

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA BERBASIS KOMIK DI SD/MI**

**SKRIPSI:**

Diajukan Guna Untuk Melengkapi Tugas Akhir dan Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu  
Pendidikan dan Keguruan

**Oleh**

**NINA CHAIRANI**

**1711100102**

**Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA BERBASIS KOMIK DI SD/MI**

**SKRIPSI:**

Diajukan Guna Untuk Melengkapi Tugas Akhir dan Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu  
Pendidikan dan Keguruan

Oleh

**NINA CHAIRANI**

**1711100102**

**Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.**

**Pembimbing II : Hasan Sastra Negara, M.Pd.**

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

## ABSTRAK

Pada proses pembelajaran selama ini pendidik dan peserta didik sudah menggunakan media pembelajaran visual berupa media gambar seperti poster, pada penggunaan media tersebut kurang menumbuhkan antusiasme dan minat saat belajar terutama pada mata pelajaran matematika yang mereka anggap sulit untuk dipelajari. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian tentang media apa yang cocok di gunakan agar siswa tidak cepat bosan dan tertarik pada pelajaran matematika, maka dari itu penulis melakukan pengembangan media pembelajaran tentang media pembelajaran berupa media komik pembelajaran matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran komik matematika, serta bertujuan menghasilkan media komik matematika. Media ini dibuat untuk memudahkan dan menarik minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika. Dengan menggunakan media komik matematika ini diharapkan peserta didik mampu memahami materi dengan mudah dan dapat memotivasi belajar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *research and development* (R&D) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 langkah yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subyek penelitian ini adalah peserta didik SDN 2 Campang Raya dan MI Al-Hikmah Bandar Lampung, serta kedua guru pada sekolah tersebut. Instrument pengumpulan data penelitian ini diperoleh dengan wawancara, angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian berdasarkan angket validasi ahli materi dalam kategori “Layak”, dengan persentase rata-rata 97,5 %. Penilaian ahli bahasa dalam kategori “Sangat Layak” dengan persentase 97 %, dan penilaian ahli media dalam kategori “Layak” dengan 86,8 %. Pada uji coba skala kecil dengan peserta didik sebanyak 15 peserta didik memperoleh persentase rata-rata 97,3 %. Pada uji coba lapangan skala besar dengan persentase rata-rata 99 % dengan keterangan “Sangat Menarik” untuk digunakan dan dijadikan media pembelajaran.

**Kata Kunci: ADDIE, Komik, Matematika**



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

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA BERBASIS KOMIK DI SD/MI”.**

**Nama : Nina Chairani  
NPM : 1711100102  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**MENYETUJUI**

Untuk di Munaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang  
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

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

**Pembimbing II**

**Hasan Sastra Negara, M.Pd  
NIP.**

**Mengetahui,**

**Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

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



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

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Komik di SD/MI”** disusun oleh : Nina Chairani, NPM: 1711100102, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Telah di Ujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal : Kamis / 08 Desember 2022, Pukul : 08:00 – 10:00 WIB. Tempat : Ruang Sidang PGMI.

**TIM SEMINAR MUNAQASYAH**

**Ketua** : **Dr. Yuberti, M.Pd** (.....)  
**Sekretaris** : **M. Muchsin Afriyadi, M.Pd** (.....)  
**Penguji Utama** : **Dr. Nur Asiah, M.Ag** (.....)  
**Penguji Pendamping I** : **Dr. Chairul Amriyah, M.Pd** (.....)  
**Penguji Pendamping II** : **Hasan Sastra Negara, M.Pd** (.....)

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

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

**NIP. 196408281988032002**

## MOTTO

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

*(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan*

**( Q.S An-Nahl 44)**



## PERSEMBAHAN

Dengan rahmat penuh syukur, alhamdulillahirabbil'alamin kepada Allah SWT, berkat ridho-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang yang berarti dalam hidup saya, antara lain:

1. Kedua orang tuaku tercinta dan tersayang, Ayahandaku Muchlisin dan Ibundaku Maryati yang telah bersusah payah membesarkan, mendidik, dan membiayai selama menuntut ilmu serta selalu memberikan dorongan, semangat, do'a, nasehat, cinta dan kasih sayang yang tiada henti. Merekalah figur istimewa dalam hidupku, penyemangatku.
2. Kakak dan Adikku tersayang yang senantiasa memberikan motivasi, dukungan demi tercapainya cita-citaku.
3. Teruntuk Sahabatku Alda, Alya, Amel, Ayu, Chyntia, Faza, Melda, Resi dan Ulya terima kasih selama kuliah ini selalu memberikan semangat, bantuan, doa dan selalu mendukung untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang kubanggakan.

## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Nina Chairani dilahirkan di Bumisari, Natar, Kabupaten Lampung Selatan pada tanggal 08 Febuari 1999. Anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Muchlisin dan Ibu Maryati.

Penulis mengawali pendidikan di TK Swadhipa pada tahun 2005, kemudian Sekolah Dasar di SDS Swadhipa, Dilanjutkan pada jenjang Sekolah menengah Pertama di MTs Swadhipa, melanjutkan pada jenjang Sekolah Menengah Atas di SMAN 1 Natar. Kemudian penulis pada tahun 2017, melanjutkan pendidikan kejenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, dengan mengambil program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI).

Pada tahun 2020 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bumisari, Kecamatan Natar, kabupaten Lampung Selatan. Selanjutnya penulis melaksanakan PPL di MIN 11 bandar Lampung.





## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim,*

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Perjalanan panjang dalam menyelesaikan skripsi ini, dimana penulis banyak menerima bantuan dan bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak dan Ibu:

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
2. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd. selaku Ketua Jurusan dan Dr. Firmansah, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan penulis dalam mengikuti pendidikan sampai terselesaikannya penulisan skripsi ini.
3. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd. selaku Pembimbing I dan Hasan Sastra Negara, M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan motivasi, bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.
4. Nurul Hidayah, M.Pd, Yuli Yanti, M.Pd.I, Anton Tri Hasnanto, M.Pd, Yudesta Erfayliana, M.Pd, Rizki Wahyu Yulian, M.Pd dan Alfatina Mia Agustin, S.Pd. selaku Validator.
5. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

6. Sahabat dan teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, khususnya PGMI kelas D angkatan 2017, yang sudah memberikan semangat kepada penulis, serta masukan sehingga terselesaikan nya skripsi ini.

Bandar Lampung

2022

Nina Chairani

1711100102



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Penegasan Judul .....	1
B. Alasan Memilih Judul .....	2
C. Latar Belakang Masalah.....	3
D. Identifikasi Masalah.....	8
E. Batasan Masalah .....	8
F. Rumusan Masalah.....	8
G. Tujuan Penelitian .....	9
H. Manfaat Penelitian .....	9
I. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teoritik .....	13
B. Acuan Teoritik .....	15
1. Media Pembelajaran .....	15
2. Media Pembelajaran Berbasis Komik.....	18
3. Hakikat Pembelajaran Matematika .....	23
4. Desain Model Pembelajaran .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	26
B. Metode Penelitian Penelitian.....	26
C. Spesifik Produk.....	27
D. Langkah-LangkahPenelitian .....	27
E. TeknikPengumpulanData.....	31
F. InstrumenPenelitian .....	33

G. Teknik Analisis Data.....	34
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Pengembangan .....	38
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	56
C. Kajian Produk Akhir.....	60
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	62
B. Rekomendasi .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

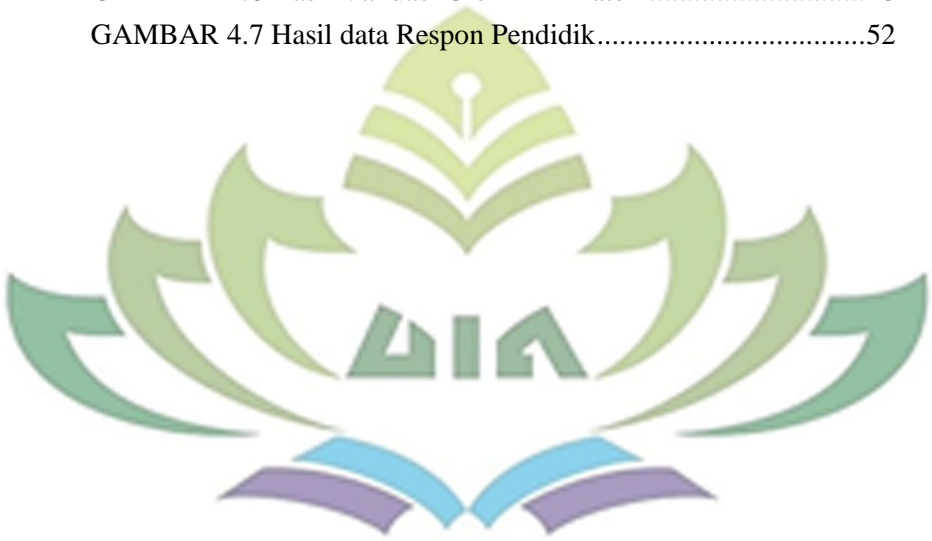


## DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 Model Pengembangan ADDIE .....	13
TABEL 2.2 Kerangka Berpikir Pengembangan Komik .....	25
TABEL 3.1 Skala Penilaian Validasi Ahli .....	36
TABEL 3.2 Kriteria Validasi .....	36
TABEL 3.3 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban .....	37
TABEL 3.4 Kriteria kemenarikan .....	37
TABEL 4.1 Hasil Validasi Ahli Media .....	43
TABEL 4.2 Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa .....	45
TABEL 4.3 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi .....	47
TABEL 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum dan Sesudah Revisi .....	49
TABEL 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa Sebelum dan Sesudah Revisi .....	50
TABEL 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum dan Sesudah Revisi .....	51
TABEL 4.7 Hasil Validasi Respon Pendidik.....	52
TABEL 4.8 Hasil pengolahan data uji coba produk skala kecil .....	54
TABEL 4.9 Hasil pengolahan data uji coba produk skala besar.....	55

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 4.1 Gambar Belum Berwarna.....	40
GAMBAR 4.2 Sampul Cover.....	41
GAMBAR 4.3 Cover Belakang .....	41
GAMBAR 4.4 Hasil Validasi Oleh Ahli Media .....	44
GAMBAR 4.5 Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa.....	46
GAMBAR 4.6 Hasil Validasi Oleh Ahli materi .....	48
GAMBAR 4.7 Hasil data Respon Pendidik.....	52



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Penegasan Judul

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Komik di SD/MI” sebagai upaya menghindari kesalahan dalam memahami judul proposal ini, maka penulis perlu memberikan penegasan pada pokok bahasan yang terkandung dalam judul ini. Adapun yang perlu penulis jelaskan, seperti berikut:

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan siswa sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan materi pada saat proses belajar mengajar.<sup>1</sup>

### 2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika ialah suatu proses yang didalamnya terdapat serangkaian tindakan pendidik dan peserta didik yang dilakukan atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>2</sup>

### 3. Pengembangan Komik

Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang bermanfaat, yang dapat membuat proses belajar lebih menarik. Proses dan media pembelajaran yang menarik tentunya dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik merasa tidak bosan.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>Moh. Zaiful Rosyid, *Ragam media Pembelajaran* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2020) h. 1

<sup>2</sup> Netriwati, mai Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika* (Semarang: Permata Net, 2017) h. 137.

<sup>3</sup> Abduh Ridha, Tedy Dian Pradana, Nita Putriasti Mayarestya, “Pengaruh Media Komik Terhadap Pengetahuan Kesehatan Mata Pada Anak”. *Jurnal Vokasi Kesehatan*, Vol. 3 No. 2 (2017), h. 64

## **B. Alasan Memilih Judul**

Dalam penulisan skripsi ini penulis perlu memaparkan alasan memilih judul, adapun penulis dalam memilih judul ini adalah sebagai berikut :

### **1. Alasan Obyektif**

- a. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi, praktis dan inovatif dalam memuat materi pembelajaran. Hal ini membuat penulis ingin mengembangkan sebuah media Pembelajaran yang dapat menumbuhkan antusias peserta didik, khususnya pada pelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SD/MI.
- b. Proses pembelajaran sudah menggunakan media visual berupa media poster, pada penggunaan media tersebut siswa kurang berminat dan cepat bosan dalam memahami mata pelajaran yang mereka anggap sulit pada pelajaran matematika. Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk mengembangkan media berbentuk komik yang dapat dijadikan referensi media pembelajaran.
- c. Penulis ingin media yang dikembangkan dapat bermanfaat dan mempermudah untuk pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas maupun di rumah

### **2. Alasan Subyektif**

- a. Untuk mendapatkan data sebagai bahan utama penyusunan penulisan skripsi guna memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana, pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- b. Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman belajar dalam pembuatan atau pengembangan suatu media pembelajaran



### C. Latar Belakang Masalah

Seorang pendidik merupakan salah satu unsur yang menentukan berhasil tidaknya peserta didik di dalam kegiatan belajar mengajar, seorang pendidik harus mempunyai kemampuan, keterampilan dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan model, metode dan media pembelajaran yang inovatif, variatif dan menarik. Secara faktual pendidik menggambarkan aktivitas kelompok orang seperti guru dan tenaga pendidik lainnya guna melaksanakan pendidikan untuk orang-orang muda bekerja sama dengan orang-orang yang berkepentingan. Dalam perkembangan pendidikan berarti bimbingan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa.<sup>4</sup>

Salah satu unsur penting dalam latihan pembelajaran adalah pemanfaatan media, pembelajaran akan memicu iklim belajar yang menyenangkan bagi siswa. Dari perspektif dasar, instruksi sering diartikan sebagai pekerjaan manusia untuk menumbuhkan karakternya. Pendidik juga dituntut agar mampu melakukan tindakan nyata di kelas dalam memberikan informasi secara empatik, santun dan efektif. Namun, pendidik tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan yang diperlukan peserta didik tetapi juga lebih diorientasikan kepada upaya proses pembelajaran dan mentransformasikan tata nilai etika sesuai ajaran agama islam.<sup>5</sup>

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ  
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya : *bacalah dengan menyebut nama tuhanmu yang menciptakan dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah bacalah. Dan tuhanmu lah yang maha pemurah yang mengajar manusia dengan*

<sup>4</sup> Hasbullah, *Dasar-dasar ilmu pendidikan* (Depok: Rajawali, 2017), h. 1.

<sup>5</sup> Sukring, "Pendidik Dalam Pengembangan Kecerdasan Peserta Didik: Analisis Perspektif Pendidikan Islam", *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol 1 No 1 (2016), h.69

*perantara kalam dan mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (Al-alaq ayat 1-5)*

Ayat di atas menjelaskan bahwa belajar merupakan hal yang utama dan paling pertama yang harus dilaksanakan oleh manusia, belajar dengan melihat segala ciptaan Allah sebagai tanda-tanda kekuasaanNya dalam menciptakan segala sesuatu di alam semesta ini. Allah menciptakan manusia dari yang hanya segumpal darah dan dimuliakan dengan pengajaran membaca, menulis dan memberinya pengetahuan. Karena dengan membaca manusia dapat mengetahui kekuasaan Allah dan dengan itu akan membuat manusia bersyukur.

Dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan manusia, dengan belajar manusia mendapatkan ilmu yang berguna dalam berinteraksi dengan lingkungan. Perubahan itu sendiri dapat disebabkan karena usaha yang dilakukan seseorang dengan belajar sehingga menghasilkan pembelajaran yang positif. Pada dasarnya tugas pendidik dalam proses pembelajaran yaitu, menguasai materi pelajaran, menggunakan metode pembelajaran agar peserta didik mudah menerima dan memahami pelajaran, hal seperti ini mengharuskan seorang pendidik menguasai ilmu-ilmu bantu yang dibutuhkan seperti ilmu pendidikan, media pembelajaran dan lainnya.<sup>6</sup> Sejalan dengan hal ini sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik berupa media.

Media pembelajaran yang terus berkembang memiliki ragam variasi untuk memenuhi kebutuhan para pendidikan (guru dan siswa), untuk memperbaiki dan mengembangkan kualitas pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran dengan sempurna sesuai dengan susunan yang telah di rencanakan.<sup>7</sup> Media merupakan suatu alat bantu yang dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan suatu materi. Melalui media perhatian anak akan fokus pada materi, sehingga melalui bantuan

---

<sup>6</sup> Moh. Roqib. *"Ilmu Pendidikan Islam"* (Yogyakarta: PT. LKIS Printing Cemerlang, 2017), h. 50

<sup>7</sup> Moh. Zaiful Rosyid, Halimatus Sa'diyah, nanda Septiana, *Ragam Media Pembelajaran*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi,2020), h. 9.

media anak akan termotivasi dan akan meningkatkan kualitas.<sup>8</sup> Peserta didik lebih mudah memahami suatu pembelajaran jika terdapat hal-hal yang membuat otak peserta didik terstimulus untuk semangat dalam belajar. Jika terdapat sumber baru yang dilihatnya, otak akan mencari apakah ada persamaan antara informasi yang sudah mereka terima sebelumnya dengan informasi yang baru masuk. Semakin sering otak kita digunakan, maka kita semakin mudah dalam mengembangkam keahlian dan untuk berpikir kritis.

Media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi yang akan disampain kepada peserta didik. Media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik mengingat lebih mudah materi yang sedang diajarkan. Media sebagai sarana yang membantu para pendidik, media di dalam pembelajaran berupa fisik yang disajikan dalam sebuah pesan serta merangsang perkembangan peserta didik di dalam pembelajaran, media tersebut bisa berupa media grafis. Media grafis merupakan salah satu media yang dapat memberikan kebenaran serta pemikiran-pemikiran secara nyata melalui perpaduan antaraa pengungkapan kata-kata dan ilustrasi.<sup>9</sup> Salah satu bentuk media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik saat ini yaitu komik. Media pembelajaran berupa komik diharapkan dapat mempermudah pendidik/guru dalam menyampaikan materi. Selain itu media pembelajaran berbasis komik juga mempunyai jalan cerita yang menghibur dan beruntun sehingga memudahkan peserta didik untuk mengingatnya. Komik mempunyai daya tarik tersendiri untuk memikat peserta didik yang terkadang malas untuk membaca menjadi tertarik untuk membaca. Karena pada umumnya karakteristik anak sekolah dasar membutuhkan media yang konkrit, menarik, dan juga menyenangkan.

---

<sup>8</sup> Nurul Hidayah, Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), h. 71-71.

<sup>9</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, *Media Pengajaran* (Bandung: SB Algensindo, 2019) h.27

Media ini sangat tepat untuk menyampaikan informasi yang dirangkum. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran merupakan suatu hal yang dapat membantu pendidik di dalam penyampaian materi pelajaran agar peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami di dalam proses pembelajaran. Sebagai seorang pendidik harus bisa membuat dan memanfaatkan media sebaik mungkin.

Penggunaan media komik dapat dijadikan salah satu solusi untuk mengatasi pemahaman sekaligus kejenuhan siswa dalam menerima materi. Peneliti menggunakan jenis komik didaktis karena di dalam komik didaktis memiliki fungsi hiburan dan dimanfaatkan secara langsung untuk tujuan edukatif. Pengembangan komik didaktis diperlukan poin-poin dalam pengembangannya, sehingga dapat memenuhi syarat sebagai media pembelajaran. Dalam komik didaktis memiliki gambar, cara ampuh untuk menyampaikan berbagai gagasan kepada anak-anak dan publik yang tidak dapat membaca huruf.<sup>10</sup> Jadi komik di dalam dengan gambar ilustrasi berwarna dapat menarik perhatian peserta didik dari berbagai usia agar lebih bersemangat dalam belajar dengan media komik.

Pembelajaran matematika di SD adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan kelas yang memungkinkan siswa melaksanakan kegiatan belajar matematika di sekolah, dan untuk mengembangkan keterampilan serta kemampuan siswa untuk berpikir logis dan kritis dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Karakteristik belajar anak juga harus diperhatikan agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara optimal. Kualitas belajar anak akan meningkat apabila anak merasa senang dan antusias dalam belajar.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan kualitas belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menciptakan suasana menyenangkan bagi peserta didik.

---

<sup>10</sup> Irmayanti Nur Aini, Agus Nuryatin, "Pengembangan Buku Komik Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai dan Isi Cerita Hikayat," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol 8 No. 2 (2019), h. 110

Penggunaan media pembelajaran akan mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pendukung yang bisa digunakan peserta didik secara mandiri dan mempunyai tampilan yang menarik bagi peserta didik.<sup>11</sup> Salah satunya adalah media komik matematika pada materi pecahan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di sekolah SDN 2 Campang Raya Bandar Lampung, diketahui bahwa masih adanya masalah penggunaan media yang masih kurang bervariasi, selama ini pendidik sudah menggunakan media visual berupa media gambar poster yang didalamnya hanya memuat sedikit materi dan gambar yang terbatas sehingga kurang menumbuhkan antusias dan cepat bosan dalam pembelajaran.<sup>12</sup>

Sedangkan hasil penelitian di MI Al-Hikmah Bandar Lampung menggunakan media pembelajaran yang digunakan pada sekolah tersebut sudah bersifat visual, seperti media gambar, alat peraga dan berpatokan kepada buku namun dari media visual tersebut masih kurang menarik dan sulit di pahami oleh peserta didik. Sedangkan yang dibutuhkan peserta didik media yang lebih menarik lebih dapat di pahami dan dapat dipakai belajar secara mandiri kusus nya pada pelajaran matematika.

Maka demikian peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik kusus nya dalam pelajaran matematika, dengan menggunakan media komik yang menampilkan gambar berwarna agar peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran. Agar peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran dan merangsang peserta didik untuk menjadi lebih aktif, kreatif dan mandiri. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka judul penelitian ini adalah

---

<sup>11</sup> Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda, "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik", Jurnal Pendidikan Surya Edukasi, Vol 3 No 1 (Juni 2017), h. 20

<sup>12</sup> Observasi pra-penelitian, SDN 2 Campang Raya, Min 11 Bandar Lampung 2021

## **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Komik di SD/MI”**

### **D. Identifikasi masalah**

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

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

### **E. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran yang di kembangkan berupa media komik.
2. Materi dalam komik sebagai media pembelajaran yang dikembangkan adalah matematika.
3. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD/MI.
4. Pengujian produk dibuat hanya meliputi penilaian kelayakan media dan tidak di uji cobakan terhadap prestasi dan hasil belajar peserta didik.

### **F. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana cara pengembangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran matematika di MI/SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik pada mata pelajaran matematika di MI/SD?

3. Bagaimanakah respon pendidik dan peserta didik pada media pembelajaran komik mata pelajaran Matematika di MI/SD ?

### **G. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran komik pada mata pelajaran matematika di SD/MI
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik pada mata pelajaran matematika di MI/SD.
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik pada media pembelajaran komik mata pelajaran matematika di SD/MI

### **H. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan referensi atau sebagai bahan pustaka dalam menganalisis kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran berbantuan media komik matematika bangun datar.

2. Secara Praktis

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

- a) Bagi peneliti, bertambahnya wawasan tentang proses pembuatan media pembelajaran komik mata pelajaran Matematika di MI/SD.
- b) Bagi pendidik, penelitian ini sebagai referensi guru dalam menyampaikan materi, sehingga diharapkan

dapat membantu mempermudah dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran agar lebih efektif.

- c) Bagi peserta didik, mempermudah dalam belajar tematik. Penyajian materi berupa komik dapat membuat siswa lebih tertarik dan tidak cepat bosan dan penyampaian materi pembelajaran lebih menarik perhatian siswa untuk membacanya dibandingkan dengan buku paket pada umumnya.

## **I. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Muliani. Penelitian ini menghasilkan produk berupa “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik Pada Materi Sejarah di Sekolah Dasar (Studi Kasus : SD Negeri 148 Pekanbaru)”. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Lee dan Owens yaitu ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Hasil kelayakan oleh ahli media masuk dalam kategori Baik dengan nilai kelayakan 4,13 dan presentase kualitas media 82,67 %. Hasil uji materi oleh ahli materi masuk dalam kategori Baik dengan nilai kelayakan 4,5 dan presentase kualitas materi 90%. Hasil uji coba lapangan kepada 30 orang peserta didik masuk kedalam kategori sangat baik dengan nilai kelayakan 4,78035714 dan presentase kualitas media pembelajaran game edukasi 88,71%.<sup>13</sup> Metode penelitian yang dilakukan pun sama yaitu menggunakan metode pengembangan (R&D) dan jenis data penelitian menggunakan angket validasi, perbedaannya terletak pada materi pelajaran mata pelajaran yang digunakan pembelajaran sejarah dan tempat penelitian di SD 148 pekanbaru, sedangkan

---

<sup>13</sup> Fitri Muliani “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik Pada Materi Sejarah di Sekolah Dasar (Studi Kasus : SD Negeri 148 Pekanbaru)”. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, Vol 1, No. 1 (Januari 2020), h. 40.



penelitian menggunakan pelajaran bahasa Lampung dan tempat penelitian SDN 1 Kedaton dan MI Darul Huda.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ratna Sariningsih, Ferina Agustini, Joko Sulianto, yang berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Kelas VI SD”. Dari penelitian yang mereka lakukan mendapatkan hasil layak digunakan karena peserta didik menjadi mudah dan tidak kesulitan dalam mempelajari pelajaran-pelajaran dalam bentuk tematik dan menambah minat belajar peserta didik.<sup>14</sup>
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nabiela Dini Agatha. Penelitian ini menghasilkan produk berupa “Pengembangan Buku Komik Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah” Berdasarkan analisis awal akhir dapat diketahui bahwa sebanyak 55,35% siswa menggunakan LKS dalam proses pembelajaran IPA dan sebanyak 44,64% siswa menggunakan buku paket dalam proses pembelajaran IPA. Selain itu, dari analisis dapat diketahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi sistem peredaran darah yang disajikan dalam buku yang digunakan, hasilnya hanya 28,58% siswa yang mampu memahami sedangkan sebanyak 71,42% siswa tidak mampu memahami materi sistem peredaran darah yang disajikan dalam buku siswa.<sup>15</sup> dalam penelitian dan pengembangan ini media komik menjadi penelitian yang relevansi dengan peneliti. Metode penelitian yang dilakukan pun sama, yaitu menggunakan metode pengembangan (R&D), perbedaannya terletak, pada materi pelajaran dan pengumpulan datanya, pada skripsi ini menggunakan pembelajaran sistem peredaran darah dan analisis, sedangkan peneliti menggunakan

---

<sup>14</sup>Ratna Sariningsih, Ferina Agustini, Joko Sulianto, “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Kelas VI SD”, Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, ISSN 978-602-0960-80-7, (Desember 2017), h.671 .

<sup>15</sup> Nabiela Dini Agatha, Jekti Prihatin, Eria Narulita, “Pengembangan Buku Komik Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah”, *Jurnal Bioedukatika*, Vol. 5 No. 2 (2017), h. 60.

pembelajaran matematika dan observasi, wawancara, dan angket.

4. Hasil Penelitian oleh: Maulani Rizky Gumilang, Wahyudi, Endang Indarini dengan judul “Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika”.<sup>16</sup>



---

<sup>16</sup> Maulani Rizky Gumilang, Wahyudi, Endang Indarini, “Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika”. *Jurnal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, Vol. 3 No. 2 (Juli 2019), h. 185.

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Deskripsi Teoritik

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D) yang merupakan rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada supaya dapat di pertanggung jawabkan.<sup>17</sup> Tujuan dari metode penelitian pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan suatu produk tertentu dalam menguji keefektifan produk tersebut, maka dari itu diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian yang mengacu pada model *ADDIE*, model ini meliputi: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, dan 5) Evaluation.<sup>18</sup> Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedur yang ditempuh oleh peneliti dalam mengembangkan produk. Prosedur penelitian dan pengembangan ini secara tidak langsung akan memberikan petunjuk bagaimana langkah prosedur yang dilalui mulai dari tahap awal hingga ke proses yang sudah siap untuk digunakan.

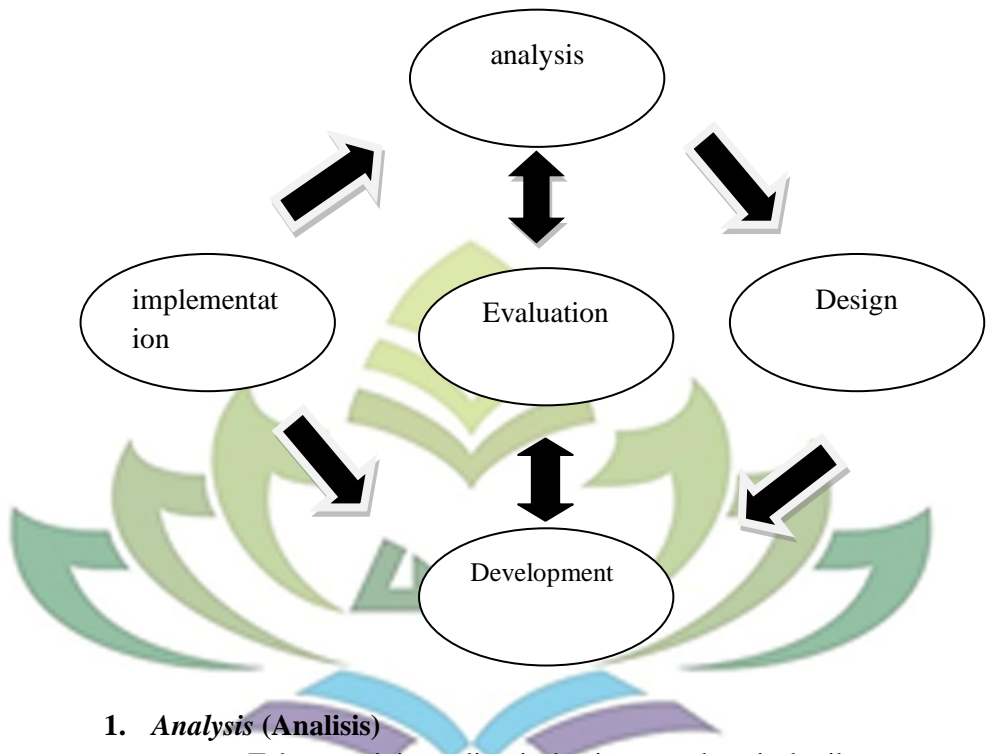
Adapun salah satu fungsi model *AADIE* yaitu sebagai salah satu panduan dalam membangun perangkat pembelajaran yang efektif. Selain itu di dalam model *ADDIE* terdapat penilaian serta pengembangan yang di buat sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Dalam model pengembangan *ADDIE* terdapat lima tahapan utama yaitu:

---

<sup>17</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), h.407

<sup>18</sup>M. Rusdi, *Penelitian Pengembangan kependidikan: Konsep, Prosedur dan sistematis Pengetahuan Baru* (Depok: Rajawali, 2018), h. 116

**Tabel 2.1**  
**Model Pengembangan ADDIE**



**1. Analysis (Analisis)**

Tahapan ini meliputi kegiatan sebagai berikut: a. Melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada siswa. b. Melakukan analisis karakteristik siswa tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, sikap yang telah dimiliki siswa, serta aspek lain yang terkait. c. Melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi. Tahapan ini dilakukan agar peneliti mengetahui permasalahan yang terjadi pada proses kegiatan belajar mengajar khususnya pada pelajaran matematika.

## 2. *Design (Perancangan)*

Tahap perancangan (design) dilakukan menggunakan beberapa acuan berikut, a. Untuk siapa Pembelajaran dirancang? b. Kemampuan apa yang anda inginkan untuk dipelajari? c. Bagaimana supaya materi pelajaran atau keterampilan dapat dipelajari dengan baik?. Pertanyaan tersebut mengacu kepada 4 unsur penting dalam perancangan pembelajaran, yaitu siswa, tujuan, metode dan evaluasi. Berdasarkan pertanyaan tersebut maka dalam merancang pembelajaran difokuskan pada 3 kegiatan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran, bentuk dan metode asesmen dan evaluasi.<sup>19</sup>

## 3. *Development (Pengembangan)*

Dalam tahapan ini yaitu segala sesuatu yang di butuhkan atau yang akan mendukung semuanya harus disiapkan. Pada tahapan ini yaitu penyusunan komik, pembuatan prolog, desain gambar, pengetikan dan pewarnaan. Pada tahap ini juga media pembelajaran yang selesai dibuat akan divalidasi oleh para ahli sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

## 4. *Implementantion (Penerapan)*

Tahap implementasi merupakan kegiatan menggunakan produk yang sudah dikembangkan. hasil dari pengembangan di uji cobakan untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan di dalam proses pembelajaran. Uji coba yang dilakukan ini bermaksud untuk mendapatkan informasi mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan apakah sudah menarik, efesiansi, serta keefektifan dalam pembelajan.

## 5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahapan ini merupakan tahapan proses yang sudah dilakukan, kita dapat melihat atau menilai sistem pembelajar yang sudah diterapkan apakah sudah berhasil, sesuai dengan harapan atau tidak. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan

---

<sup>19</sup>Amir Hamzah, *METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif Proses dan Hasil dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Design Uji Kualitatif dan Kuantitatif* (Malang: Literasi Nusantara, 2020) h. 40

bahwa penelitian dan pengembangan ialah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang dapat berguna untuk kebutuhan pendidikan mampu berguna di masyarakat luas. Oleh sebab itu, tujuan dari penelitian ialah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam media pembelajaran komik pada pelajaran matematika SD/MI.

## **B. Acuan Teoritik**

### **1. Media pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Semakin maju suatu zaman semakin banyak pula dampak yang di berikan pada masyarakat, tak terkecuali pada dunia pendidikan. Kemajuan teknologi dan informasi membawa banyak perubahan dan inovasi-inovasi baru dalam dunia pendidikan tak terkecuali pada penggunaan media pembelajaran. *Education Association/NEA* dalam *AECT* (1979), memperinci tentang media didalam suatu lembaga pendidikan yang merupakan suatu benda untuk dipergunakan, diperagakan, dilihat, didengar, dan dibaca.<sup>20</sup> Dengan ini suatu penggunaan media pembelajaran dapat dipergunakan untuk proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

Media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang pendidik dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.<sup>21</sup> Menurut Moh. Khoeral Anwar pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses pendidikan. Sehingga untuk memilih suatu kualitas pendidikan yang

---

<sup>20</sup> Nunuk, Suryani, Achmad Setiawan, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h.2

<sup>21</sup> Joko Kuswanto, Ferri Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI". *Jurnal Media Infotama*, Vol 14 No. 1 (2018), h. 16.

baik maka di perlukan konsep pembelajaran yang baik pula. Proses kegiatan pembelajaran di tunjukan untuk membentuk suatu kepribadian, membangun ilmu pengetahuan, dan kebiasaan-kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta didik.<sup>22</sup>

Dapat di simpulkan bahwa Media pembelajaran merupakan suatu sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan tujuan agar peserta didik mengerti. Media dalam pembelajaran sangat di butukan anak-anak tingkat dasar sampai menengah, pada tingkatan ini penggunaan media dapat membantu peserta didik dengan mengembangkan semua alat indra yang peserta didik miliki.

#### **b. Jenis media pembelajaran**

Dari berbagai ragam dan bentuk media pembelajaran dapat ditinjau dari jenisnya, yakni media audio, media visual, media audio visual dan media interaktif. Berikut penjelasan dari berbagai jenis media itu:

##### **1) Media Visual**

Media yang dapat dilihat memakai indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan tidak bisa di proyeksikan berupa gambaran bergerak ataupun diam.

##### **2) Media Audio**

Media yang terkandung suatu pesan yang berbentuk auditif yang bisa merangsang perhatian, fikiran kemampuan, dan perasaan para peserta didik agar mempelajari media pembelajaran. Contohnya program radio dan kaset suara.

---

<sup>22</sup> Moh. Khoerul Anwar, "Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajaran" *Jurnal Tadris Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 2 No 2 (2017), h. 98

### 3) Media Audio-Visual

Media yang berupa kombinasi visual dan audio atau dapat diartikan pandang-dengar. Contoh dari media ini yakni program slide suara (sound slide), Video/televise intruksional dan video/televise pendidikan.

### 4) Media Grafis

Media grafis termasuk kedalam media visual/gambar. Media grafis bisa mengkomunikasikan fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Pengungkapan berupa diagram, sketsa, atau grafik. Kata-kata dan angka-angka dipergunakan sebagai judul dan penjelasan kepada grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik

## c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sanaky tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran ialah untuk: mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Setiap media pembelajaran memiliki tujuan maka dari itu setiap pendidik diharapkan mampu menentukan pilihannya sesuai dengan apa yang dibutuhkan pada suatu pertemuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yaitu untuk membantu proses pembelajaran agar membantu pendidik didalam menyampaikan suatu pelajaran dan diharapkan dapat mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Sudjana dan rivai, mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Azhar Arsyad, Media Pembelajaran (Jakarta:Rajawali Pers, 2019), h. 6.



- 1) Pengembangan akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan nya menguasai dan mencapai tuju pembelajaran
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, memerankan dan lain-lain.

## **2. Media Pembelajaran Berbasis Komik**

### **a. Hakikat Komik**

Komik adalah suatu bentuk kartun, yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan, yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada pembacanya. Komik merupakan suatu bentuk sajian cerita dengan gambar yang lucu. Buku komik menyediakan cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami, sehingga sangat digemari oleh anak-anak maupun orang dewasa.<sup>24</sup>

Oleh karena itu media komik merupakan salah satu media pembelajaran yang banyak diminati oleh siswa dikarenakan di dalam nya terdapat banyak gambar agar menumbuhkan rasa minat siswa supaya tertarik dengan pelajaran agar siswa tidak cepat bosan dalam pembelajaran Media komik dikatakan sebagai salah satu media pembelajaran selama terkait dengan materi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan di capai.

---

<sup>24</sup>Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Yogyakarta: 2019) h. 94.

## b. Jenis-Jenis Komik

Maharsi membagi komik berdasarkan bentuk dan jenis cerita

### 1) Komik Berdasarkan Bentuk

#### a) Komik Strip

Komik strip menunjuk pada komik yang terdiri beberapa panel saja dan biasanya terdapat di surat kabar ataupun majalah. Komik jenis ini terbagi menjadi dua macam, komik strip bersambung dan kartun komik. Komik strip bersambung adalah komik yang terdiri dari tiga atau empat panel yang sering di terbitkan di koran atau majalah dengan kisah yang bersambung di setiap edisinya, sedangkan menurut Wijana yang di kutip oleh Maharsi kartun komik merupakan susunan gambar yang biasanya terdiri dari tiga samapai enam panel yang di dalam nya memuat komentar yang bersifat humor tentang peristiwa atau masalah yang sedang terjadi.

#### b) Buku Komik (*Comic Book*)

Buku komik merupakan komik yang dibuat dalam bentuk buku yang berupa bagian dari media cetak lainnya dengan tampilan seperti majalah dan terbit secara rutin.

#### c) Novel Grafis

Novel grafis memfokuskan pada tema yang serius dengan panjang alur cerita yang hampir sama dengan novel untuk di tunjukan bagi para pembaca yang bukan anak-anak, hal ini untuk pembeda novel grafis dengan komik-komik lainnya.

#### d) Komik Kompilasi

Komik kompilasi adalah kumpulan dari beberapa judul komik dari beberapa komikus yang berbeda dan dengan cerita yang kemungkinan tidak berhubungan sama sekali walaupun penerbit

menuliskan tema yang sama dengan kumpulan kisah yang berbeda.

e) **Komik Online (*Web Comic*)**

Komik online adalah komik yang media nya berupa media internet untuk mempublikasikannya oleh karena nya komik ini dapat dijangkau area penyebaran yang luas dibandingkan dengan komik yang berupa media cetak serta di lihat dari segi biaya pun komik online tidak terlalu memakan biaya yang mahal.<sup>25</sup>

2) **Komik Berdasarkan Jenis Cerita**

a) **Komik Promosi**

Komik juga bisa dimanfaatkan untuk mempromosikan suatu produk yang bertujuan untuk menarik minat konsumen dan karena tujuannya inilah komik ini banyak di jumpai di koran dan majalah. Komik jenis ini menampilkan alur cerita yang tamat dalam satu halaman dan ditampilkan pada koran atau majalah yang disesuaikan untuk mendapatkan konsumen dari produk yang akan di promosikan serta biasanya komik jenis ini berkelanjutan di setiap edisi dengan penampilan alur cerita yang berbeda-beda.

b) **Komik Wayang**

Komik Wayang berarti komik yang di didalamnya bercerita tentang wayang yang ada di indonesia sekitar tahun 1960 sampai tahun 1970 an melalui beberapa komik yang mengawali masanya.

c) **komik Silat**

Dalam komik jenis ini menyesuaikan budaya dan tradisi dari masing-masing negara yang menerbitkan komik tersebut, contohnya Jepang dengan ninja dan samurai serta china dengan kungfunya

---

<sup>25</sup> Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: KENCANA, 2021) h. 144-145.

d) **Komik Edukasi**

Komik selain berguna untuk hiburan juga memiliki fungsi sebagai media dengan tujuan edukatif karena keragaman gambar dan ceritanya yang ditampilkan menjadikannya sebagai media untuk menyampaikan pesan yang bermacam-macam.<sup>26</sup>

c. **Kelebihan dan Kekurangan Media komik**

Setiap media pembelajaran, yang digunakan untuk pengajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan. Pada media komik memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya sebagai berikut:<sup>27</sup>

Kelebihan:

- 1) Penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat.
- 2) Dapat menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya.
- 3) Mempermudah peserta didik dalam menangkap hal-hal yang bersifat abstrak.
- 4) Memiliki unsur urutan cerita, yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas, dan mudah diterima.
- 5) Ekspresi yang divisualisasikan dapat membuat pembaca terlibat secara emosional, yang mengakibatkan pembaca ingin terus membacanya hingga selesai.

Kekurangan:

- 1) Perlunya keterampilan pendidik yang bersifat khusus, dalam penyajian media komik.
- 2) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengembangkan komik pembelajaran.

---

<sup>26</sup>Ibid. Hal 145

<sup>27</sup> Yoga Anjas Pratama, "Media Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung". *Jurnal Mudarrisuna*, Vol. 8 No. 1 (2018), h. 351.

- 3) Kemudahan orang membaca komik membuat orang malas membaca, hal ini menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.

#### d. Unsur-Unsur Komik

Unsur-unsur komik menurut Masdiono, antara lain:

##### 1) Halaman Pembuka

Pada halaman Pembuka terdiri dari judul serial, judul cerita, *kredits* (pengarang, penggambar pensil, peninta, pengisis warna) indicia keterangan penerbit, waktu terbit, pemegang hak cipta.

##### 2) Halaman Isi

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

##### 3) Sampul Komik

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

##### 4) Halaman Pembuka *Splash Page*

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

##### 5) *Double-Spread page*

Halaman penuh bisa dengan variasi panel-panel. Biasanya untuk memberi kesan “wah” atau luar biasa atau memang perlu ditampilkan khusus agar pembawa terbawa suasana.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup>Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulfa, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negrikaton Pesawaran”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol, 4 No. 1 (Juni 2017), h. 38.

### 3. Hakikat Pembelajaran Matematika

#### a. Pengertian matematika

Matematika adalah ilmu universal, yang mendasari perkembangan teknologi modern, memajukan pemikiran manusia, dan memiliki peran penting dalam pendidikan. Selain itu, matematika adalah ilmu khusus, memiliki tatanan yang sistematis dan terorganisir, yang mempelajari angka, logika, ruang, bentuk, perhitungan, dan penalaran. Matematika juga, merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak mudah untuk ditaklukkan oleh, beberapa peserta didik dibandingkan mata pelajaran lain.<sup>29</sup>

Pada hakikatnya, matematika sendiri merupakan ilmu deduktif, terstruktur tentang pola dan hubungan, bahasa dan simbol, serta merupakan pelayanan ilmu. Matematika yang dimaksud dengan ilmu deduktif yaitu matematika yang memerlukan pembuktian kebenaran.<sup>30</sup>

#### b. Pecahan

Pecahan atau *fraction* adalah konsep matematika yang sering digunakan di dalam kehidupan sehari-hari. Pecahan juga bisa di artikan sebagai bilangan rasional, tetapi juga bisa di artikan sebagai lambang bilangan untuk bilangan rasional. Pecahan sebagai bilangan rasional dinamakan bilangan pecah.<sup>31</sup> Ada lima tingkatan dalam pembelajaran operasi pecahan, yakni pengenalan pecahan sesuai dengan tingkatan peserta didik, mengatur strategi penyampaian materi pecahan, mengurutkan aturan dalam mengoperasikan persamaan pada pecahan, peserta didik mengoperasikan penjumlahan secara mandiri serta melakukan hasil sendiri dengan mengikuti aturan untuk operasi pecahan dengan akurat.

---

<sup>29</sup> Elsa Meriani Waluyo, Arif Muchyidin, Hadi Kusmanto, "Analysis of Students Misconception in Completing Mathematical Questions Using Certainty of Response Index (CRI)". Jurnal Tadris, Vol. 4 No. 1 (Juni 2019), h. 27.

<sup>30</sup> Isrok'atun, Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), h. 3.

<sup>31</sup> Nanang Priatna, Ricki Yuliardi, *pembelajaran Matematika* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019 ), h. 66

Pendapat ini sesuai dengan harapan pembelajaran matematika, dimana dalam setiap kesempatan, pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi dengan mengajukan masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika.<sup>32</sup> Hal ini dapat disimpulkan bahwa, hasil dari belajar matematika tentang materi pecahan adalah, kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam menyelesaikan perhitungan tentang pecahan, sehingga bisa mengetahui dan memahaminya.

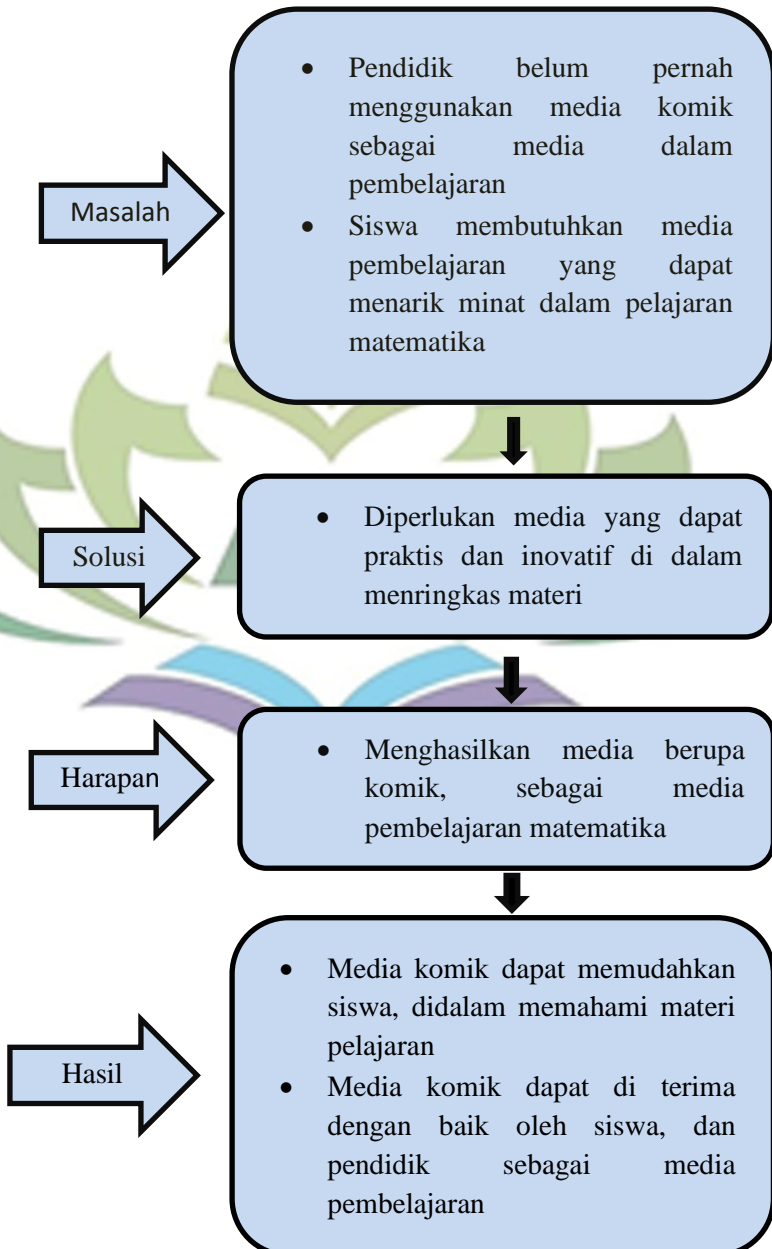


---

<sup>32</sup> Mewa Zabeta, Yusuf Hartono, Ratu Ilma Indra Putri, "Desain Pembelajaran Materi Pecahan Menggunakan Pendekatan PMRI di Kelas VII".Jurnal Beta, Vol. 8 No. 1 (Mei 2018), h. 87.

#### 4. Desain Model (Kerangka Berfikir)

**Tabel 2.2**  
**Kerangka Berpikir Pengembangan Komik**





## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wafi, *“Dosenku, Mahasiswa saya”*. Bandung: Duta Media Publishing, 2020.
- Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV. Jejak, 2020.
- Andi Agusniath & Jane M Monepa, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: EDU PUBLISHER, 2019.
- Andrew Fernando, *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Aprianti Yofita Rahayu, *Menumbuhkan Kepercayaan Diri melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: Indeks, 2018
- Asep Kurniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung:: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Asrul Huda, *Media Animasi digital berbasis HOTS*. Padang: UNP Press, 2020.
- Cecep Kustandi, *“Media Pembelajaran”*. Jakarta:Kencana, 2020.
- Chotibul Umam, *Inovasi Pendidikan Islam*. Riau: DOTPLUS Publisher, 2020.
- Debora Meiliana Limarga, *“Penerapan Metode Bercerita dengan Media Audio Visual untuk meningkatkan kemampuan empati anak usia dini”*. (Jurnal Tunas Siliwangi Volume 3 No.1), 2017.
- Dwiyani Anggraeni, Dkk, *“Impelemntasi Metode Bercerita Dan Harga Diri Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anaka Usia Dini”*. (Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 3 Issue 2 2019), h. 405.
- Eliyyil Akbar, *Metode belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2020.

Eneng Garnika, *Membangun Karakter Anak Usia Dini Menggunakan Metode Bercerita, Contoh, Biasakan, dan Apresiasi*. Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020.

Eti Sulastri, *9 Aplikasi Metode Pembelajaran*. Majalengka: Guepedia, 2019.

Etty Rohayati. "Metode Pengembangan Ketrampilan bercerita Yang Berkaraker untuk pendidikan anak usia dini". *Jurnal universitas Pendidikan Indonesia*, 2017.

Farid Ahmadi, *Media Literasi Sekolah*. Semarang: 2018, h. 270.

Hadisa Putri, "Penggunaan Metode Cerita Untuk Mengembangkan Nilai Moral Anak TK/SD," *Mauallimuna Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol.3, no.1, (2017): 5-6.

Hamzah, *Kurikulum dan Pembelajaran*. Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2020.

Husaini, "Pembelajaran Materi Pendidikan Akhlak". Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2021.

Janner Simarmata, *Elemen-elemen Multimedia untuk pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.

La,ali Nur Aida, dkk, "Inovasi Medi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audio Visual," *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.7, no.1, (2020): 5.

Lilis Madyawati, "Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak". Jakarta: Kencana, 2021.

Lufri, Ardi, dkk, *Metedologi Pembelajaran:Strategi , Pendekatan, model, Metode Pembelajaran*. Malang: CV IRDH, 2020.

M. Rudy Sumiharsono, *Media Pembelajaran*, Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2018.

Miya Sahara, *Implementasi metode cerita Islami dalam penanaman nilai-nilai pendidikan Agama Islam di MI AL Mursyidah Mancilan Mojoagung Jombang*. Skripsi Program Sarjana Dalam

Ilmu Trabiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri  
Tulung Agung, 2018.

Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-kanak*, Jakarta:  
PT Rineka Cipta, 2004.

Muhamad Basyrul Muvid, *Dhikir dalam Dunia tarekat*, Surabaya:  
Media Sahabat Cendikia, 2019.

Nuryantika, "*Strategi Penerapan Akhlak Islami "SADAR SAMPAH"  
di Sekol Terpadu*". Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2021.

Putri Kumala dewi, *Media Pembelajaran Bahasa*. Malang: UB Ptes,  
2018.

Samsul Munir Amin, "*Ilmu Akhlak*". Jakarta: AMZAH, 2022.

Sinta Bella Arista, *Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media  
Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak  
Peserta Didik Pada Kelas III Di SD Muhammadiyah 1 Bandar  
Lampung*. dalam  
<http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/7354> diunduh pada  
03 November 2020.

Siti Rohmah, "*Buku Ajar Akhlak Tasawuf*". Jawa Tengah: Pt Nasya  
Expanding Management, 2021.

Siti Suwaibatul Aslamiyah, "*Pendidikan Akhlak dengan Literasi  
Islami*". Jakarta: Nawa Litera Publshing, 2021.

Sri Katonongsih, *Keterampilan Bercerita*. Surakarta: Muhammadiyah  
University Press, 2021.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif,  
Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2018.

Syadidul Kahar, "*Pendidikan Perspektif Islam*". Sumatera Utara:  
MADINA PUBLISHER, 2020.

syofnidah Ifrianti, "Membangun Kompetensi Pedagogik dan  
Keterampilan Dasar Mengajar Bagi Mahasiswa Melalui Lesson

Study”, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5, No. 1, (2018): 4.

Tita Ariska, “Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Berbahasa Anaj Di Paud Sahabat Desa Padang Pelasan Kecamatan Air Periukan Kabupaten Seluma”, dalam <http://repository.iainbengkulu.ac.id> diunduh pada 26 Desember 2020.

Umrati dan Hengki Wijaya, “*Analisis Data Kualitatif*”, Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2020), h. 8.

Wahyu Madya Gunawan, “*Strategi Bercerita Kepada Anak*”. Yogyakarta:CV Solusi Distribusi, 2018.

Yayat Suharyat, “*Model Pengembangan Karya Ilmiah Bidang Pendidikan Islam*”. Jawa Tengah: Lakeisha, 2019.