemana-mana dikarenakan berbentuk aplikasi.

Pengembangan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dengan memadukan antara unsur visual dan digital melalui media komik. Komik mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Pengemasan komik sebagai media pembelajaran digital terasa sangat dekat dengan peserta didik yang telah familiar dan lekat dengan perkembangan teknologi.<sup>9</sup> Ditambah lagi bentuk komik elektronik ringan karena hanya perlu memproses file

---

<sup>7</sup> Witanti Agnin, Dkk, 'Implementasi Pembelajaran Lagu Nasional Pada Pembelajaran Sbdp Di Sekolah Dasar', *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 20 (2020), 119 <[Http://Prosiding.Unipma.Ac.Id/Index.Php/Kid](http://Prosiding.Unipma.Ac.Id/Index.Php/Kid)>.

<sup>8</sup> Susanti Septiana And Others, 'Pegembangan Bahan Ajar Komik Fisika Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Di Ma Kelas Xi 1', *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8.3 (2019), 209 <[Https://Www.Pixton.Com/](https://Www.Pixton.Com/)>.

<sup>9</sup> Alfian Furqon Hakim, 'Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka Alfian Furqon Hakim', *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 7.3 (2018), 205.

gambar yang berukuran tidak terlalu besar sehingga lebih mudah untuk diakses daripada media digital lain meskipun dalam koneksi yang tidak stabil sekalipun.

Selain media pembelajaran yang mengalami perkembangan, kurikulum dalam pembelajaran juga mengalami pembaharuan. Dimana pada setiap mata pelajaran materi terpisah satu sama lain yang mengalami pembaharuan yang mana pembelajaran saling keterkaitan satu sama lain. Pembelajaran Tematik adalah suatu pendekatan yang bersifat Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) dan memadukan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran Tematik pada hakikatnya merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individu maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep. Peserta didik harus memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.<sup>10</sup>

Berdasarkan hasil pra-penelitian di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Lampung Selatan dan SDN 3 Margadadi pada pendidik guru kelas V diperoleh informasi bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media komik sudah pernah digunakan di MIN 6 Lampung Selatan namun masih dalam bentuk cetak yang hanya menampilkan gambar ataupun materi saja sedangkan di SDN 3 Margadadi belum pernah menggunakan media komik ataupun komik elektronik, sementara pembelajaran secara daring dimasa pandemic saat ini media dalam bentuk cetak masih sulit digunakan saat proses pembelajaran dan kurang efektif dalam penggunaannya, sehingga pembelajaran saat ini membutuhkan media dalam bentuk elektronik yang dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar. Kemudian kurangnya pengetahuan anak mengenai lagu-lagu wajib, anak-anak cenderung menyukai dan menghafal lagu yang sedang populer dibanding lagu wajib nasional hal itu dapat diketahui dari hasil wawancara kepada salah satu peserta didik di MIN 6 Lampung Selatan bernama Agil Mutawakilin. Padahal dibalik lagu-lagu wajib nasional

---

<sup>10</sup> Sukadari, 'Tematik Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Sekolah Luar Biasa Kelas Rendah', *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4.2 (2020), 340.



mengandung hikmah, pesan, dan amanat kebangsaan yang belum tentu bisa diwakili oleh lagu-lagu yang sedang populer di media social. Lagu-lagu wajib nasional banyak memberikan dampak positif terutama dalam penanaman nilai moral dan rasa nasionalisme pada generasi muda sekarang, karena itu penting untuk mendengarkan lagu-lagu wajib nasional.

Peneliti mencoba berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media komik elektronik berbasis lagu wajib. Bentuk media komik di desain berupa aplikasi yang nantinya dapat diakses secara online di android. Menurut Piaget pada usia 10-12 tahun termasuk dalam tahapan operasional kongkret dimana cara berfikir anak masih nyata belum bisa berfikir secara abstrak.<sup>11</sup> Komik dapat memberikan gambaran kongkret yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang dikemas secara menarik sehingga diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami isi cerita atau pesan yang disampaikan. Menurut bonneff gambar merupakan cara yang ampuh untuk menyampaikan gagasan kepada anak-anak dan public buta huruf, terutama di bidang informasi, pendidikan dan periklanan. Sudjana menjelaskan bahwa komik dapat digunakan sebagai media belajar yang dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan minat apresiasi siswa.<sup>12</sup> Penambahan lagu wajib pada media komik ini dimaksudkan untuk mendidik perkembangan psikologi seorang anak dengan menanamkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam lagu wajib tersebut sehingga meningkatkan semangat juang, patriotisme, nasionalisme, dan membentuk karakter kejiwaan di masa sekarang maupun yang akan datang. Selain itu lagu wajib memberikan kesadaran bagi generasi muda untuk mencintai dan peduli terhadap kebudayaan bangsa.

Keunggulan menggunakan komik yaitu mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, memiliki unsur urutan cerita yang

---

<sup>11</sup> Esti Imawati & Faraz Umayu, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal* (Yogyakarta: Ombak, 2017). h. 36.

<sup>12</sup> Cecep Kustandi & Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2020). h, 141-142.

memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar, komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, komik dapat membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca. Pengembangan media komik elektronik berbasis lagu wajib memadukan antara unsur visual, suara, dan digital yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Oleh karena itu, media pembelajaran komik elektronik berbasis lagu wajib perlu dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran. Diharapkan dengan dikembangkannya media pembelajaran ini, mampu memberikan solusi bagi pendidik dan menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian yaitu pengembangan media komik elektronik berbasis lagu wajib dalam pembelajaran tematik SD/MI kelas V tema 2 tentang udara bersih bagi kesehatan .

### **C. IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan uraian pada latar belakang identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran kurang menggunakan media yang variatif dalam pembelajaran.
2. Kurangnya media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar sekaligus menanamkan rasa nasionalisme peserta didik.
3. Pengembangan media pembelajaran menggunakan elektronik belum digunakan sebagai salah satu alternatif dalam media pembelajaran berbasis teknologi.

### **D. BATASAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka perlu dilaksanakan pembatasan masalah. Hal ini dilaksanakan agar hasil penelitian mendapatkan hasil yang fokus. Oleh karena itu,

penelitian ini difokuskan pada pengembangan media komik elektronik berbasis lagu wajib dalam pembelajaran tematik SD/MI kelas V tema 2 tentang udara bersih bagi kesehatan.

#### **E. RUMUSAN MASALAH**

Masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses mengembangkan media komik elektronik berbasis lagu wajib dalam pembelajaran tematik SD/MI tema 2 tentang udara bersih bagi kesehatan?
2. Bagaimana kelayakan media komik elektronik berbasis lagu wajib dalam pembelajaran tematik SD/MI tema 2 tentang udara bersih bagi kesehatan?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media komik elektronik berbasis lagu wajib dalam pembelajaran tematik SD/MI tema 2 tentang udara bersih bagi kesehatan?

#### **F. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pengembangan media komik elektronik berbasis lagu wajib dalam pembelajaran tematik SD/MI tema 2 tentang udara bersih bagi kesehatan.
2. Mengetahui kelayakan media komik elektronik berbasis lagu wajib dalam pembelajaran tematik SD/MI tema 2 tentang udara bersih bagi kesehatan.
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap media komik elektronik berbasis lagu wajib dalam pembelajaran tematik SD/MI tema 2 tentang udara bersih bagi kesehatan.

#### **G. MANFAAT PENELITIAN**

Adapun manfaat yang dapat diuraikan dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritis

- a. Menambah ilmu pengetahuan di bidang ilmu pendidikan pada umumnya
  - b. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya.
2. Manfaat praktis
- a. Bagi sekolah
    - 1) Memberikan masukan kepada sekolah dalam meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan.
    - 2) Sebagai bahan pertimbangan untuk melengkapi sarana dan prasarana belajar dalam menunjang peningkatan kualitas hasil belajar siswa.
  - b. Bagi guru
    - 1) Menjadi bahan ajar dalam kegiatan belajar mengajar
    - 2) Memberikan masukan kepada para guru supaya lebih kreatif
  - c. Bagi siswa
    - 1) Memberikan suasana pembelajaran yang berbeda dan menyenangkan
    - 2) Membuat pembelajaran lebih menarik
    - 3) Membangkitkan minat belajar siswa

## H. KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU YANG RELAVAN

Dari hasil penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang berhubungan dengan pengembangan media komik elektronik berbasis lagu wajib dalam pembelajaran tematik SD/MI yaitu penelitian yang dilakukan oleh Andi Wardana tahun 2018 dengan judul “*Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III Sd/Mi*”.<sup>13</sup> Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Andi Wardana adalah media pembelajaran komik untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik yang berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia,

---

<sup>13</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). 91.

sedangkan penulis mengembangkan media pembelajaran komik pada pembelajaran tematik.

Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Fitra Yurisma Kanti, Bambang Suyad, Wiwin Hartanto pada tahun 2018 dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS di Man 1 Jember”*.<sup>14</sup> Yang membedakan penelitian yang dilakukan oleh Fitra Yurisma Kanti, Bambang Suyad, Wiwin Hartanto yaitu pada materi dan jenjang pendidikan dimana penelitian sebelumnya mengenai kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran untuk siswa kelas X IPS di MAN sedangkan peneliti pada materi pembelajaran tematik di SD/MI.

Kemudian di tahun 2019 M. Asri Fardhal melakukan penelitian dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi”*.<sup>15</sup> Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh M. Asri Fardhal dengan peneliti yaitu pada materinya dan pengembangan medianya karena peneliti mengembangkan media komik elektronik berbasis lagu wajib .

Dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya keunggulan pada media pengembangan media komik elektronik berbasis lagu wajib ini terletak pada penggunaan media yang mudah digunakan dan bisa dipakai dimana saja karena penggunaan digital yang praktis. Selain itu, keunggulan pada media komik elektronik berbasis lagu wajib ini terdapat lagu yang dapat membuat media lebih bervariasi dan tidak monoton sedangkan penelitian terdahulu hanya menyajikan komik bergambar saja. Media komik elektronik berbasis lagu wajib mampu memberikan keuntungan sekaligus kepada peserta didik dimana peserta didik mendapat pengalaman

---

<sup>14</sup> Yurisma Kanti, Bambang Suyadi, Wiwin Hartanto Fitra, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember’, *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial* , 12.1 (2018). 135.

<sup>15</sup> Regita Anesia Bambang Sri Anggoro, Indra Gunawan, ‘Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus’, *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*, 1.1 (2018). 53.

belajar membaca sambil mendengarkan. Penggunaan lagu wajib pada komik diharapkan agar memupuk rasa nasionalisme pada jiwa anak bangsa yang kini mulai melupakan lagu-lagu kebangsaan.

## **I. SISTEMATIKA PENULISAN**

Media secara umum memiliki manfaat dapat me Aningkatkan minat belajar peserta didik karena rasa tertariknya pada media tersebut. Media juga dapat dengan mudah menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, media tentunya dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk dengan mudah berinteraksi dan menciptakan suasana belajar yang lebih berkualitas. Oleh sebab itu, kehadiran media sangat penting dalam proses pembelajaran, tak terkecuali dalam pembelajaran tematik.

Media komik dapat dikembangkan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran agar lebih menarik dan mudah diingat oleh peserta didik. Penyajian dengan ilustrasi gambar sangat sesuai dengan peserta didik yang pada umumnya menyukai gambar. Selain pesan visual dalam gambar, komik juga mampu memberikan pesan verbal melalui dialog antar tokoh dalam cerita.

Pengembangan media komik elektronik berbasis lagu wajib diharapkan diterima baik oleh guru maupun siswa, dapat meningkatkan daya ketertarikan peserta didik, serta dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajarannya sehingga mendapat hasil pembelajaran secara maksimal.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. MEDIA PEMBELAJARAN

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin (*medium*) yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah prantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlack & Ely menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, dan kejadian yang membangun kondisi agar siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.<sup>16</sup> Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, potografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. *Medium* dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Penggunaan media dalam pembelajaran tidak mutlak harus diadakan oleh pengajar. Artinya, jika guru dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran pun tidak dikatakan gagal, karena yang utama dalam proses pembelajaran adalah anak dapat belajar dengan baik dan mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sedangkan menurut Briggs media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut National Education Associaton mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah

---

<sup>16</sup> Hamdan Husein Batubara. *Media Pembelajaran Efektif* , (Semarang: Fatawa Publishing, 2020). 1-2

sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat keras.<sup>17</sup> Media pembelajaran yaitu sarana atau alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan pembelajaran dari pengajar kepada pembelajarnya, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan kemauan pembelajar sedemikian rupa, sehingga proses pembelajaran berjalan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga sudah dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi :

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾  
 أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ  
 الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS.Al-Alaq 1-5).<sup>18</sup>

Ayat di atas membuktikan bahwa penggunaan media tidak hanya dilakukan pada zaman sekarang melainkan sejak zaman Nabi Muhammad SAW. Hal ini dapat kita lihat pada kata “ bilqalam” dalam ayat 4, yang artinya dengan perantara qalam (pena) maksud dari kata tersebut adalah Allah SWT memerintahkan Nabi Muhammad SAW untuk mengajarkan

<sup>17</sup> Nurul Hidayah Dan Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Pustaka Pranalana, 2019). 71.

<sup>18</sup> Ahmad. 597.



manusia dengan menggunakan pena (baca-tulis) sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran.

Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah sarana perantara atau alat yang digunakan seorang pendidik untuk mempermudah saat proses pembelajaran dan penyampaian isi pesan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik yang diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

## 2. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran

Levie & Lentz dalam mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

### a. Fungsi atensi.

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

### b. Fungsi afektif.

Dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

### c. Fungsi kognitif.

Terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

### d. Fungsi kompensatoris.

Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton dapat memenuhi tiga fungsi utama, yaitu:

- a. Memotivasi minat atau tindakan,
- b. Menyajikan informasi,
- c. Memberikan intruksi.<sup>19</sup>

Selain itu, Kemp & Dayton mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif atau manfaat dari penggunaan media antara lain:

1. Menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan

Setiap pembelajar mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada pembelajar secara seragam. Setiap pembelajar yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh pembelajar-pembelajar lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara pembelajar di manapun berada.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat pembelajar. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan pembelajar dan merangsang pembelajar bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu pembelajar untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

3. Proses pembelajaran menjadi interaktif

4. Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu pembelajar dan pembelajar melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa

---

<sup>19</sup> Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019), H. 60.

media, seorang pembelajar mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada pembelajar. Namun dengan media, pembelajar dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya pembelajar sendiri yang aktif tetapi juga pembelajarannya.

5. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari pembelajar adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi pembelajar menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika pembelajar dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang pembelajar tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan sistem peredaran darah manusia atau proses terjadinya gerhana matahari. Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada anak. Biarkanlah media menyajikan materi pelajaran yang memang sulit untuk disajikan oleh pembelajar secara verbal. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, pembelajar tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, pembelajar akan lebih mudah memahami pelajaran.

6. Meningkatkan kuliatas dalam hasil belajar anak

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu pembelajar menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari pembelajar saja, pembelajar mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman pembelajar pasti akan lebih baik.

7. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga pembelajar dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang pembelajar. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan pebelajar dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan pebelajar betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan dalam belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak justru dihabiskan pebelajar di luar lingkungan sekolah.

8. Media dapat menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong pebelajar untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan pebelajar untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada pebelajar untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

9. Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Dengan memanfaatkan media secara baik, seorang pembelajar bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi pebelajar.<sup>20</sup> Seorang pembelajar tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, pembelajar akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar pebelajar, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

---

<sup>20</sup> Cecep Kustandi & Daddy Darmawan. 17-18.

10. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit

Mengidentifikasi bentuk pasar dalam kegiatan ekonomi masyarakat misalnya dapat dijelaskan melalui media gambar pasar dari yang tradisional sampai pasar yang modern, demikian pula materi pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media. Misalnya materi yang membahas tentang pusat-pusat kerajaan Islam di Nusantara dapat disampaikan dengan penggunaan peta atau atlas, sehingga pebelajar dapat dengan mudah memahami pembelajaran tersebut.

11. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu

Sesuatu yang terjadi di luar ruang kelas, bahkan di luar angkasa dapat dihadirkan di dalam kelas melalui bantuan media. Demikian pula beberapa peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, dapat kita sajikan di depan pebelajar sewaktu-waktu. Dengan media pula suatu peristiwa penting yang sedang terjadi di benua lain dapat dihadirkan seketika di ruang kelas.

12. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia

Obyek-obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat kita pelajari melalui bantuan media. Demikian pula obyek berupa proses/kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat kita saksikan dengan jelas melalui media, dengan cara memperlambat, atau mempercepat kejadian.<sup>21</sup> Misalnya, proses perkembangan janin dalam kandungan selama sembilan bulan, dapat dipercepat dan disaksikan melalui media hanya dalam waktu beberapa menit saja.

Dari paparan di atas mengenai manfaat dan fungsi media pembelajaran menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai peranan yang penting pada

---

<sup>21</sup> Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran Edisi Kedua* (Jakarta: Prenadamedia Grub, 2019). 42.

proses belajar karena begitu banyak manfaat serta fungsi yang dapat dirasakan oleh pendidik dan peserta didik seperti, memperjelas penyajian pesan dan informasi, meningkatkan motivasi belajar, mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.

### **3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

#### **a. Media berbasis manusia**

Manusia sebagai sumber belajar dapat juga digunakan sebagai media yang disebut dengan media berbasis manusia. Salah satu faktor penting dalam pembelajaran dengan media berbasis manusia adalah rancangan pelajaran yang interaktif. Dengan adanya manusia sebagai pemeran utama dalam proses belajar, kesempatan interaksi semakin terbuka lebar. Pelajaran interaktif yang terstruktur baik tidak hanya lebih menarik tetapi juga memberikan kesempatan untuk percobaan mental dan memecahkan masalah yang kreatif. Pembelajaran ini juga mendorong partisipasi siswa. Jika hal ini digunakan dengan baik, akan dapat mempertinggi hasil belajar dan pengalihan pengetahuan.

Hal-hal yang dapat menarik perhatian siswa adalah memulai pembelajaran dengan memusatkan pada aplikasi isi berbagai isu yang relevan dengan kebutuhan materi atau bahan misalnya bagaimana siswa akan menggunakan atau menerapkan informasi baru ini, menginformasikan kepada siswa apa yang diharapkan mereka dapat kerjakan, dan memulai dengan mengajukan pertanyaan yang memusatkan perhatian terhadap informasi yang harus dipelajari oleh siswa. Pembelajaran seperti ini dapat direalisasikan dengan berbagai bentuk seperti pembelajaran partisipatori atau pembelajaran sesuai minat dan bakatnya, pembelajaran main peran, pembelajaran kuis tim, pembelajaran kooperatif, debat terstruktur.

b. Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf dan penggunaan spasi kosong. Perencanaan pembelajaran harus berupaya untuk membuat materi dengan media berbasis teks ini menjadi interaktif. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf dan kotak, penggunaan garis bawah sebagai alat penentu sedapat mungkin dihindari karena membuat kata sulit dibaca.

c. Media berbasis visual

Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat anak dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia maya. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan anak harus berinteraksi dengan visual itu untuk menyakinkan terjadi proses informasi. Bentuk visual berupa: (a) gambar representasi seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda, (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, struktur isi materi, (c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam unsur materi, (d) grafik seperti label, grafik dan chart (bagan) yang menyajikan gambar atau angka-angka.<sup>22</sup>

d. Media berbasis audio-visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang

---

<sup>22</sup> Marlina, Dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021). 99-100.

diperlukan dalam media-visual adalah penulisan naskah, yang memerlukan banyak persiapan, rancangan dan penilaian. Naskah menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis ke dalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Narasi ini merupakan penuntut bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pelajaran. Pada awal pelajaran media harus mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua anak. Diikuti dengan jalinan logis keseluruhan program yang dapat membangun rasa berkelanjutan sambung menyambung dan kemudian menuntut kepada kesimpulan atau rangkuman.

e. Media berbasis komputer

Komputer berperan sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau kedua-duanya. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.<sup>23</sup>

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan media berbasis visual komik yang menampilkan gambar-gambar penjelasan tentang pembelajaran agar dapat menarik perhatian dan memotivasi belajar peserta didik.

#### 4. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media pembelajaran hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip yang di maksud dikemukakan oleh Nana Sudjana yaitu, sebagai berikut:

- 1) Menentukan media dengan tepat. Artinya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang di ajarkan.

---

<sup>23</sup> Cecep Kustandi & Daddy Darmawan. 34-40.



- 2) Menerapkan atau mempertimbangkan subjek dengan tepat. Artinya, perlu di perhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan peserta didik.
- 3) Menyajikan media dengan tepat. Artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran harus di sesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu dan sarana.
- 4) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu pengajaran media digunakan.<sup>24</sup>

## B. KOMIK

### 1. Pengertian komik

Komik adalah salah satu media komunikasi yang dapat mengundang tawa dan kesan yang ceria. Secara bahasa, komik berasal dari bahasa Belanda, yaitu komiek, artinya pelawak . Dalam bahasa Yunani, komik berasal dari kata “komikos” atau “ kosmos ” yang berarti bersuka ria atau bercanda. Di negara lain, komik disebut dengan *Comic* (inggris), *Manga* (jepang), *BandeDessine* (Perancis), dan *Manhua* (Taiwan dan China) Komik adalah sebuah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, dengan kata lain komik adalah cerita bergambar, dimana gambar berfungsi untuk mendeskripsikan cerita ditambah dengan adanya balon kata pada setiap gambar agar si pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh si pengarang. Menurut Rohani komik adalah suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada si pembaca.

Adapun menurut Hidayah, komik kartun yang mengungkapkan tokoh karakter yang memerankan satu cerita dengan gambar dalam urutan yang erat untuk memberikan

---

<sup>24</sup> Nurul Hidayah dan Diah Rizki Nur Khalifah, 75.

hiburan suatu pesan kepada pembacanya.<sup>25</sup> Komik tidak hanya memberikan informasi yang bersifat menghibur tetapi juga dapat dikatakan sebagai komik pembelajaran, jika informasi yang dibawakan didalamnya bersifat edukasi.

Selain itu, menurut Frannz & Meier komik adalah cerita yang menekankan gerakan dan aksi yang ditampilkan melalui serangkaian gambar yang dibuat khusus dalam kombinasi dengan paduan kata-kata. Menurut Hurlock komik adalah lingkungan dimana model disajikan yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kepribadian anak-anak. Komik juga dapat digunakan sebagai sarana komunikasi, serta untuk transmisi cerita, pesan dan bahkan sampai pada hal yang bersifat ilmiah seperti genre sastra anak yang lainnya.

Komik menurut Mc Cloud adalah gambar yang berjejer dalam urutan yang disengaja dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca.<sup>26</sup> Sudjana berpendapat bahwa komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Sudjana menjelaskan bahwa komik dapat digunakan sebagai media belajar yang dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan minat apresiasi siswa. Sedangkan menurut Lubis komik merupakan selebaran kertas yang berisikan tulisan dengan kalimat-kalimat yang singkat, padat, mudah dimengerti dan gambar-gambar yang sederhana. Komik memiliki fungsi sebagai alat, media, dan bahan ajar yang di dalamnya berisi pesan yang diungkapkan oleh penulis kepada si pembaca.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan kumpulan gambar yang terdiri dari urutan-urutan tertentu, dan tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah

---

<sup>25</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran* (Semarang: Cv. Graha Edu, 2021). 56.

<sup>26</sup> Maulana Arafat Rubis & Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019). 94.

rangkaian cerita yang memberikan unsur hiburan dalam penyampaianya.

## 2. Jenis-Jenis Komik

- a. Kartun yaitu sebuah komik berupa satu tampilan, tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan humor.
- b. Komik potongan (*comic strip*) adalah penggalan-penggalan yang digabungkan menjadi satu bagian atau sebuah alur cerita pendek. Biasanya cerita dibuat bersambung atau dengan kata lain cerbung (cerita bersambung).
- c. Komik tahunan (*comic annual*), komik ini biasanya terbit setiap 1 bulan sekali, bahkan biasanya 1 tahun sekali. Penerbit biasanya menerbitkan komik jenis ini dalam bentuk cerita putus maupun serial.
- d. Komik online (*web comic*), selain media cetak seperti koran, majalah, dan tabloid di dunia maya khususnya internet dalam hal publikasi komik juga ada yang memanfaatkan internet. Dengan adanya media internet jangkauan pembaca bisa lebih luas daripada media cetak, dan biaya publikasi relatif lebih murah.
- e. Komik ringan (*comic simple*) adalah komik yang biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang difotokopi dan dijilid sehingga menjadi sebuah komik.
- f. Buku komik (*comic book*) adalah suatu cerita yang berisikan gamabr-gambar, tulisan dan ceria yang dikemas dalam sebuah buku.<sup>27</sup>

Pada penelitian ini jenis komik yang digunakan yaitu komik online karena peneliti mengembangkan media komik berbasis android dimana pada saat pandemi seperti ini komik online lebih cocok digunakan dalam pembelajaran yang dapat mempermudah penyampaian pembelajaran dimana didalamnya bersifat edukasi.

---

<sup>27</sup>Andi, *Membuat Komik Strip Online Gratis* (Jakarta: Wahana Komputer, 2014). 2-3

### 3. Jenis Cerita Komik

#### a. Komik edukasi

Komik jenis ini memberikan andil yang cukup besar dalam ranah intelektual dan artistik seni. Keberagaman cerita dan gambar pada komik menjadikannya sebagai alat atau media untuk menyampaikan pesan yang beragam. Jadi, komik memiliki dua fungsi sekaligus. Pertama adalah fungsi hiburan, kedua dapat dimanfaatkan baik langsung maupun tidak langsung untuk tujuan edukatif. Hal ini karena kedudukan komik yang makin berkembang ke arah yang baik dengan adanya kesadaran masyarakat akan nilai edukatif yang biasa dibawanya.

#### b. Komik promosi (komik iklan)

Komik mampu menumbuhkan imajinasi yang selaras dengan dunia anak, sehingga muncul pula komik yang dipakai untuk keperluan promosi sebuah produk. Visualisasi komik promosi ini biasanya menggunakan figur superhero atau tokoh yang mampu menarik prodak yang dipromosikan.

#### c. Komik wayang

Komik wayang adalah komik yang mengisahkan cerita wayang. Misalnya Mahabharata yang emnceritakan perang besar antara kurawa dan pandawa. Komik jenis ini muncul tahun 60-70-an dengan beberapa komik populer yaitu lahirnya Gatotkaca.

#### d. Komik silat

Komik silat sangatlah populer karena tema-tema silat yang didominasi dengan laga atau pertarungan sampai saat ini masih menjadi idola.<sup>28</sup> Untuk setting cerita, komik jenis ini menyesuaikan budaya masing-masing negara yang menerbitkan komik tersebut. Misalnya Jepang dengan ninja dan samurai atau Cina dengan beladiri kungfu.

Pada penelitian ini jenis cerita komik yang digunakan yaitu komik edukasi karena dimanfaatkan baik langsung

---

<sup>28</sup> Andi. 3-6.

maupun tidak langsung untuk tujuan edukatif dalam proses pembelajaran.

#### 4. Komponen Komik

Menurut Indiria Maharsi komik memiliki beberapa komponen antara lain:

##### a. Panel

Panel merupakan kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita. Panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah.

##### b. Sudut pandang dan ukuran pandang dalam panel

Terdapat lima macam sudut pandang dalam komik, yaitu (1) *bird eye view* yaitu pengemabilan gambar dalam posisi jauh di atas ketinggian obyek gambar, (2) *high angle* yaitu pengambilan lebih di bawah dari pada sudut pengambilan *bird eye view*, (3) *low angle* adalah pengambilan gambar dalam posisi obyek berada dibawah sudut pandang mata, (4) *eye level* merupakan pengambilan gambar yang dengan obyek, (5) *frog eye* yaitu pengambilan gambar dengan sudut pandang mata sejajar dengan dasar kedudukan dari obyek.<sup>29</sup> Pengambilan sudut pandang disesuaikan dengan alur cerita.

Sedangkan ukuran gambar dalam panel dikemas berdasarkan kebutuhan adegan yang ditampilkan. Ukuran gambar dalam panel antara lain: (1) *close-up* yaitu pengambilan gambar dari kepala sampai bahu, (2) *extreme close-up* yaitu gambar yang ditampilkan hampir memenuhi panel sehingga terkesan seperti gambar terpotong, (3) *medium shoot* yaitu pengambilan gambar dari lutut ke atas atau sedikit di pinggang bawah, (4) *long shoot* yaitu pengambilan gambar dengan menangkap seluruh wilayah dari tempat kejadian. *Long shoot* lebih digunakan untuk menjelaskan semua elemen dalam adegan agar pembaca

---

<sup>29</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020). 115.

mengetahui siapa yang terlibat dan di mana mereka berada, (5) *extreme long shoot* yaitu menggambarkan wilayah yang lebih luas dari jarak yang sangat jauh. Masing-masing ukuran gambar yang dihasilkan memiliki maksud maupun makna tertentu.

c. Parit

Istilah parit merujuk pada ruang di antara panel.

d. Balon kata

Balon kata yaitu ruang bagi percakapan yang diucapkan oleh para karakter dalam suatu komik. Bentuk balon kata beragam sesuai dengan emosi karakter yang mengucapkannya.<sup>30</sup>

e. Bunyi huruf

Bunyi huruf digunakan untuk mendramatisasi sebuah adegan. Bentuknya bisa bermacam-macam sesuai dengan gaya penulisan dari komikus.

f. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan komponen yang terpenting pada bagian cover depan komik karena ilustrasi dapat memengaruhi tampilan komik untuk menarik minat pembaca, oleh sebab itu desain cover depan komik harus dibuat semenarik mungkin.<sup>31</sup> Biasanya ilustrasi diambil dari tokoh-tokoh yang ada di dalam komik.

Komponen-komponen komik tersebut menjadikan media komik pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah untuk dipahami dalam menyampaikan konten pembelajaran sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

## 5. Kelebihan Dan Kekurangan Komik

Menurut Waluyanto komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada

<sup>30</sup> Hamdan Husein Batubara, 60.

<sup>31</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2021). 118.

sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar (komik). Adapun kelebihan dalam komik yaitu dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar, komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, komik bersifat permanen, komik dapat membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca. Namun, di dalam komik mungkin berdampak negatif apabila bermuatan kekerasan, pornografi, maupun gaya hidup yang negatif.

### C. ANDROID

*Smartphone* atau ponsel cerdas merupakan salah satu wujud realisasi dari (*ubiquitous computing ubicom*), yang diharapkan adanya *smartphone* dapat memenuhi kebutuhan atau aktivitas keseharian manusia dengan jangkauan yang tidak terbatas oleh wilayah. Menurut Supardi elektronik adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Menurut Sugeng Purwanto, Heni Rahmawati, dan Achmad Thermizi android merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada mobile device (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, middleware aplikasi inti.<sup>32</sup> Satyaputra dan Arittonang berpendapat bahwa android adalah suatu sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Huda berpendapat mengenai android, android merupakan sistem operasi berbasis linux yang khusus untuk perangkat bergerak seperti *smartphone* atau tablet.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa elektronik digital adalah alat atau ponsel cerdas yang terus berkembang yang menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk

---

<sup>32</sup> Madcoms, *Memfaatkan Aplikasi Android Pada Sistem Operasi Windows* (2018: Andi Offset, 2018). 1-2.

menciptakan aplikasi mereka, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan atau aktivitas keseharian manusia dengan jangkauan yang tidak terbatas oleh wilayah.

Sifat elektronik digital yang open source (sumber terbuka) menyebabkan banyak programmer membuat aplikasi baru atau sekedar memodifikasi aplikasi untuk diharapkan menggunakan elektronik dan tingkat konsumen yang tinggi menyebabkan perkembangan digital semakin pesat.<sup>33</sup> Elektronik juga memiliki kelebihan menurut Yosef Murya diantaranya yaitu: dari segi kerangka aplikasi memungkinkan penggunaan dan penghapusan komponen yang tersedia dalam sistem operasi tersebut, mendukung untuk perangkat telepon seluler, penyimpanan data menggunakan Sqlite, dapat mendukung berbagai media baik audio, video dan berbagai format gambar, memiliki fitur yang dapat memanjakan user yaitu berupa GSM, bluetooth, EDGE, 3G,4G, dan wifi.<sup>34</sup> Namun sesuai dengan spesifikasi perangkat yang ada, dilengkapi dengan kamera, global positioning system (GPS), kompas dan lain sebagainya.

Selain memiliki kelebihan, elektronik juga memiliki kelemahan yang dapat merugikan pengguna digital. Kelemahan dari elektronik tersebut diantaranya yaitu sebagai developer atau lebih tingkat di atas programmer yang harus mencoba beberapa *hardware* yang cocok untuk memastikan bahwa *software* yang dibuatnya dapat dijalankan pada semua jenis elektronik dan aplikasi yang dibuat untuk android belum tentu bisa dijalankan meskipun alat yang digunakan menggunakan sistem operasi android. Kelemahan-kelemahan dari elektronik semakin diminimalisir dengan memperkuat kelebihan-kelebihan yang ada. Kelemahan yang muncul dalam elektronik terus dievaluasi sehingga muncul pembaharuan dari digital tersebut. Evaluasi dilakukan untuk memuaskan pengguna digital agar pengguna tidak merasa dirugikan, kelebihan yang ada pada elektronik juga

---

<sup>33</sup> Nurdyansyah. 81.

<sup>34</sup> Eko Budi Setiawan & Angga Try Ramdany, *Membangun Aplikasi Android Web Dan Seb Service*, ed. by Informatika (Yogyakarta, 2019). 3.



semakin ditingkatkan dan dipertahankan untuk menghadapi perkembangan teknologi yang begitu cepat.

Dari penjabaran mengenai kelebihan dan kelemahan elektronik peneliti mengharapkan bahwa pengembangan media komik elektronik diharapkan mampu menarik minat belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal, mudah dioperasikan sehingga mudah dalam penggunaannya, efisien karena tidak memerlukan kertas untuk cetak, dan mudah dibawa kemana-mana dikarenakan berbentuk aplikasi digital. Komik elektronik berbasis lagu wajib merupakan pengembangan komik digital yang menggabungkan antara gambar dan juga music atau lagu yang diharapkan mampu memberikan semangat dan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Pada penelitian ini ada tiga buah lagu yang digunakan peneliti dalam komik android berbasis lagu wajib yaitu Garuda Pancasila, Satu Nusa Satu Bangsa, dan Hari Merdeka.

## **D. PEMBELAJARAN TEMATIK**

### **1. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran adalah kegiatan seorang anak untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pada kurikulum 2013 pola tematik terpadu diterapkan di kelas satu hingga di kelas enam.

Tematik dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar dengan tidak memisahkan mata pelajaran, tetapi menggunakan tema untuk menggunakannya. Sedangkan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran dengan menggunakan tema tertentu. Menurut Poerwadarminta pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Tema adalah pokok pikiran

atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.<sup>35</sup> Tematik adalah konsep umum yang dapat mengumpulkan beberapa bagian dalam satu hal.

Dari paparan di atas maka pembelajaran tematik adalah penggabungan dari beberapa mata pelajaran yang meliputi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKN), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika, Bahasa Indonesia, Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP), Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (PJOK).<sup>36</sup> Pada penelitian ini pembelajaran tematik yang akan diambil oleh peneliti yaitu kelas V tema 2.

## 2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk dikembangkan pada proses pembelajaran. Menurut Prastowo ada 18 macam karakteristik yang perlu diketahui guru, yaitu:

- a. Adanya efisiensi atau ketepatan,
- b. Kontekstual,
- c. Berpusat pada peserta didik,
- d. Memberikan pengalaman langsung,
- e. Pemisahan mata pelajaran yang kabur,
- f. Holistik atau menyeluruh,
- g. Fleksibel,
- h. Hasil pembelajaran berkembang sesuai minat dan kebutuhan peserta didik,
- i. Kegiatan belajarnya sangat relevan dengan kebutuhan peserta didik SD/MI,
- j. Kegiatan yang dipilih bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik,
- k. Kegiatan belajar akan lebih bermakna,
- l. Mengembangkan keterampilan berpikir,

---

<sup>35</sup> Muhammad Shaleh Assingkily, Dkk. *Desain Pembelajaran Tematik Integratif Jenjang Sd/Mi*, (Yogyakarta: K-Media, 2019). 7.

<sup>36</sup> Arafat Rubis & Nashran Azizan. 94-95.

- m. Menyajikan kegiatan belajar yang sesuai dengan permasalahan,
- n. Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik,
- o. Aktif,
- p. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar,
- q. Mengembangkan komunikasi peserta didik,
- r. Lebih menekankan proses teimbang hasil.<sup>37</sup>

Selain itu, menurut Depdiknas pembelajaran tematik memiliki karakteristik:

- a. Berpusat pada siswa (*student centre*), sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator.
- b. Memberikan pengalaman langsung, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret).
- c. Pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas, fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan siswa.
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, sehingga siswa mampu memahami konsep-konsep secara utuh.
- e. Bersifat fleksibel, guru dapat , mengaitkan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya.
- f. Menggunakan pripsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, pembelajaran tematik mengadopsi prinsip belajar PAIKEM, yaitu pembelajaran aktif, kreatif, fektif, dan menyenangkan.<sup>38</sup>

### 3. Keunggulan pembelajaran tematik SD/MI

Menurut Rusman pembelajaran tematik memiliki keunggulan antara lain:

- a. Pengalaman kegiatan belajar sangat relavan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.
- b. Kegiatan yang dipilih dalam melaksanakan tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.

---

<sup>37</sup> Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, Dan Penilaian)* (Yogyakarta: Alfabeta, 2018). 32.

<sup>38</sup> Sulhan, Ahmad & Ahmad Khalakul Khairi, *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar (SD/MI)*, (Mataram: CV. Sanabil, 2019). 15-17

- c. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- d. Membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik.
- e. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis atau umum sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya.
- f. Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.<sup>39</sup>



---

<sup>39</sup> Andi Pastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis Dan Praktik* (Jakarta: Kencana, 2016). 69.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Taqiuddin. 2019, *Mushaf Hafalan Utsmani Madinah*, Bekasi: Maana Publishing.
- Andi. 2014. *Membuat Komik Strip Online Gratis*, Jakarta: Wahana Komputer.
- Andi Prastowo. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis Dan Praktik*, Jakarta: Kencana.
- Benny A. Pribadi. 2019. *Media dan teknologi dalam pembelajaran edisi kedua*. Jakarta: Prenadamedia Grub.
- Benny A. Pribadi. 2019. *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*, Jakarta: Prenadamedia Grub.
- Budi Susetyo. 2019. *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian*, Bandung: PT. Refika Aditama.
- Subana, Moersetyo Rahadi Sudrajat. 2019. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Cecep Kustandi & Daddy Darmawan, 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Eko Budi Setiawan, Angga Try Ramdany, 2019. *Membangun Aplikasi Android Web Dan Seb Service*, Yogyakarta: Informatika.
- Esti Imawati & Faraz Umayu, 2017. *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*, Yogyakarta: Ombak.
- Hamdan Husein Batubara. 2021. *Media Pembelajaran*, Semarang: Cv. Graha Edu.
- Hamdan Husein Batubara. 2021. *Media Pembelajaran Digital*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Hamdan Husein Batubara. 2020. *Media Pembelajaran Efektif* , Semarang: Fatawa Publishing.
- Madcoms. 2018. *Memanfaatkan Aplikasi Android Pada Sistem Operasi Windows*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Marlina, Dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Muhammad Arafat Rubis & Nashran Azizan. 2019. *Pembelajaran Tematik SD/MI*, Yogyakarta: Samudra Biru.
- Muhammad Shaleh Assingily, Dkk. 2019. *Desain Pembelajaran Tematik Integratif Jenjang SD/MI*, Yogyakarta: K-Media
- Nurdyansyah,. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Nurul Hidayah Dan Diah Rizki Nur Khalifah. 2019. *Pembelajaran Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, Yogyakarta: Pustaka Pranala.
- Risa Nur Sa'dah & Wahyu. 2020. *Metode Penelitian R&D (Research And Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif* , Malang: Literasi Nusantara.
- Rohi Abdulloh, 2018. *Mudah Membuat Aplikasi Android Dengan Ionic 3*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Subana, Moersetyo Rahadi Sudrajat. 2019. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sulhan, Ahmad & Ahmad Khalakul Khairi. 2019. *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar (SD/MI)*, Mataram: CV. Sanabil
- Sugiono, 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D* Bandung: Alfabeta.
- Yulia Siska. 2018. *Pembelajaran IPS Di SD/MI*. Yogyakarta: Gharudawaca.

- Agnin Witantina. 2020. *“Implementasi Pembelajaran Lagu Nasional Pada Pembelajaran SBDP Di Sekolah Dasar”*, Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, Vol. 2.
- Alfian Furqon Hakim. 2018. *“Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka”*, *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, Vol. 7, No. 3.
- Andi Wardana. 2018 *“Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI”* (Skripsi, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).
- Ambaryani, 2017. *“Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik”*, *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, Vol. 3, No. 1.
- Fitra Yurisma Kanti, dkk, 2018. *“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS di Man 1 Jember”* *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 12 No. 1.
- Luluk Irawan, Dkk. 2020. *“Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi Di Smk Pgri 1 Palembang Tahun Pelajaran 2019/2020”* *Jurnal Neraca*, Vol.3 No.1.
- Nurul Audie. 2019. *“Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”* *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip*, Vol. 2, No.1, p-ISSN 2620-9047, e-ISSN 2620-9071.
- Nurul Hidayah. 2017. *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”*, *Terampil*, Vol. 4 No. 1. P-Issn 2355-1925 E-Issn 2580-8915.
- Regita Anesia, Dkk. 2018. *“Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus”* *Indonesian*

- Sukadari. 2020. “Pembelajaran Tematik Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Luar Biasa Kelas Rendah” *Jurnal Bimbingan Dan Konseling* , Vol. 4, No. 2, P Issn:25416782, E-Issn : 2580-6467.
- Susanti Septiana , Dkk, 2019. “Pegembangan Bahan Ajar Komik Fisika Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Di Ma Kelas XI”, *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 8 No. 3.
- Syofnida Ifrianti & Ayu Reza Ningrum, 2020. “Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Terhadap Perkembangan Kecerdasan Emosional Peserta Didik Di Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung”, *Jurnal Ilmiah PGMI (JIP)* P-ISSN 2527-2764 Vol. 6, No. 2
- Yumi Olva Susanti, 2017. “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Peran Mikro” *Jurnal Potensia, PG-PAUD FKP UNIB*, Vol. 2 No. 1.

