

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATERI  
IPS SEKOLAH DASAR KELAS V**

**(Mengenal Peninggalan Sejarah Kerajaan Hindu, Budha Dan  
Islam)**



**Skripsi**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh:**

**WAHYU EKY MULYA**

**NPM: 1611100387**

**Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

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

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATERI  
IPS SEKOLAH DASAR KELAS V**

**(Mengenal Peninggalan Sejarah Kerajaan Hindu, Budha Dan  
Islam)**

**Skripsi**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh:**

**WAHYU EKY MULYA**

**NPM : 1611100387**

**Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing 1**

**: Dewi Kurniawati, M.Pd**

**Pembimbing 2**

**: Anton Tri Hasnanto, M.Pd**

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

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA SEKOLAH DASAR KELAS V

Oleh

**Wahyu Eky Mulya**

Penelitian ini berawal dari identifikasi masalah yaitu kurangnya daya tarik peserta didik dalam mempelajari materi ilmu pengetahuan sosial tentang peninggalan sejarah kerajaan yang ada di Indonesia. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran sejarah pada materi mengenal peninggalan sejarah dari kerajaan Hindu, Budha dan Islam dan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap proses pengembangan media komik digital sebagai media pembelajaran IPS tentang mengenal peninggalan sejarah dari kerajaan Hindu, Budha dan Islam. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan dan atau yang lebih dikenal *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan metode ADDIE dan dengan beberapa tahapan yaitu menganalisis, merancang desain produk, mengembangkan produk, mengimpletasikan produk yang telah di buat kemudian yang terakhir mengevaluasi produk. Kemudian, berdasarkan analisis data dari validator, diperoleh dari ahli materi mendapatkan hasil persentase 90% dengan kriteria sangat layak, ahli bahasa mendapatkan hasil dengan persentase 89% dengan kriteria sangat layak, dan ahli media mendapatkan hasil dengan persentase 90% dengan kriteria sangat layak. Kemudian ujicoba skala kecil mendapatkan hasil persentase 93,3% dengan kriteria sangat layak. Ujicoba skala besar mendapatkan hasil dengan persentase 95% dengan kriteria sangat layak. Dari hasil validasi oleh para ahli dan ujicoba produk, sehingga penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital pada sekolah dasar kelas V materi Ilmu Pengetahuan Sosial tentang Sejarah Kerajaan di Indonesia sangat layak dan sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran atau media pembelajaran.

Kata kunci : Daya Tarik Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial, Komik Digital, Sejarah Kerajaan di Indonesia



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat : Jl. Letkol H. EndroSuratmin, Sukarame, 1 Bandar Lampung, telp. (0721) 703260*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL  
PADA MATERI IPS SEKOLAH DASAR  
KELAS V (MENGENAL PENINGGALAN  
SEJARAH KERAJAAN HINDU, BUDHA DAN  
ISLAM**

**Nama : Wahyu Eky Mulya**

**NPM : 1611100387**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

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

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dewi Kurniawati, M.Pd**

**NIP. 198006012006042047**

**Anton Trihasnanto, M.Pd**

**NIP. -**

**Mengetahui**

**Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Dr. Chairul Amriyah, M.Pd**

**NIP. 196810201989122001**





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. EndroSuratmin, Sukarame 1 Bandar Lampung, telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Komik Digital pada Materi IPS Sekolah Dasar Kelas V (Menenal Peninggalan Sejarah Kerajaan Hindu, Budha dan Islam": yang disusun oleh: Wahyu Eky Mulya, NPM : 1611100387. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal : Senin, 04 Juli 2022. Pukul 13:00 – 15:00 WIB.

**TIM MUNAQOSYAH**

**Ketua** : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd (.....)

**Sekretaris** : Deri Firmansah, M.Pd. (.....)

**Penguji Utama** : Baharudin, M.Pd (.....)

**Penguji Pendamping I** : Dewi Kurniawati, M.Pd (.....)

**Penguji Pendamping II** : Anton Trihasnanto, M.Pd (.....)

**Mengetahui,**  
**Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

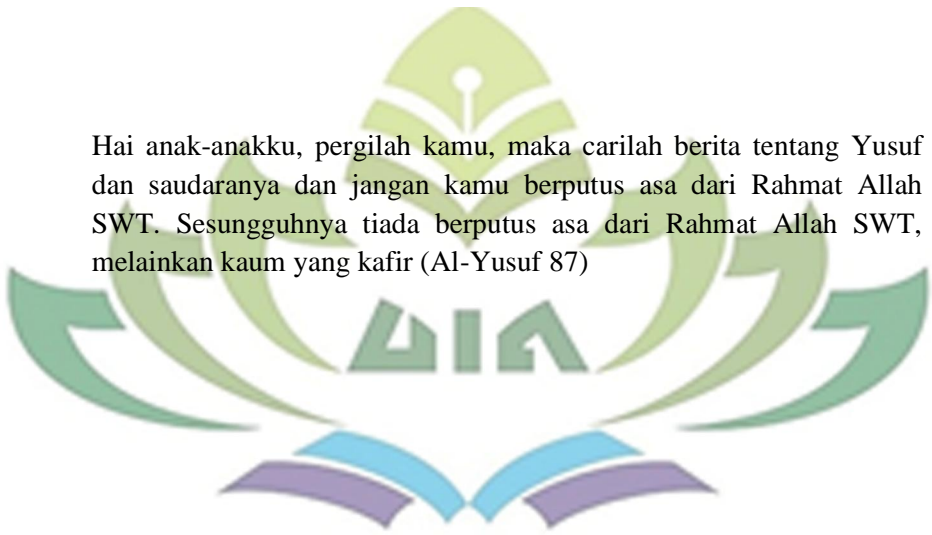
  
**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**  
**NIP. 196408281988032002**

## MOTTO

يَبْسُ أَذْهَبُوا فَتَحَسَّسُوا مِنْ يُوسُفَ وَأَخِيهِ وَلَا تَأْتَسُوا مِنْ رَوْحِ

اللَّهِ إِنَّهُ لَا يَأْتِسُ مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِلَّا الْقَوْمُ الْكَافِرُونَ ﴿٨٧﴾

Hai anak-anakku, pergilah kamu, maka carilah berita tentang Yusuf dan saudaranya dan jangan kamu berputus asa dari Rahmat Allah SWT. Sesungguhnya tiada berputus asa dari Rahmat Allah SWT, melainkan kaum yang kafir (Al-Yusuf 87)



## PERSEMBAHAN

Puji syukur atas berkat rahmat dan hidayah yang telah Allah SWT berikan, sholawat serta salam tak lupa dicurahkan kepada baginda Nabi kita, Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua penulis yang telah banyak berjasa dalam kehidupan penulis serta membri dukungan penuh dalam penyusunan skripsi ini. Kepada kedua orang tua tercinta Bapak Muhammad Jaenal dan Ibu Surti yang selalu memberikan arahan dan semangat serta telah mendidikku dengan penuh kasih sayang. Kepada adikku Bintang Dwi Tama dan Istriku Zakkia Amanah Billah serta kedua Anakku Athafariz Syaqib Athallah dan Naura Wafa Syakillah yang selalu memberikan semngat serta menjadi penyemangat. Kepada almamaterku, UIN Raden Intan Lampung.



## RIWAYAT HIDUP

Wahyu Eky Mulya atau biasa diapnggil wahyu, lahir di Kota Tangerang, 8 Juli 1998, anak pertama dari Bapak Muhammad Jaenal dan Ibu Surti. Penulis memiliki seorang adik yang bernama Bintang Dwi Tama. Penulis menempuh pendidikan Taman Kanak-kanak di Dharma Wanita Gumukmas, lulus tahun 2004. Kemudian menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Gumukmas, lulus pada tahun 2010. Penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 5 Pringsewu, lulus pada tahun 2013, kemudian penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Pagelaran, lulus pada tahun 2016. Penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi dan menjadi mahasiswa di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.





## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat serta hidayah-Nya dan diberikan rezeki yang amat melimpah, tak lupa sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang kita nantikan syafaat-Nya di Yaumul akhir dan semoga kita termasuk dalam golongan umatnya aamiin. Saya Wahyu Eky Mulya sebagai penulis ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd, sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M. Pd, sebagai Kepala Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung.
3. Dewi Kurniawati, M. Pd, selaku Pembimbing I yang telah memberikan masukan dan arahan dalam menyelesaikan studi.
4. Anton Tri Hasnanto, M. Pd, selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penyusunan skripsi.
5. Yuli Yanti, M. Pd. I, Nurul Hidayah, M. Pd, Anton Tri Hastanto, M. Pd dan Hermanto, M. T. I yang telah meluangkan waktu untuk menjadi ahli bahasa, ahli materi dan ahli media untuk memberikan penilaian kepada produk yang penulis kembangkan.
6. Kepala Madrasah, Staf serta Pendidik MIN 1 Pringsewu dan MIN 3 Pringsewu yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian.
7. Kedua orang tuaku, istriku dan kedua anakku serta, laptop Asus X441U dengan prosesor Intel Core i3, teman-teman Kelas I 2016 serta seluruh angkatan PGMI 2016 serta tak lupa diriku sendiri yang banyak membantu dan bekerja sama serta pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu menyelesaikan skripsi dan studi penulis.

Penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis berharap saran serta kritik untuk membangun serta memperbaiki karya penulis nantinya. Semoga skripsi yang penulis buat dapat bermanfaat bagi pembaca dan membantu kemajuan pendidikan.

Pringsewu, 19 Maret 2022

Penulis

**Wahyu Eky Mulya**  
**1611100387**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	iii
PERSETUJUAN .....	iv
PENGESAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
RIWAYAT HIDUP .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Batasan Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
F. Ruang Lingkup Penelitian .....	17

### BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran .....	9
1. Media Dalam Pembelajaran .....	9
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	12
3. Manfaat Media Pembelajaran .....	13
4. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran .....	15
B. Media Komik .....	17
1. Pengertian Komik .....	17
2. Bentuk Komik .....	18
3. Manfaat Media Komik dalam Pembelajaran .....	20
C. Pembelajaran IPS di SD/MI .....	22
D. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran .....	23
E. Tematik .....	25
1. Pengertian Pembelajaran Tematik .....	25
2. Karakteristik Dalam Pembelajaran Tematik .....	26

F. Penelitian Yang Relevan .....	28
G. Kerangka Fikir .....	29

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Metode Penelitian .....	31
B. Langkah Penelitian .....	31
1. Analisis (Analisis) .....	32
2. Design (Perancangan) .....	33
3. Development & Implementation (Pengembangan & Penerapan) .....	34
4. Evaluation (Evaluasi) .....	34
C. Teknik Pengumpulan Data .....	36
1. Angket .....	36
2. Observasi .....	36
3. Wawancara .....	37
D. Instrumen Penelitian .....	37
E. Teknik Analisis Data .....	38

### **BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Pengembangan Model .....	41
1. Analisis .....	41
2. Desain Produk .....	41
3. Development (Pengembangan) .....	45
4. Implementation (implementasi) Validasi Para Ahli .....	46
5. Evaluation (evaluasi) .....	49
B. Pembahasan .....	55
a. Validasi Desain Produk .....	55
b. Penilaian Pendidik .....	58
c. Ujicoba .....	58
d. Kelebihan dan Kekurangan .....	58

### **BAB V KESIMPULAN**

A. Kesimpulan .....	61
B. Saran .....	62

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel. 1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Untuk Ahli Materi .....	37
Tabel. 2 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Bahasa .....	38
Tabel. 3 Kisi-kisi instrumen untuk ahli media .....	38
Tabel. 4 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Peserta Didik .....	38
Tabel. 5 Skala Likert .....	39
Tabel. 6 Tabel skala kelayakan .....	40



## DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1 Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D menurut teori ADDIE .....	32
Gambar. 2 proses Pembuatan Karakter Komik Digital.....	42
Gambar.3 Proses Pemilihan Latar Tempat Komik Digital .....	43
Gambar.4 Proses Pembuatan <i>Storyboard</i> dan <i>Teks</i> .....	43
Gambar. 5 Penggabungan Gambar .....	44
Gambar. 6 Mengubah PDF menjadi Aplikasi .....	44





# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Indonesia dewasa ini dihadapkan pada ragam persoalan internal dan eksternal yang ditimbulkan oleh berbagai macam perubahan, seperti perubahan teknologi, perubahan sosial dan perubahan budaya yang terutama membawa dampak dalam berbagai kemajuan dan perkembangan pendidikan. Kemajuan dan perkembangan pendidikan menjadi faktor keberhasilan suatu bangsa. Bangsa Indonesia sebagai bangsa yang dalam posisinya masih dikatakan sebagai Negara berkembang sedang mencari bentuk tentang bagaimana cara dan upaya agar menjadi negar maju terutama dibidang pendidikan. Dan sistem pendidikan di Indonesia adalah mengacu pada Sistem Pendidikan Nasional yang merupakan sistem pendidikan yang akan membawa kemajuan dan perkembangan bangsa dan menjawab tantangan zaman yang selalu berubah hal ini sebagaimana visi dan misi Sistem Pendidikan Nasional yang tertuang dalam UU RI NO. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS adalah sebagai berikut:

*“Terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.” Adapun misi yang diemban oleh SISDIKNAS adalah: “Mengupayakan perluasan dan pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan yang bermutu bagi seluruh rakyat (UU RI SISDIKNAS: 41).”<sup>1</sup>*

Dalam pentingnya penggunaan media, di dalam islam sudah tidak asing lagi dalam menggunakan media untuk penyampaian ajaran Allah SWT. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar juga dapat kita temukan dalam Al-Qur'an. Firman Allah SWT dalam Surah al-Nahl ayat 44, yaitu:

---

<sup>1</sup> Munirah. "Sistem Pendidikan di Indonesia: antara keinginan dan realita", *Jurnal Pendidikan Nasional*, vol.2 No.2. 2015. h 234



بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ  
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

*Kami turunkan kepadamu Al-Qur'an agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.*<sup>2</sup>

Berdasarkan ayat di atas, di jelaskan bahwa Al-Qur'an adalah media Allah SWT untuk menyampaikan ajaran - ajarannya dan larangan - larangannya supaya kita berfikir bagaimana kita dapat mendapatkan Rahmat dari Allah SWT dan mendapatkan syurga Allah SWT dengan percaya sepenuhnya kepada ketentuan – ketentuan Allah SWT.

Dalam kegiatan belajar mengajar sebenarnya bukan hanya untuk meningkatkan aspek kognitif saja, melainkan aspek psikomotorik dan afektif, dan harus sejalan dengan tujuan pendidikan nasional di Indonesia. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam pendidikan merupakan suatu konsep yang mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dalam rangka membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik, juga telah menjadi bagian dari wacana kurikulum dan sistem pendidikan di Indonesia, dan program pendidikan social pada jalur pendidikan sekolah.<sup>3</sup>

Salah satu materi dalam pembelajaran IPS di kelas V adalah sejarah. Sejarah perlu untuk di pelajari sejak awal oleh peserta didik agar peserta didik mengetahui peristiwa yang telah terjadi di masa lalu dan dapat di jadikan sebagai pedoman sikap pada kehidupan sekarang ini serta menentukan masa depan. Sejarah mengandung arti kejadian yang dibuat manusia atau yang mempengaruhi manusia, perubahan,

<sup>2</sup> Abdul Haris Pito. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an". *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, vol.6 No.2. 2018.h 102

<sup>3</sup> Edy Suharman, Mukminan, "Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP", *Jurnal Pendidikan IPS*, vol 4, No 1, Maret (2017), h 2-3

atau kejadian yang berubah dari satu keadaan ke keadaan yang lainnya. Pembelajaran sejarah itu sangat penting bagi peserta didik, tujuan dari pembelajaran sejarah adalah agar peserta didik dapat memahami apa yang terjadi di masa lampau, sehingga dapat menarik hikmah dari apa yang telah terjadi di masa lampau untuk di jadikan pedoman hidup di masa yang akan datang.<sup>4</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pembelajaran sejarah di kelas V di MIN 3 Pringsewu ternyata belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran cenderung monoton dan hanya terpaku pada buku dan peserta didik hanya mendengarkan guru menjelaskan tanpa paham dengan materi yang di sampaikan oleh guru. Peserta didik di tuntut untuk menghafal peristiwa-peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, seperti menghafal apa saja peninggalan sejarah dari kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia. Pembelajaran sejarah menurut peserta didik terlalu membosankan, kurang menarik, tidak terlalu penting, dan sulit. Hal tersebutlah yang membuat kurangnya minat peserta didik untuk belajar sejarah. Akibatnya pemahaman peserta didik terhadap materi masih rendah. Selain itu permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya media pembelajaran sejarah dan materi peninggalan kerajaan pada masa Hindhu, Budha dan Islam.<sup>5</sup>

Hasil observasi di MIN 3 Pringsewu menunjukkan bahwa peserta didik kesulitan dalam memahami materi karena banyak materi yang harus dihafalkan oleh peserta didik. Semangat belajar siswa masih rendah sehingga perlu di tingkatkan. Perlu suatu cara agar semangat belajar peserta didik meningkat dan mampu memahami materi yang telah di berikan. Selain itu guru juga kesulitan untuk menentukan media pembelajaran apa yang tepat karena kurangnya pilihan media pembelajaran. Media yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaika materi tersebut hanyalah sebatas gambar-gambar

---

<sup>4</sup> Laiva Mailina, Cahyo Budi Utomo, Tsabit Azinar Ahmad, "Identifikasi dan Pemanfaatan Potensi Sumber Belajar Berbasis Peninggalan Sejarah di Ambarawa Kabupaten Semarang", *Jurnal Pendidikan Indonesia Tentang Sejarah*, vol 5, No 1, (2017), hal 33

<sup>5</sup> Fery Nur Hidayat, Wawancara Guru Klelas V dan Observasi Siswa MIN 3 Pringsewu, tanggal 28 September

yang ada d dalam buku cetak. Namun gambar-gambar tersebut masih belum mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik secara maksimal.

Berdasarkan penyampaian di atas menunjukkan bahwa penyajian materi dalam buku cetak sebagai sumber materi pokok dalam pembelajaran masih kurang menarik bagi peserta didik. Hal itu di karenakan penyajian materi yang terlalu monoton. Walaupun gambar yang di pakai merupakan gambar peninggalan sejarah, namun masih kurang menarik bagi peserta didik dan masih kurang bisa memberikan gambaran peristiwa sejarah karena setiap media gambar yang digunakan belum terlihat kesinambungan antar gambar. Peserta didik masih sering kesulitan dalam mengingat peristiwa-peristiwa sejarah yang telah di sampaikan oleh guru. Nilai peserta didik juga masih relative kurang memuaskan. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu mengajak keinginan peserta didik untuk membaca materi sejarah. Media pembelajaran pun mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membantu pesera didik dalam memahami materi yang di sampaikan. Dan menggunakan media pembelajaranpun bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik. Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah peserta didik belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Hal ini perlu ditekankan sebab sering media dipersiapkan hanya dilihat dari sudut kepentingan guru.<sup>6</sup>

Penyampaian materi sejarah perlu disusun dengan baik dan memanfaatkan media supaya pembelajaran materi sejarah lebih menarik. Peserta didik secara umum menyukai gambar-gambar ilustrasi, begitu pula dengan komik. Hampir seluruh seluruh peserta didik kelas V suka dengan membaca komik sebagai sarana hiburan. Peserta didik lebih mudah dalam mengingat materi sejarah

---

<sup>6</sup> Prof. Dr. H. Wina Sanjaya, M. Pd, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenadamedia Group,2016), h 173

peninggalan kerajaan dari komik yang peserta didik baca. Oleh karena proses pembelajaran merupakan komunikasi dalam suatu sistem maka media pembelajaran menjadi komponen integral dari sistem pembelajaran.<sup>7</sup> Begitu pula dengan media komik yang menjadi media yang memudahkan pembelajaran materi sejarah peninggalan kerajaan.

Materi sejarah cukup sulit untuk dipahami oleh peserta didik karena bersifat abstrak. Materi sejarah perlu di berikan dalam bentuk yang sesuai dengan pemikiran peserta didik. Hal tersebut merupakan potensi untuk meningkatkan komik sebagai sebuah media pembelajaran. Penggunaan media komik di harapkan mampu memberikan trobosan dalam pembelajaran sejarah sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. melalui komik, materi sejarah mampu di sampaikan secara lebih menarik dalam ilustrsi gambar dan menyeluruh dengan penyampaian yang jelas. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa komik sejarah peninggalan kerajaan Hindu, Budha dan Islam. Media komik di pilih melalui beberapa pertimbangan, yaitu: a) peserta didik secara umum suka membaca komik, b) media komik mampu memberikan gambaran cerita dengan ilustrasi gambar dan dialog, c) penggunaan media komik yang mempermudah guru dan peserta didik.

Atas dasar pemikiran tersebut, peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Komik Pada Materi IPS Sekolah Dasar di Kelas V (Menenal Peninggalan Sejarah Kerajaan Hindu, Budha dan Islam).

## **B. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Media komik ini hanya sebagai media pendukung pembelajaran guru dan peserta didik.
2. Dalam penelitian ini hanya membahas satu seri komik yaitu Materi IPS Tentang Menenal Peninggalan Sejarah Pada Masa Hindu, Budha dan Islam.

---

<sup>7</sup> Daryanto, *Media pembelajaran* (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015, h 6



### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media komik pada materi IPS tentang mengenal peninggalan sejarah pada masa kerajaan Hindu, Budha dan Islam ?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap proses media komik dalam pembelajaran materi IPS tentang peninggalan sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam ?

### D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran sejarah pada materi mengenal peninggalan sejarah dari kerajaan Hindu, Budha dan Islam.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap proses media komik sebagai media pembelajaran IPS pada tentang mengenal peninggalan sejarah dari kerajaan Hindu, Budha dan Islam.

### E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat kepentingan teoritis maupun praktis.

#### a. Manfaat teoritis

Pengembangan media komik tentang sejarah peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan bagi pemecahan masalah dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran sejarah. Selain itu pengembangan media menjadi salah satu cara memupuk rasa nasionalisme dan patriotism melalui komik yang dihasilkan.

## b. Manfaat Praktis

Adapun secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

### 1. Bagi Penelitian

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan kompetensi, meningkatkan wawasan peneliti, memperluas di bidang pengembangan pembelajaran. Peneliti dapat menerapkan hasil studinya dalam wujud penelitian.

### 2. Bagi Guru

Manfaat bagi guru, hasil penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran untuk materi sejarah sehingga diharapkan mempermudah guru dalam mengajarkan materi sejarah, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, kreatif dan lebih hidup, membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif.

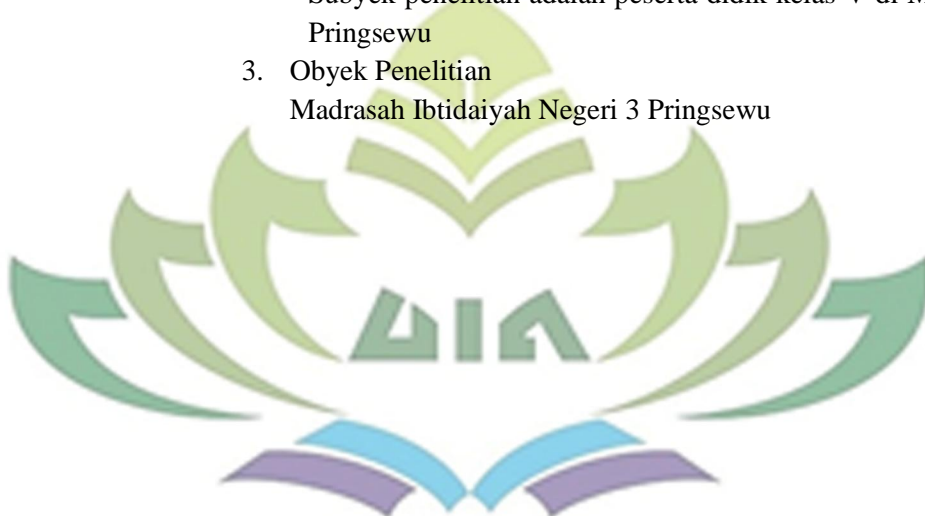
### 3. Bagi Peserta didik

Manfaat Bagi peserta didik yaitu dapat mempermudah dalam belajar sejarah, menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih menarik bagi peserta didik sehingga tidak cepat bosan ataupun jenuh dan penyerapan materi lebih baik. Penyajian materi dalam bentuk media komik akan lebih menarik bagi peserta didik untuk membacanya dibandingkan dengan penyajian materi dalam buku paket pada umumnya. Komik yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan minat baca peserta didik dalam materi pembelajaran sejarah peninggalan kerajaan Hindu, Budha dan Islam.

## F. Ruang Lingkup Penelitian

Pengembangan ini mengungkapkan keterbatasan dari produk yang di hasilkan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan produk media komik ini adalah :

1. Materi Pembahasan  
Pengembangan media pembelajaran komik ini hanya sebatas pada materi peninggalan kerajaan Hindu, Budha dan Islam
2. Subyek Penelitian  
Subyek penelitian adalah peserta didik kelas V di MIN 3 Pringsewu
3. Obyek Penelitian  
Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pringsewu



## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Media Pembelajaran

#### 1. Media Dalam Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya<sup>8</sup>. Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri peserta didik secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka pesan dalam pembelajaran harus dapat diterima oleh peserta didik. Akan tetapi masih banyak peserta didik yang kurang mampu dalam menyerap materi yang diberikan oleh guru dengan efisien dan efektif. Salah satu cara penyelesaian masalah tersebut adalah dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan paada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.<sup>9</sup>

Banyak ahli yang memberikan definisi tentang media pembelajaran. Gerlach & Ely mengungkapkan bahwa media apabila dipahami secara garis beras adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap<sup>10</sup>. Menurut Criticos mengatakan bahwa media merupakan sakah satu komponen

---

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* ( Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 1

<sup>9</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* ( Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 1

<sup>10</sup> Ibid. h 3

komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan<sup>11</sup>.

Pembelajaran di dalam kelas merupakan suatu kegiatan komunikasi yang dilakukan secara timbale balik antara peserta didik dan guru, dengan informasi yang ingin disampaikan berupa materi pembelajaran. Dari beberapa pendapat yang telah di sampaikan oleh para ahli di atas, dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai sarana perantara untuk menyampaikan pesan berupa materi pelajaran kepada peserta didik secara efektif guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru untuk menjelaskan materi pembelajaran yang sulit untuk di jelaskan secara verbal serta memberi pengalaman konkret kepada peseta didik. Materi pembelajaran akan mudah dan jelas dengan menggunakan media pembelajaran. Antara materi, guru, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan peserta didik menjadi rangkaian yang saling mempengaruhi sesuai kedudukan dalam pembelajaran .

Peningkatan kemampuan dalam rangka penyesuaian diri dengan perubahan dan memasuki era globalisasi antara lain dapat dilakukan melalui peningkatan kemampuan siswa dalam belajar. Penyebab rendahnya hasil belajar yaitu pemilihan metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran sangat kurang tepat dan pengelolaan kegiatan pembelajaran yang masih belum dapat membangkitkan motivasi belajar siswa secara optimal. Media pembelajaran sendiri adalah sebagai alat komunikasi guna lebih mngefektifkan proses belajar mengajar<sup>12</sup>.

Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu diketahui. Jenis media pembelajaran yang dimaksud antaranya mengikuti taksonomi leshin, dkk adalah sebagai berikut :

---

<sup>11</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: PT.Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), h. 4

<sup>12</sup> Sohibun, Filza Yulina Ade, ' Pengembangan Media Pembelajaran Berbasisi Virtual Class Berbantuan Google Drive', *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 12 Oktober (2017), h 1-2

## 1. Media Visual

Media visual merupakan media pembelajaran yang memiliki berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Media visual dapat menampilkan keterkaitan dengan isi materi yang akan disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak. Beberapa contoh media visual adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan sebagainya.

## 2. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan suara dan gambar dalam waktu bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek atau peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Beberapa contoh media audio visual adalah mesin proyektor, tape rekorder, dan layar proyektor yang lebar.

## 3. Media Komputer

Media komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki banyak fitur yang menarik dan dapat di manfaatkan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran. Media computer sudah tidak asing bagi peserta didik, karean sudah banyak yang menggunakan media computer untuk sarana pembelajaran. Dalam menggunakan media berbasis komputer ini merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan *software* atau perangkat lunak untuk media interaksi dalam proses pembelajaran, baik ruang kelas mapupun di dalam rumah.



#### 4. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, multimedia berfungsi sebagai penyampaian pesan berupa keterampilan, pengetahuan, dan sikap kepada peserta didik pembelajaran dengan multimedia dapat memotifikasi pikiran, peranan, dan perasaan peserta didik.

Media komik yang dikembangkan termasuk ke dalam media grafis berdasarkan bentuknya. Sedangkan berdasarkan keterlibatannya, media komik termasuk media visual. Media komik yang di kembangkan akan di cetak dalam bentuk buku.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Umar Hamalik mengungkapkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa<sup>13</sup>.

Levie dan Lentz mengemukakan ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

### a. Fungsi Atensi

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

---

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* ( Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h 19

- b. Fungsi Afektif  
Fungsi afektif media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar dan lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap peserta didik.
- c. Fungsi Kognitif  
Fungsi kognitif media visual yang dapat 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  
Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali<sup>14</sup>.

### 3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat utama media pembelajaran adalah mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik.

Menurut Kemp dan Dayton manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat

disampaikan kepada peserta didik sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.

- b. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan peserta didik tertawa dan berfikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik, dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh peserta didik.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk menjelaskan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar

mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat peserta didik<sup>15</sup>

Manfaat-manfaat tersebut akan tercapai apabila menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran. Tidak semua media sesuai digunakan dalam pembelajaran. Guru harus selektif dalam memilih media pembelajaran dengan memperhatikan kondisi di dalam kelas.

#### 4. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran tentu ada beberapa prinsip yang digunakan sesuai dengan mediana. Prinsip-prinsip media ini sesuai dengan pertimbangan seorang guru dalam memilih dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh adanya beraneka ragam media yang dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun prinsip-prinsip dalam memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut :

##### a. Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan dengan tujuan yang jelas. Suatu media pembelajaran dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan tepat sesuai kebutuhan. Pemilihan media pembelajaran, sebaiknya sesuai dengan kondisi fisik lingkungan. Sebelum media pembelajaran, seorang guru harus menyadari tidak ada suatu media yang paling baik untuk mencapai semua tujuan. Masing-masing dari memiliki kelebihan dan kekurangan. Penggunaan media pembelajaran yang disusun secara terpadu dalam proses pembelajaran akan mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran.

##### b. Objektivitas Media Pembelajaran

Memilih media pembelajaran harus secara objektif. Media pembelajaran digunakan bukan hanya berdasarkan atas kesenangan guru atau hanya sekedar sebagai selingan

---

<sup>15</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* ( Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h 25-

atau hubungan. Pemilihan media harus benar-benar didasari dengan pertimbangan yang matang, karena hal itu akan digunakan untuk meningkatkan efektifitas belajar siswa. Penentuan media pembelajaran, sebaiknya di lakukan secara objektif.

c. Memahami Kelebihan Setiap Media Pembelajaran

Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Untuk menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran, haruslah dipilih secara tepat dengan melihat kelebihan media untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Memahami Karakteristik Setiap Media Pembelajaran

Untuk memilih media pembelajaran dengan tepat seorang guru harus mengenal cirri-ciri dari masing-masing media pembelajaran yang ada. Karena hal tersebut cukup menentukan dalam membentuk efektifitas kegiatan belajar mengajar.

e. Syarat Memilih Media Pembelajaran

Media merupakan bagian yang menyatu dalam proses pembelajaran. Pemilihan media haruslah disesuaikan dengan metode mengajar dan materi pembelajaran. Hal itu dilakukan agar pembelajaran dapat dilakukan dengan baik dan tepat. Penentuan media pembelajaran, sebaiknya memperhatikan syarat-syarat tertentu sebagai bahan pertimbangan syarat-syarat dalam memilih media pembelajaran yang dimaksud tersebut adalah, sebagai berikut :

- a. Media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan di capai
- b. Memilih media harus disesuaikan dengan ketersediaan bahan medianya.
- c. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan biaya pengadaan.
- d. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kualitas

- e. Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran, yaitu tingkat pengetahuan siswa, bahasa siswa, dan jumlah siswa yang belajar.
- f. Untuk memilih media yang tepat, seorang guru harus mengenal ciri-ciri dari setiap media pembelajaran.
- g. Media pembelajaran harus berorientasi pada siswa yang belajar. Maksudnya adalah pemilihan media pembelajaran benar-benar digunakan untuk meningkatkan efektifitas belajar siswa<sup>16</sup>.

Media komik dipilih dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip dan kriteria tersebut. Media komik dipilih karena kemudahan penggunaan dalam pembelajaran baik guru maupun siswa, kemampuan menyajikan materi sejarah lebih konkret, serta isi materi komik yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

## **B. Media Komik**

### **1. Pengertian Komik**

Komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata<sup>17</sup>.

Menurut Darmawan definisi lain yang dipaparkan oleh McCloud secara lebih sederhana bahwa komik mengandung :

- a. Gambar yang disusun secara sengaja.
- b. Gambar-gambar itu biasanya berada dalam sebuah ruang yang lainnya diberi garis batas (kotak, atau sebagainya) dan biasanya disebut panil (panel).

---

<sup>16</sup> Ega Rima Wati, 'Ragam Media Pembelajaran', (Kata Pena, 2016), h 9

<sup>17</sup> Daryanto. *Op.Cit*, h 126



- c. Gambar-gambar dimaksudkan untuk mengandung “informasi” itu disusun agar membentuk sebuah “cerita” (narrative). Cerita tak harus berarti “fiksi”, tapi lebih berarti susunan kejadian yang menarik.
- d. Bukan hanya gambar, tapi bisa jadi symbol-simbol lain, dan kadang sangat khas untuk komik, seperti balon kata, balon pikiran, caption, efek bunyi. Bahkan teks pun bisa diperlakukan sebagai imaji, dengan cara penulisan yang khusus untuk menggambarkan, misalnya emosi tertentu.
- e. Susunan susunan panel adalah tuturan khas komik<sup>18</sup>.

Dengan demikian komik dapat dijelaskan sebagai pesan atau cerita yang disajikan secara visual dalam bentuk gambar berurutan dalam bingkai-bingkai dengan dilengkapi teks narasi atau dialog dalam balon-balon kata. Tujuan utama komik adalah untuk menghibur pembaca dengan bacaan ringan.

## 2. Bentuk Komik

Komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Pada awalnya komik diciptakan hanya untuk kegiatan pembelajaran.

Menurut Ade Amustajab berikut ini adalah jenis-jenis komik yang diketahui :

### a. Kartun (*Cartoon*)

Komik yang isinya hanya berupa satu tampilan, komik ini di dalamnya berisi beberapa gambar tokoh yang digabungkan dengan tulisan-tulisan. Tujuan komik ini biasanya mengandung unsure kritikan, sindiran, dan humor. Sehingga dari gambar (tokoh) dan tulisan tersebut mampu memberikan sebuah arti yang jelas sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuan komik tersebut.

---

<sup>18</sup> Nurul Hidayah, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran’, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4, No. 1 2017, h 37

b. Komik Potongan

Komik Potongan ialah penggalan-penggalan gambar yang di gabungkan menjadi satu bagian. Sebuah alur cerita pendek. Tetapi isi dari cerita tersebut tidak harus selesai disitu saja, bahkan ceritanya bisa dibuat bersambung dan dibuat sambungan ceritanya lagi. Komik ini biasanya terdiri dari 3-6 panel bahkan bisa lebih. Komik potongan ( *comic strip* ) ini biasanya di sodorkan dalam tampilan majalah/bulletin. Penyajian komik potongan ini ceritanya juga dapat berisi cerita yang humor, cerita yang serius untuk di setiap episodennya hingga tamat ceritanya.

c. Komik Tahunan

Komik tahunan ini biasanya terbit setiap satu tahun sekali bahkan bisa juga satu bulan sekali. Penerbit biasanya akan memberikan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial.

d. Komik Online

Komik yang ditayangkan disitus online maka setiap pengunjung atau pembaca dapat membaca komik. Jangkauan pembacanya bisa lebih luas dari pada media cetak, karena komik online lebih menguntungkan dari media cetak, karena dengan biaya yang lebih murah kita bisa menyebar luaskan komik yang bisa di baca siapa saja.

e. Buku Komik (*Comic Book*)

Buku komik adalah suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan dan cerita yang di kemas dalam sebuah buku. Buku komik (*comic book*) ini sering kita jumpai dan di baca. *Comic book* sering kali di sebut komik cerita pendek, yang berisikan 48 halaman, dan 64 halaman, komik ini biasanya berisikan cerita lucu, cerita cinta (cerita remaja), superhero (pahlawan), dan lain-lain.

f. Komik Ringan (*Comic Simple*)

Komik yang biasanya di buat dari hasil karya sendiri yang di fotocopy dan dijilid sehingga menjadi sebuah komik. Alternatif ini sangat mendukung dalam pembuatan komik, karena hanya bermodalkan ide dan keahlian menggambar

ditambah dengan pengeluaran yang sangat ringan. Sang pencipta komik ini bisa ikut berpartisipasi dalam pembuatan komik, hal ini bisa dijadikan langkah awal untuk menjadi seorang komikus.

g. Buku Intruksi dalam Format Komik ( *Intriksional Comics* )

Banyak sekali sebuah buku panduan atau intruksi yang dibuat dalam format komik, bisa dalam bentuk buku komik, poster komik, atau tampilan lainnya. Biasanya pembaca buku ini akan lebih mudah cepat mengerti dari pada menggunakan buku panduan yang tidak bergambar. Dengan menggunakan gambar maka pembaca bisa mengikuti langkah-langkah yang tertera di dalam komik. Dengan adanya gambar yang ada di dalam format komik, buku bisa menjadi lebih menarik dan menyenangkan<sup>19</sup>.

h. Komik Digital

Menurut Lamb & Johnson komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik. Penyajian yang berbasis elektronik memungkinkan guru dapat membuat cerita komik lebih menarik dengan menambahkan unsure animasi dan suara dalam penyajiannya.

Dalam hal ini peneliti akan menggunakan komik digital sebagai media ajar untuk membantu pemahaman siswa lebih khusus pada mata pelajaran IPS untuk materi sejarah peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.

---

<sup>19</sup> Nickolas Isac Juanda.dkk, 'Perencanaan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak', *Jurnal Perencanaan Komik Pembelajaran*, vol. 1, No. 1, 2015

### 3. Manfaat Media Komik dalam Pembelajaran

Anak-anak tentu tidak asing dengan buku komik. Komik menyajikan cerita bergambar yang mampu menarik anak-anak untuk membacanya. Namun komik yang beredar di pasaran tidak semuanya mengandung nilai pendidikan. Komik menjadi suatu bentuk bacaan dimana anak mau membacanya tanpa harus dibujuk. Melihat popularitas komik yang banyak disukai anak-anak bahkan sampai dewasa, maka komik memiliki potensi yang besar digunakan sebagai media pendidikan. Daya tarik komik terdapat pada ilustrasi gambar yang menarik dengan teks yang relative singkat. Pemakaian komik yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas dengan perwatakan tokohnya yang realistis menarik siswa dari berbagai usia untuk membacanya. Dengan bimbingan guru, komik dapat menjadi media meningkatkan minat baca peserta didik. salah satu kelebihan dari komik adalah seperti penelitian yang dilakukan oleh Thorndike, bahwa anak yang membaca komik lebih banyak, misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak membaca komik sama sekali<sup>20</sup>.

Untuk mengoptimalkan pemberdayaan komik sebagai media pembelajaran, maka pesan pembelajaran yang hendak di sampaikan harus memenuhi syarat-syarat berikut :

- a. Pesan pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik,
- b. Isi dan gaya penyampaian pesan juga harus merangsang peserta didik memproses apa yang dipelajari serta harus memberikan rangsangan belajar baru,
- c. Pesan pembelajaran yang baik akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan timbale balik<sup>21</sup>.

Pemanfaatan komik bisa disesuaikan dengan berbagai konteks tujuan, tidak terkecuali dalam dunia

---

<sup>20</sup> Daryanto, *Op.Cit*, h. 127

<sup>21</sup> Nursiwi Nugraheni, 'Penerapan Media Komik Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar', *Jurnal Refleksi Edukatik*, Vol.7, No.2 2017, h.155

pendidikan sebagai media pembelajaran. Komik dalam pembelajaran tentu harus dipilih yang mengandung unsur pendidikan. Sebagai media pembelajaran komik dapat memberikan hiburan kepada peserta didik sekaligus media belajar.

### C. Pembelajaran IPS di SD

Menurut Wahyudi Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang menelaah masalah-masalah yang terjadi di masyarakat dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan komunikasi. Pembelajaran IPS lahir di tekankan pada masalah-masalah atau gejala sosial budaya terdapat di masyarakat dan lingkungannya, pada masa lampau dan masa sekarang dalam rangka mengantisipasi perubahan sosial budaya beserta dampaknya terhadap kelangsungan hidup manusia<sup>22</sup>.

Materi pembelajaran IPS di sekolah banyak mengandung konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga di perlukan media yang tepat untuk mengajarkan IPS agar siswa lebih mudah memahami konsep yang terkandung dalam setiap materi yang diberikan. Guru harus dapat memberikan perilaku yang tepat bagi siswa dalam menyampaikan materi, penyediaan alat media dengan tahapan perkembangan kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing siswa pada pelajaran IPS kompetensi dasar menghargai peranan tokoh pejuang dalam memperjuangkan kerjaan Hindu, Budha dan Islam. Sesuai dengan perkembangan dan kemajuan zaman dunia pendidikan memerlukan berbagai inovasi. Hal ini dilakukan untuk kemajuan kualitas pendidikan. Diakui atau tidak, banyak yang merasa sistem pendidikan terutama proses pembelajaran yang ada saat ini membosankan<sup>23</sup>.

Materi yang dipilih dalam penelitian ini dan akan dikembangkan menjadi media komik yakni tentang makna

---

<sup>22</sup> Desi Anggraeni, 'Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Reveiw Horay pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Semarang', *Jurnal Kependidikan Dasar*, Vol. 1, No. 2, 2015, h 195

<sup>23</sup> Dewi Yuni Akhriyah, 'Penerepan Pembelajaran Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN Kalibanteng 01 Kota Semarang', *Jurnal Kependidikan Dasar*, Vol. 1, No. 2, 2015, h 208-209

peninggalan-peninggalan sejarah pada masa kerajaan Hindu-Budha dan islam di Indonesia. Adapun standar kompetensi yang diambil adalah SK 1. Menghargai berbagai peninggalan pada masa Hindu-Budha dan Islam, serta keragaman kenampakan alam di Indonesia. Kompetensi dasar yang diambil KD 1.1 mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berkala nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.

Mengenal peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia. Manusia diharapkan dapat memperhatikan bagaimana kesusahan orang-orang terdahulu, sehingga mereka dapat mengambil pelajaran dari tingkah laku dan perbuatan orang-orang terdahulu melalui pengamatan langsung, penelitian peninggalan sejarah atau media-media yang lain.

Dari beberapa pendapat dapat penulis simpulkan bahwa, pembelajaran IPS adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar mengenal asal-usul dari agama yang ada di Indonesia.

#### **D. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah**

Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran, lebih khusus pada mata pelajaran IPS untuk materi sejarah peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia. Motivasi dan minat belajar siswa perlu ditingkatkan agar penguasaan materi siswa bisa ditingkatkan. Disamping itu, pembentukan sikap menjadi salah satu pertimbangan pentingnya peningkatan kualitas pembelajaran sejarah. Salah satu media yang bisa digunakan adalah media komik.

Penyampaian komik sebagai media pembelajaran diharapkan mampu memberikan materi pelajaran sejarah yang lebih menarik. Kebanyakan materi pembelajaran IPS disampaikan dalam bentuk deskriptif atau naratif dalam buku teks tebal. Hal inilah yang membuat siswa menjadi lebih cepat bosan dan malas dalam memahami pelajaran sejarah. Sedangkan dalam bentuk komik, tokoh cerita yang divisualisasikan membuat siswa terlibat secara langsung. Hal ini membuat siswa ingin membacanya sampai dengan selesai.



Menurut Waluyanto komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar (komik). Kelebihan dala komik adalah dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar, dan komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatka kualitas pembelajaran<sup>24</sup>.

Di dalam komik, sejarah pada masa lalu dapat di hadirkan pada masa sekarang dengan gambar yang lebih menarik, bukan hanya gambar atau foto zaman dahulu yang kurang menarik bagi siswa. Lewat gambar yang menarik, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi yang di sampaikan. Hal itulah yang menginspirasi komik yang isi dalamnya materi-materi pelajaran<sup>25</sup>.

Penggunaan media komik pada dasarnya tidak susah dan tanpa perlu keahlian khusus, bahkan siswa dapat menggunakan media komik untuk dibaca sendiri-sendiri. Komik yang awal mulanya dibuat hanya untuk media hiburan, namun dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang sekaligus dapat menjadi hiburan bagi siswa atau peserta didik. Akan tetapi, dalam penggunaan media komik perlu dipadukan dengan metode pembelajaran yang sesuai. Selain aktif dalam membaca, peserta didik juga perlu diarahkan kepada aktifitas pembelajaran yang lain seperti tanya jawab, proses diskusi, atau bermain peran. Pembelajaran dapat dirancang agar terjadi proses interaksi antara guru dan peserta didik. Penggunaan media komik sebagai media pembelajaran dapat di dukung dengan sumber belajar dan media lain. Sumber belajar ataupun media lain yang variatif akan memberikan pengetahuan intelektual yang lebih baik bagi peserta didik. Peran media komik yang dikembangkan pada dasarnya sebagai pembantu dalam proses pembelajaran IPS tentang Sejarah Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia yang lebih menarik bagi peserta didik.

---

<sup>24</sup> Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda, 'Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Fisik', *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, Vol. 3, No. 1 Juni 2017

<sup>25</sup> Daryanto, *Op. Cit*, h 127

## E. Tematik

### 1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Dalam Kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran di sekolah dasarkelas 1 sampai IV dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu.Sedangkan dalam kurikulum tahun 2006 (KTSP) pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan di kelas 1 sampai III. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan.Tema merupakan wadah untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada peserta didik secara menyeluruh.

Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh sehingga membuat pembelajaran menjadi syarat akan nilai, bermakna dan mudah dipahami<sup>26</sup>. Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang memiliki konsep untuk memadukan berbagai mata pelajaran dan menggantinya dengan menggunakan tema, dalam tema tersebut memiliki beberapa sudut pandang yaitu baik dari segi sudut pandang ilmu pengetahuan sosial, ilmu pengetahuan alam, humaniora maupun agama sehingga dapat memberikan pengalaman yang berharga kepada peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran tematik ini dilakukan pada kelas 1 sampai kelas VI karena sangat sesuai dengan perkembangan fisik serta psikis peserta didik yang lebih cenderung berfikir secara keseluruhan dibandingkan untuk berfikir secara sigmentaris. Dengan adanya pembelajaran tematik ini diharapkan peserta didik mendapatkan hasil dari sebuah proses pembelajaran yang secara maksimal dan juga untuk mencegah kegagalan dalam proses pembelajaran yang sering terjadi.

Dengan adanya pembelajaran tematik peserta didik dapat mampu membangun dan mengetahui bahwa pengalaman satu dengan pengalaman lainnya yang telah dia dapatkan ternyata saling berkaitan sehingga memungkinkan proses pembelajaran yang lebih

---

<sup>26</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015) h 3

menyenangkan dan menarik<sup>27</sup>. Karena dengan adanya pembelajaran tematik, peserta didik mampu mendapatkan satu informasi baru (baik berupa pengetahuan maupun pengalaman) dan akan selalu terhubung dengan pengalaman yang telah dimiliki olehnya sehingga dapat mendorong keingintahuan peserta didik dalam belajar dan menumbuhkan pembelajaran yang lebih menarik.

## 2. Karakteristik Dalam Pembelajaran Tematik

### a. *Student Center* (peserta didik sebagai pusat pembelajaran)

Dalam hal ini cenderung lebih menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih modern yaitu dengan menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sedangkan pendidik hanya berperan sebagai fasilitator untuk memudahkan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran.

### b. *Direct Experiences* (memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik)

Di dalam pembelajaran tematik ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik karena pemilihan tema lebih mengacu kepada pengalaman atau kehidupan sekitar yang sering dilakukan oleh peserta didik. Sehingga peserta didik secara tidak langsung dihadapkan kepada sesuatu yang nyata.

### c. Pemisahan antara mata pelajaran satu dengan lainnya yang tidak begitu terlihat jelas.

Mata pelajaran yang ada di dalam pembelajaran tematik dipisahkan dengan cara yang tidak begitu terlihat jelas. Karena dalam pembelajaran tematik lebih memfokuskan kepada tema yang sudah ada dan diangkat dari kegiatan yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik.

### d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik sudah menyiapkan berbagai konsep dari berbagai mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran. Dengan adanya sistem seperti ini diharapkan

---

<sup>27</sup> Abd. Kadir, Hanum Asrohah, *Pembelajaran Tematik* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015) h 7

peserta didik dapat dengan mudah memahami konsep-konsep dalam suatu pembelajaran secara utuh. karena hal tersebut sangat diperlukan untuk peserta didik agar peserta didik dapat mampu memecahkan permasalahan yang dihadapinya secara mandiri.

e. Bersifat Fleksibel

Di dalam pembelajaran tematik yang sifatnya mengubung-hubungkan dari mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran lainnya dengan demikian diharapkan kepada pendidik agar dapat mampu memberikan pengajaran dengan cara mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan disekitarnya<sup>28</sup>. Dengan menggunakan pembelajaran tematik pembelajaran cenderung lebih bersifat modern karena dapat menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, dengan demikian peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran tematik juga dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik karena pemilihan tema yang saling berkaitan dengan peristiwa yang ada dikehidupan peserta didik tersebut atau lebih tepatnya kegiatan yang biasa dilakukan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, dengan memisahkan mata pelajaran satu dengan lainnya dan lebih mengkaitkannya dengan menggunakan tema yang diangkat dari kegiatan kehidupan peserta didik sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam belajar. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran sehingga peserta didik diajarkan bagaimana cara memahami serta memecahkan Masalah yang ada, dengan adanya konsep seperti ini peserta didik dapat terlatih secara tidak langsung dalam menyelesaikan segala macam masalah yang terdapat di dalam kehidupan sehari-hari peserta didik tersebut. Pembelajaran tematik juga bersifat fleksibel artinya dengan menggabung-gabungkan suatu peristiwa satu dengan lainnya, peserta didik juga dapat mampu menyelesaikan

---

<sup>28</sup> Nur Leli, "Pengaruh Strategi Point Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik", *Jurnal Terampil UIN Sunan Kalijaga*, Vol.5, No.2 (Desember,2018)

persoalan yang ada dan juga peserta didik akan lebih dapat dengan mudah memahami pembelajaran yang telah diberikan karena saling berkaitan dengan peristiwa yang sering dialaminya di dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pada penjelasan di atas maka peneliti akan mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis komik, media pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Tema Sejarah Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia Kelas V.

#### **F. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan**

Penelitian Ini mengenai pengembangan media pembelajaran IPS pada materi mengenal Peninggalan Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Budha dan Islam di kelas V. Berdasarkan eksplorasi penelitian, ditemukan beberapa tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini.

Yang pertama adalah penelitian dari Uji Siti Barokah dengan judul Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akutansi Pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Untuk SMA Kelas XI. Dilaksanakannya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya penguatan nilai karakter siswa dalam pembelajaran akutansi terhadap komik digital berbasis nilai karakter pada kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa untuk SMA kelas XI<sup>29</sup>.

Penelitian yang kedua dari Nurma Yunita dengan judul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Contekstual Teaching and Learning* (CTL) Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Pernapasan Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs. Dengan tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui pengembangan komik digital berbasis CTL sebagai media pembelajaran IPA pada pokok

---

<sup>29</sup> Uji Sti Barokah, "Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akutansi Pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Untuk SMA Kelas XI", (online) tersedia di <http://eprints.uny.ac.id/15874/1/SKRIPSI.pdf>, h 203 tanggal 12-02-2021 pukul 20.31 WIB

bahasan sistem pernapasan untuk peserta didik kelas VIII SMP/Mts sejarah<sup>30</sup>.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan kedua penelitian yang relevan tersebut, maka penelitian yang dilaksanakan pada pengembangan media pembelajaran, yaitu media komik. Karena penelitian terdahulu belum ada yang melakukan pengembangan media komik digital untuk mata pelajaran IPS, maka di penelitian ini peneliti akan mencoba melakukan pengembangan media komik digital pada pelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research And Development*).

### G. Kerangka Pikir

Sejarah memiliki peran yang cukup penting sebagai pelajaran bagi peserta didik dari peristiwa yang terjadi di masa lalu. Pembelajaran sejarah peninggalan kerajaan masa Hindu-Budha dan Islam dalam materi IPS di mata pelajaran Tematik di sekolah dasar merupakan salah satu cara untuk menanamkan rasa patriotism dan nasionalisme peserta didik dan untuk membentuk karakter peserta didik. Akan tetapi, pembelajaran sejarah sering terjadi permasalahan diantaranya masih kurang media dan motivasi belajar peserta didik yang kurang.

Penggunaan media akan mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran IPS, karena pembelajaran menggunakan media dapat didesain menjadi sebuah pembelajaran yang menarik, menyenangkan sehingga peserta didik tidak cepat bosan dan dapat memotivasi serta merangsang peserta didik untuk semangat dalam belajar. Media Pembelajaran diartikan sebagai suatu alat atau bahan untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan kualitas belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menciptakan suasana menyenangkan untuk peserta didik. Oleh karena itu, dalam

---

<sup>30</sup> Nurma Yunita dengan judul, “*Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kontekstual Teaching and Learning (CTL) Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Pernapasan Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs*”, (online) tersedia di [http://repository.radenintan.ac.id/2558/1/SKRIPSI\\_FIX.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/2558/1/SKRIPSI_FIX.pdf), h 126 tanggal 12-02-2021, pukul 20.44 WIB



pembelajaran IPS memerlukan media pendukung yang bisa digunakan peserta didik secara mandiri dan mempunyai tampilan yang menarik bagi peserta didik. Salah satunya adalah media komik.

Media komik menjadi salah satu pilihan media pembelajaran alternative yang tepat. Media komik memiliki kelebihan yaitu dapat memotivasi peserta didik, komik terdiri dari gambar-gambar visual yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, komik bersifat permanen, komik juga dapat membangkitkan minat baca peserta didik dan mengarahkan peserta didik untuk disiplin membaca khususnya yang tidak suka membaca. Dengan media komik, materi pelajaran dapat di sampaikan dengan konkret agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Media komik yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pelaksanaan pembelajaran sejarah. Media komik sebagai salah satu media pembelajaran diharapkan mampu mengatasi masalah pembelajaran sejarah serta mampu mempermudah belajar peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Sejalan dengan meningkatnya penyerapan materi pembelajaran, nilai fektif peserta didik akan terbentuk dari tokoh-tokoh dalam cerita. Komik yang menjadi salah satu media pembelajaran juga dapat memberikan hiburan kepada peserta didik sehingga peserta didik tidak cepat bosan dalam proses pembelajaran IPS. Media komik dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat baca peserta didik dan pada akhirnya hasil belajar peserta didik juga dapat meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an", *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, vol.6 No.2. 2018.h 102
- Abd. Kadir, Hanum Asrohah, "*Pembelajaran Tematik*", (Jakarta: Rajawali Pers,2015) h 7
- Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda, "*Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Fisik*", *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, Vol. 3, No. 1 Juni 2017
- Apri Yudha Dwiantoro, Rafika B. Kusumandari, "*Meningkatkan Hasil Belajar Berbasis E-learning Elgg Pada Model Project Based Learnin*", *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, (2016), h 50
- Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran*", ( Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 1
- Daryanto, "*Media pembelajaran*", (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015, h 6
- Desi Anggraeni, "*Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Reveiew Horay pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Semarang*", *Jurnal Kependidikan Dasar*, Vol. 1, No. 2, 2015, h 195
- Dewi Yuni Akhriyah, "*Penerepan Pembelajaran Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN Kalibanteng 01 Kota Semarang*", *Jurnal Kependidikan Dasar*, Vol. 1, No. 2, 2015, h 208-209
- Edy Suharman, Mukminan, "Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP", *Jurnal Pendidikan IPS*, vol 4, No 1, Maret (2017), h 2-3
- Ega Rima Wati, "*Ragam Media Pembelajaran*", (Kata Pena, 2016), h 9

Fery Nur Hidayat, Wawancara Guru Kelas V dan Observasi Siswa  
MIN 3 Pringsewu, tanggal 28 September 2020

Laiva Mailina, Cahyo Budi Utomo, Tsabit Azinar Ahmad,  
“Identifikasi dan Pemanfaatan Potensi Sumber Belajar  
Berbasis Peninggalan Sejarah di Ambarawa Kabupaten  
Semarang”, *Jurnal Pendidikan Indonesia Tentang Sejarah*,  
vol 5, No 1, (2017), hal 33

Munirah, ”Sistem Pendidikan di Indonesia: antara keinginan dan  
realita”, *Jurnal Pendidikan Nasional*, vol.2 No.2. 2015. h 234

Nickolas Isac Juanda.dkk, “Perencanaan Komik Pembelajaran  
Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada  
Anak”, *Jurnal Perencanaan Komik Pembelajaran*, vol. 1, No.  
1, 2015

Nur Leli, “Pengaruh Strategi Point Terhadap Keterampilan  
Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik”, *Jurnal Terampil  
UIN Sunan Kalijaga*, Vol.5, No.2 (Desember,2018)

Nurma Yunita dengan judul, “Pengembangan Media Komik Digital  
Berbasis Kontekstual Teaching and Learning (CTL) Sebagai  
Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Pernapasan Untuk  
Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs”, (online) tersedia di  
[http://repository.radenintan.ac.id/2558/1/SKRIPSI\\_FIX.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/2558/1/SKRIPSI_FIX.pdf), h  
126 tanggal 12-02-2021, pukul 20.44 WIB

Nursiwi Nugraheni, “Penerapan Media Komik Pada Pelajaran  
Matematika Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Refleksi Edukatik*,  
Vol.7, No.2 2017, h.155

Nurul Hidayah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis  
Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas  
IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran”,  
*Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4, No. 1  
2017, h 41

Prof. Dr. H. Wina Sanjaya, M. Pd, “Strategi Pembelajaran  
Berorientasi Standar Proses Pendidikan”, (Jakarta:  
Prenadamedia Group,2016), h 173

- Ridwan, "*Dasar-dasar Statistika*", (bandung: Alfabeta, 2014), h 39
- Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015) h 3
- Sohibun, Filza Yulina Ade, "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasisi Virtual Class Berbantuan Google Drive*", *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 12 Oktober (2017), h 1-2
- Sukmadinata, Nana Syaodih, "*Metode Penelitian Pendidikan*", (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015) h 164
- Sugiyono, "*Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*", (Bandung: Alfabeta, 2017), h 216
- Uji Sti Barokah, "*Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akutansi Pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Untuk SMA Kelas XI*", (online) tersedia di <http://eprints.uny.ac.id/15874/1/SKRIPSI.pdf>, h 203 tanggal 12-02-2021 pukul 20.31 WIB

