

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK ELEKTRONIK  
BERBASIS NILAI-NILAI ISLAM PADA MATA PELAJARAN IPA  
KELAS V SD/MI**

**SKRIPSI**

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

**Oleh:**

**WAHYU SUCI WULANDARI  
NPM : 1611100462**

**Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1444 H/ 2022 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK ELEKTRONIK  
BERBASIS NILAI-NILAI ISLAM PADA MATA PELAJARAN IPA  
KELAS V SD/MI**

**SKRIPSI**

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

**Oleh:**

**Wahyu Suci Wulandari**

**NPM : 1611100462**

**Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**Pembimbing I**

**: Prof. Dr. H. Syaiful Anwar, M.Pd**

**Pembimbing II**

**: Irwandani, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1444 H/ 2022 M**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Pada kerangka awal, untuk mendapatkan gambaran jelas mengenai judul penelitian yang akan dilakukan, agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam penafsiran, maka perlu adanya suatu penjelasan mengenai istilah-istilah penting yang terdapat dalam judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik Berbasis Nilai-Nilai Islam pada Mata Pelajaran IPA”. Berikut ini beberapa kata dari uraian yang terdapat dalam judul penelitian:

#### 1. Pengembangan

Pengembangan ialah metode penelitian yang memiliki tujuan untuk menciptakan atau menghasilkan, memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada, setelah itu menguji keefektifan produk tersebut.<sup>1</sup>

#### 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat dipergunakan dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan, serta keterampilan peserta didik.<sup>2</sup>

#### 3. Komik Elektronik

Komik elektronik adalah bentuk komik sederhana yang disajikan kedalam media elektronik. Komik elektronik adalah bentuk cerita bergambar yang didalamnya terdapat tokoh karakter tertentu, serta menyajikan informasi, berita atau pesan kepada pembacanya.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Alfabeta, 2016), 407.

<sup>2</sup> Ali Mudlofir, Evi Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), 121.

<sup>3</sup> Erie Siti Syarah, Elindra Yetti, dan Iara Fridani, “Pengembangan Media Komik Elektronik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 12, No. 2 (2018): 235.

#### 4. Nilai-nilai Islam

Nilai-nilai Islam adalah sebagian dari beberapa nilai material, dan diwujudkan kedalam pengalaman kehidupan nyata lahir dan batin seseorang. Nilai-nilai Islam kebenarannya bersifat mutlak. Nilai Islam adalah nilai yang paling tinggi di antara nilai yang lain, karena mengandung unsur yang lebih, yaitu menyangkut unsur lahir dan batin manusia.<sup>4</sup>

#### 5. Pembelajaran IPA

IPA adalah ilmu yang mempelajari lingkungan alam beserta isi dan objeknya. Alam sebagai objek kajian IPA dikaji melalui cara observasi dan eksperimen yang menghasilkan data dan bukti yang kuat serta kesimpulan yang dapat dipercaya sehingga menjadi suatu pengetahuan yang dapat diaplikasikan kepada masyarakat. IPA tidak hanya sebatas pengetahuan saja, melainkan memiliki empat dimensi yaitu sebagai cara berfikir, investigasi, sebagai batang tubuh pengetahuan, serta memiliki interaksi dengan teknologi dan masyarakat.<sup>5</sup>

### **B. Latar Belakang Masalah**

Dunia pendidikan semakin maju seiring dengan berkembangnya teknologi di berbagai bidang, khususnya teknologi pembelajaran. Semakin pesatnya perkembangan maka tuntutan sumber daya manusia yang memiliki kualitas terus mengalami perubahan. Pendidikan harus mampu menyediakan manusia yang berkarakter, berpengalaman, memiliki intelektual tinggi, dan berbudi pekerti.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan

---

<sup>4</sup> Maratul Qiftiyah, Yuli Yulianti, "Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegritasi Dengan Ayat-ayat Al-Qur'an", *Jurnal Terampil*, Vol. 2 No. 2, (2018): 277.

<sup>5</sup> Devy Indah Lestari, Anti Kolonial Projosantoso, "Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis dan Sikap Imiah", *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* Vol. 2 No. 2 (2016): 146.

usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar dalam proses pembelajaran di mana peserta didik dapat menggunakan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta mengembangkan potensi dirinya secara aktif dalam kecerampilan yang diperlukan dirinya dalam kehidupan bermasyarakat.

Tujuan pendidikan Nasional adalah membimbing dan mengarahkan perkembangan potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan demokratis serta menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Sedangkan tujuan pendidikan Sekolah Dasar adalah untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan untuk hidup mandiri. Dengan demikian peserta didik dapat memiliki dan menanamkan serta menyampaikan sikap budi pekerti terhadap sesama.

Pendidikan itu sendiri sangat penting dan memiliki arti yaitu sebagai proses perubahan sikap dan perilaku seseorang dalam usaha mendewasakan diri melalui pembelajaran dan pelatihan baik moral maupun intelektual. Suatu hal yang tidak dapat dipisahkan salah satunya adalah pendidikan dan pembelajaran, karena pembelajaran adalah hal terpenting dalam pendidikan.<sup>6</sup> Kegiatan proses pendidikan diarahkan dengan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Proses pendidikan dilakukan secara terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Terdapat empat pokok konsep pendidikan yakni tujuan, kurikulum, program, dan evaluasi pendidikan. Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, pendidik perlu melakukan kegiatan pembelajaran yang berkualitas.

---

<sup>6</sup> Moh. Khoirul Anwar, "Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar", *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*. Vol. 2, No. 2 (2017): 98.

Pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam proses merancang kegiatan pembelajaran. Sebagai pengajar, pendidik harus dapat merangsang cara berfikir dari dalam diri peserta didik. Pendidik juga harus dapat membantu menumbuhkan sikap kritis dan mampu mengubah cara pandangan para peserta didik bahwa proses pembelajaran merupakan suatu hal yang menyenangkan. Peserta didik secara terminologi adalah anak didik atau individu yang mengalami perubahan, perkembangan sehingga masih memerlukan bimbingan arahan dalam membentuk kepribadian serta sebagai bagian dari struktural proses pendidikan. Dengan kata lain peserta didik adalah seorang individu yang tengah mengalami fase perkembangan atau pertumbuhan baik dari segi fisik dan mental maupun fikirannya.<sup>7</sup>

Setiap peserta didik memiliki eksistensi atau kehadiran dalam sebuah lingkungan, seperti halnya sekolah, keluarga, bahkan dalam lingkungan masyarakat. Dalam proses ini peserta didik akan banyak sekali menerima bantuan yang mungkin tidak disadarinya. Peserta didik pada dasarnya memiliki daya dan potensi untuk berkembang dan siap pula untuk dikembangkan. Untuk mewujudkan proses belajar agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan, maka pendidik perlu melakukan tindakan yang tepat dalam menjelaskan materi pelajaran. Salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi mata pelajaran IPA untuk SD/MI, IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pelajaran IPA bukan sekedar hafalan atau rumusan angka-angka, namun lebih dari itu, untuk menanamkan kepada peserta didik bahwa belajar IPA merupakan bagian dari belajar Al-Qur'an. Berdasarkan pendapat di atas maka, pendidikan sangatlah mempengaruhi kehidupan manusia. Dalam islam pendidikan terkandung dalam beberapa surat

---

<sup>7</sup> Musaddad Harahap, "Esensi Peserta Didik dalam Perspektif Pendidikan Islam", *Jurnal Al-Thariqah*, Vol. 1, No. 2 (2016): 143.

maupun ayat yang menerangkan bahwa pendidikan sangat penting bagi manusia. Sebagaimana dengan firman Allah SWT dalam surat Ali-Imran ayat 190-191, yang berbunyi:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِأُولِي الْأَلْبَابِ ۚ ۱۹۰ الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَطْلًا تُسَبِّحُكَ فَقَتْنَا عَذَابَ النَّارِ ۱۹۱

Artinya: *“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk, atau dalam keadaan berbaring, dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): “Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini dengan sia-sia. Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka.” (QS. Ali-Imran (3) :190-191)”*.

Kandungan surat Ali-Imran ayat 190-191 ini adalah sebagai pembuktian tentang kekuasaan Allah atas hukum-hukum alam, serta untuk menghayati kekuasaan Allah pada penciptaan alam semesta, dan tidak dapat dipahami kecuali dengan berfikir atau menuntut ilmu. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memegang peranan penting dalam kehidupan, hal ini disebabkan karena kehidupan kita sangat tergantung dari alam, zat yang terkandung di alam dan segala jenis gejala yang terjadi di alam.

Pendidikan IPA diharapkan menjadi wahana peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran IPA sebaiknya memanfaatkan ilmu teknologi agar media menjadi alat yang praktis dalam pemakaiannya sehingga menjadi menarik untuk dipakai.

Sebelum era globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi, metode pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah dan media papan tulis masih

sering digunakan. Namun seiring dengan berkembangnya inovasi pembelajaran yang menghadirkan banyak model dan media yang bervariasi, maka praktik mengajar pendidik juga harus disesuaikan dengan kondisi zaman dan karakteristik mata pelajaran yang diajarkan.<sup>8</sup> Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik bila ditunjang oleh media pembelajaran.

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran, karena sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang dimanfaatkan oleh pendidik dalam mengajar. Penggunaan bahan ajar serta media pembelajaran juga dapat menarik perhatian dan motivasi peserta didik untuk belajar, tidak hanya untuk menciptakan motivasi belajar, tetapi juga untuk membantu meningkatkan pemahaman dan membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang baik.<sup>9</sup>

Unsur penting dari proses pembelajaran ialah penggunaan media pada saat proses pembelajaran. Selain memotivasi dan menarik minat peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, media juga membantu peserta didik meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran dengan menyajikan data dengan cara yang menarik, mengedepankan interpretasi dan memadatkan informasi.

Media pembelajaran memegang peran penting karena digunakan sebagai salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran, didalam media pembelajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik. Pesan yang dikirim biasanya berupa informasi. Media yang baik adalah media yang berkaitan dengan tujuan, materi dan karakteristik peserta didik.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami mata pelajaran, karena

---

<sup>8</sup> Ida Fiteriani, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Siswa Kelas V MI Raden Intan Wonodadi Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2015/2016", *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3, No. 1 (2016): 104-105.

<sup>9</sup> Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), 14.



pembelajaran menggunakan media dapat didesain dengan menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik ikut serta dalam pembelajaran, tidak mudah bosan serta dapat memotivasi dan mendorong peserta didik untuk bersemangat dalam belajar.

Tugas pendidik diantaranya menyediakan suasana yang menyenangkan selama proses belajar. Pendidik harus mencari cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan selama proses pembelajaran. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan menggunakan media komik sebagai media pembelajaran. Mengapa komik? Karena anak-anak, sebagaimana orang dewasa juga menyukai komik. Oleh karena itu, jika media yang menyenangkan dipakai dalam proses pembelajaran, maka akan membawa suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran. Jika peserta didik mendapati suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, mereka akan terlibat total dalam proses pembelajaran, peserta didik tetap tertarik untuk belajar, dan membantu pendidik untuk memberikan materi dalam proses pembelajaran, serta dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah.<sup>10</sup>

Komik sendiri memiliki sifat yang sangat ringan, serta mudah digunakan, dan seringkali membuat peserta didik menjadi tertarik untuk membacanya untuk memahami isi dari materi yang ada dikomik.<sup>11</sup> Komik adalah suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan informasi sekaligus hiburan kepada pembacanya. Komik tidak hanya memberikan informasi yang bersifat menghibur, tetapi komik juga dapat dikatakan sebagai komik pembelajaran apabila informasi yang terdapat didalamnya bersifat edukasi.

Seiring berkembangnya teknologi kreatifitas seorang pendidik sangat diperlukan. Siapapun dapat mengakses informasi

---

<sup>10</sup> Minarni, Dkk. "Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Dengan 3D Page Flip Pada Materi Ikatan Kimia", *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 13, No. 1 (2019): 2296.

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

kapanpun dan dimanapun tanpa batasan usia. Hal ini berdampak positif, namun juga negatif bagi perkembangan anak jika tanpa pengawasan dari orang di sekitar mereka. Oleh karena itu, setiap kesempatan harus dimanfaatkan untuk menyampaikan nilai-nilai keIslaman guna melindungi karakter anak dari ancaman teknologi. KOLAMI adalah contoh cara komunikasi yang efektif dan pilihan yang tepat bagi peserta didik.

Komik Islam (KOLAMI) adalah suatu cerita bergambar yang didalamnya terkandung pesan-pesan moral dalam islam, seperti kejujuran, tanggung jawab, berbudi pekerti luhur, disiplin, dan pandai bersyukur. Dengan membaca atau mendengarkan cerita, anak dapat mengidentifikasi pesan-pesan moral yang ada di dalam cerita dan dapat membedakan tokoh yang pantas dicontoh dan yang tidak.<sup>12</sup> Pengembangan media komik ini sangat sesuai untuk memberikan pembelajaran, mamfasilitasi peserta didik, sehingga memudahkan peserta didik dan menginspirasi mereka untuk dengan mudah mengingat materi yang disajikan.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan dengan cara pengumpulan data yaitu wawancara pendidik, dan observasi di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawah Lama yang dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2020 dengan narasumber Ibu Narni Kusmiyati, S. Pd sebagai guru kelas V (Lima) diketahui bahwa proses pembelajaran hanya didukung oleh bahan ajar maupun media pembelajaran seadanya yang tersedia disekolah.

Peserta didik menggunakan buku tematik sebagai buku pegangan, sehingga berdampak pada informasi dan pengetahuan peserta didik. Dengan demikian masih banyak peserta didik yang merasa bosan pada saat proses pembelajaran karena minimnya ketersediaan media pembelajaran menyebabkan kurangnya wawasan serta pengetahuan yang dimiliki peserta didik.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Firza Muhammad Alaydrus, "Komik Islami (KOLAMI) Sebagai Media Pembelajaran Agama Bagi Anak Jalanan", *Jurnal Al-Hikmah*, Vol. 6, No. 2 (2018): 53-54.

<sup>13</sup> Narni Kusmiyati, wawancara dengan guru kelas V di SDN 1 Sawah Lama, Bandar Lampung, 14 Oktober 2020.



**Gambar 1.1** Buku Tematik Tema 3 Makanan Sehat

Sumber: <https://www.ayomadrasah.id>

Gambar 1.1 merupakan sumber belajar yang umumnya digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Alat peraga yang tersedia di sekolah masih sangat sedikit, dan belum menemukan alternatif untuk melengkapi alat peraga maupun media di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 08 Oktober 2020 dengan narasumber Ibu Priscilla Apriliya Putri, S.Pd sebagai Guru Mata Pelajaran IPA kelas V (Lima) MIS Mathla'ul Anwar Sinar Gading memiliki permasalahan serupa yaitu alat peraga atau media kurang memadai, namun jika dilihat dari karakter peserta didik, mereka sangat membutuhkan media yang memotivasi dalam menyelesaikan proses pembelajaran, meningkatkan keinginan belajar peserta didik, memberi peluang peserta didik untuk bereksplorasi, berkompetensi, dan berprestasi.

Peneliti juga telah melakukan tanya jawab secara lisan kepada beberapa peserta didik untuk memperoleh informasi terkait permasalahan yang dihadapi pada saat proses pembelajaran. Sebagian peserta didik mengatakan bahwa mereka gemar membaca, namun peserta didik cepat merasa bosan karena aktivitas pembelajaran didominasi oleh pendidik sedangkan peserta didik cenderung pasif.

Jika dilihat dari karakteristik peserta didik yang sangat aktif mereka sangat membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan dapat memotivasi peserta didik dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran, meningkatkan keinginan belajar peserta didik, memberi peluang peserta didik untuk bereksplorasi, berkompetensi, dan berprestasi. Dengan demikian proses belajar

mengajar menjadi menyenangkan, menjadi lebih menarik, mudah diterima, dan tujuan pembelajaran pun tercapai.<sup>14</sup>

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik Berbasis Nilai-Nilai Islam pada Mata Pelajaran IPA”**. Penelitian yang diadakan bertujuan untuk menguji tingkat kelayakan media dan mengetahui tingkat efektifitas media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

## C. Identifikasi dan Batasan Masalah

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi berbagai bentuk permasalahan yang terjadi antara lain sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran di SD/MI Bandar Lampung masih kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran.
- b. Kurangnya media pembelajaran inovatif yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara materi pembelajaran.
- c. Media pembelajaran komik elektronik berbasis nilai-nilai Islam belum pernah diterapkan dalam pembelajaran IPA di SD/MI Bandar Lampung.

### 2. Batasan Masalah

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

- a. Pengembangan media pembelajaran komik elektronik berbasis nilai-nilai Islam pada mata pelajaran IPA .
- b. Materi dalam komik yang dikembangkan adalah pembelajaran tentang sistem pencernaan.
- c. Penelitian ini dilakukan di kelas V SD/MI.

---

<sup>14</sup> Priscilla Aprilya Putri, wawancara dengan guru mata pelajaran IPA kelas V di MIS Mathla'ul Sinar Gading, 08 Oktober 2020.

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

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran pada komik elektronik berbasis nilai-nilai Islam, mata pelajaran IPA materi pokok sistem pencernaan untuk SD/MI kelas V?
2. Bagaimana tingkat kelayakan komik elektronik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis nilai-nilai Islam pada mata pelajaran IPA materi pokok sistem pencernaan untuk SD/MI kelas V?
3. Bagaimana respon peserta didik pada media pembelajaran komik elektronik berbasis nilai-nilai Islam pada mata pelajaran IPA?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran komik elektronik berbasis nilai-nilai Islam pada mata pelajaran IPA materi pokok sistem pencernaan untuk SD/MI kelas V.
2. Mengetahui tingkat kelayakan komik elektronik berbasis nilai-nilai Islam pada mata pelajaran IPA yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi pokok sistem pencernaan untuk SD/MI kelas V.
3. Mengetahui respon peserta didik pada media pembelajaran komik elektronik berbasis nilai-nilai Islam pada mata pelajaran IPA materi pokok sistem pencernaan untuk SD/MI kelas V.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti

Memberikan manfaat besar berupa pengalaman agar menjadi calon pendidik yang inovatif, profesional dan memiliki tanggung jawab.

2. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan informasi dalam kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media komik sebagai alternatif pembelajaran IPA.

3. Bagi peserta didik

Hasil dari penelitian ini peserta didik diharapkan mampu menguasai dan memahami pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar.

4. Bagi sekolah

Dapat memberikan masukan dan membantu untuk menciptakan sekolah yang berkualitas tinggi dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran khususnya pembelajaran IPA.

5. Bagi peneliti lain

Dapat memberikan informasi tentang media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan dalam mata pelajaran IPA.

## **G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan sehingga peneliti ingin meneliti “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik Berbasis Nilai-Nilai Islam pada Mata Pelajaran IPA”, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Dwi Aulia dengan judul “Pengembangan Media Komik Elektronik Berbasis Alam Sekitar Pada Materi Fungi”.<sup>15</sup> Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran komik elektronik biologi berbasis alam sekitar pada materi fungi adalah layak dengan persentase 78% oleh ahli media, 71,6% oleh ahli materi, 80% oleh ahli bahasa. Sedangkan

---

<sup>15</sup> Indah Dwi Aulia, “Pengembangan Media Komik Elektronik Berbasis Alam Sekitar pada Materi Fungi”, (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), ii.

kelayakannya diperoleh 83,5% oleh pendidik biologi dan 90,2% oleh peserta didik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Santy Afriana dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Islami Berbasis Lingkungan Hidup Pada Kelas IV SD/MI”.<sup>16</sup> Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik Islami berbasis lingkungan hidup memperoleh nilai rata-rata persentase ahli materi sebesar 93% dengan kategori sangat layak, ahli media memperoleh skor sebesar 80% dengan kategori layak, ahli bahasa memperoleh skor 85% dengan kategori sangat layak, ahli agama memperoleh skor 80% dengan kategori layak, penilaian pendidik memperoleh rata-rata persentase sebesar 90,75% dengan kategori sangat layak, dan respon peserta didik memperoleh rata-rata persentase sebesar 96% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa komik Islami berbasis lingkungan hidup yang telah dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Andi Wardana dengan judul “pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik kelas III SD/MI”.<sup>17</sup> Dari hasil penelitian memperoleh nilai dari ahli media 92,91% dengan kategori sangat layak, memperoleh nilai dari ahli materi 87,87% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik cerita anak Bahasa Indonesia yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

## H. Sitematika Penulisan

Sitematika penulisan merupakan sebuah metode atau urutan dalam menyelesaikan sebuah riset, penelitian maupun karya

---

<sup>16</sup> Santy Afriana, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Islami Berbasis Lingkungan Hidup pada Kelas IV SD/MI”, (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020), ii.

<sup>17</sup> Andi Wardana, “Pengembangan Komik sbagai Media Pembelajaran untuk Mengapresiasi Cerita Anak pada Peserta Didik Kelas III SD/MI”, (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), ii.

tulis. Hal ini penting diperhatikan agar karya tulis yang dihasilkan dapat tersusun secara runtut dan rapih. Berikut ini sistematika penulisan dalam penelitian pengembangan:

#### 1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang penegasan judul, penguraian latar belakang masalah, pengidentifikasin masalah, penentuan batasan masalah, perumusan masalah, tujuan pengembangan, pemaparan manfaat pengembangan, ruang lingkup penelitian, serta berisi kajian penelitian terdahulu yang relevan.

#### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini terdiri dari deskripsi teoritik penjelasan tentang teori-teori yang berkaitan dengan topik pengembangan seperti teori penjelasan tentang media pembelajaran, komik elektronik, dan nilai-nilai Islam, selain itu landasan teori juga berisi teori-teori pengembangan model yang nantinya digunakan sebagai alat analisis terhadap masalah yang diteliti.

#### 3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang waktu dan tempat dilaksanakannya penelitian, desain dan prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrumen penelitian, uji coba produk dan teknik analisis data.

#### 4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan deskripsi data dari hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan dan analisis data hasil uji coba produk, serta kajian produk akhir.

#### 5. BAB V PENUTUP

Berisi tentang uraian kesimpulan dari hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan serta rekomendasi atau saran dari peneliti.

## **BAB II LANDASAN TEORI**



## A. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar pesan. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari seorang yang mengirimnya kepada penerima pesan tersebut.<sup>18</sup> Menggunakan media pembelajaran secara tepat adalah salah satu cara agar mencapai tujuan pembelajaran.

Pada dasarnya pembelajaran adalah proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik yang bertujuan untuk melakukan perubahan sikap. Pembelajaran merupakan bagian terpenting dari proses pendidikan.<sup>19</sup> Sehingga untuk memiliki kualitas pendidikan yang baik maka perlu konsep pembelajaran yang baik pula. Proses kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, membangun pengetahuan, sikap dan kebiasaan-kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta didik.

Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan serta keterampilan peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.

### 2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-

---

<sup>18</sup> Ali Mudlofir, Evi Fatimati  
*Praktik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persac

<sup>19</sup> Moh. Khoerul Anwar., *Op*

apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya, yaitu ciri fiksatif (*fixative property*), ciri manipulatif (*manipulative property*), dan ciri distributif (*distributive property*).<sup>20</sup>

a. Ciri Fiksatif (*fixative Property*)

Ciri fiksatif menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa, kejadian atau objek. Suatu peristiwa, kejadian atau objek dapat disusun dan diurutkan kembali menggunakan media seperti fotografi, dalam bentuk video, audio, maupun film. Ciri fiksatif amat penting untuk pendidik karena kejadian-kejadian, peristiwa, serta objek yang telah direkam atau disimpan dengan bentuk media, dapat digunakan kembali setiap saat dan dapat disusun kembali untuk keperluan pembelajaran.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Perubahan suatu peristiwa kejadian atau objek disebabkan karena media tersebut memiliki ciri manipulatif. Suatu kejadian yang membutuhkan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua sampai lima menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, tentang proses larva menjadi kepompong, setelah itu menjadi kupu-kupu, dapat dipercepat dengan teknik rekaman video maupun fotografi. Pada rekaman suatu gambar, proses atau kejadian suatu objek dapat, diputar maju menjadi lebih cepat dan diputar mundur menjadi lebih lambat pada saat penayangannya. Media dapat diedit sehingga pendidik hanya menayangkan bagian yang penting atau utama dari suatu kejadian dengan memotong bagian yang tidak dibutuhkan.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif suatu media merupakan suatu objek, peristiwa atau kejadian yang dapat disalurkan melalui

---

<sup>20</sup> Azhar Arsyad., *Op.Cit.*, 15.

media dan secara bersamaan kejadian tersebut ditampilkan kepada sejumlah siswa. Sekali informasi direkam dalam format rekaman video maupun audio, rekaman tersebut dapat direproduksi beberapa kali dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat serta dapat disebar ke seluruh tempat yang diinginkan.

### 3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Karakteristik beberapa jenis media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia, yaitu sebagai berikut:

#### a. Media Grafis

Media cetak dan media grafis adalah media yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum digunakan yaitu buku. Media grafis termasuk media visual non proyeksi yang fungsinya untuk menyampaikan informasi dari pendidik ke peserta didik. Secara sederhana, media grafis adalah jenis media yang berisi informasi yang memiliki makna, kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbol.

#### b. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam adalah salah satu media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Media proyeksi berbeda dengan media grafis, karena media proyeksi harus menggunakan peralatan elektronik untuk menampilkan informasi atau pesan.

#### c. Media Audio

Media ini berkaitan dengan indera pendengaran. Kata "audio" berasal dari kata "*audible*" yang berarti nada yang secara alami dapat didengar oleh telinga manusia. Sebagai alat bantu mengajar, suara-suara tersebut direkam dengan menggunakan alat perekam suara.

Berbagai jenis media pembelajaran yang diuraikan di atas merupakan media yang sering digunakan oleh pendidik saat proses pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran

maka proses kegiatan belajar mengajar mempermudah pendidik dan peserta didik.

#### 4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Setiap materi pembelajaran memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Dapat dilihat dari berbagai sisi, ada pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, namun di sisi lain ada pula pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesulitan yang tinggi tentu saja sulit untuk dipahami oleh peserta didik, apalagi bagi peserta didik yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidiknya.

Keberadaan media pembelajaran tidak dapat dipungkiri serta merupakan suatu kenyataan bahwa menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran. Didalam media pembelajaran terdapat beberapa fungsi dari penggunaan adanya media didalam kegiatan belajar mengajar. Berikut ini ada empat fungsi media pembelajaran:

- a. Fungsi atensi. Inti yang dapat menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang disajikan salah satunya adalah media pembelajaran. Pada awal proses pembelajaran seringkali peserta didik tidak tertarik dengan materi yang disajikan. Secara khusus, gambar dapat membantu dan membimbing peserta didik. Kemungkinan peserta didik memperoleh dan mengingat materi yang disampaikan semakin besar.
- b. Fungsi afektif. Media visual dapat dilihat pada tingkat kegembiraan peserta didik ketika belajar (membaca) teks bergambar. Gambar atau simbol visual dapat mengugah emosi serta sikap peserta didik pada saat proses pembelajaran.
- c. Fungsi kognitif. Terlihat dari berbagai penelitian yang telah ditemukan, media yang menggunakan gambar atau lambang visual membantu mencapai tujuan, memahami,

dan mengingat informasi dalam gambar.

- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian, bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memberikan pemahaman teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasi informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.<sup>21</sup> Dengan kata lain media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi materi yang disampaikan secara verbal.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah mempermudah interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga kegiatan dalam pembelajaran akan terasa lebih efektif dan efisien. Selain itu di dalam proses belajar mengajar ada beberapa manfaat praktis media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:<sup>22</sup>

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas cara penyampaian informasi sehingga dapat mendorong dan meningkatkan proses serta hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan membimbing perhatian peserta didik, sehingga menginspirasi dirinya sesuai dengan kemampuan dan minatnya, untuk belajar dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar secara mandiri sesuai dengan keterampilan yang dimiliki.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi batas-batas indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memungkinkan peserta didik mengalami peristiwa yang mereka alami di lingkungan mereka, dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat maupun lingkungannya.

---

<sup>21</sup> Irwandani, Siti Juariah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media *Instagram* sebagai Alternatif Pembelajaran", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*. Vol. 5, No. 1 (2016): 34-35.

<sup>22</sup> Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran", *Jurnal AXIOM*, Vol. VII, No. 1 (2018): 94-95.

## 5. Prinsip dan Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Sebelum menentukan pemilihan suatu media pembelajaran yang akan digunakan, seorang pendidik perlu benar-benar memahami konsep dasar dan kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran serta pengetahuan dasar dalam memilih media. Pemilihan media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran, kemudian diadaptasikan dengan kemampuan pendidik, kondisi dan situasi, pemahaman jenis media, dan pemilihan media harus ditentukan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Media pembelajaran bukan dipilih berdasarkan pertimbangan dari segi harga maupun kecanggihan teknologi yang dipakai. Media yang lebih mahal atau canggih, tidak berarti lebih baik dari pada media yang relatif sederhana dan murah. Media yang dipilih sebaiknya lebih menitikberatkan pada tingkat efisiensi serta efektivitas penggunaan media dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berikut ini beberapa prinsip-prinsip pemilihan media:

- a. Harus diketahui dengan jelas tujuan media itu dipilih untuk apa.
- b. Pemilihan media harus secara objektif. Pemilihan media itu benar-benar didasarkan atas pertimbangan untuk meningkatkan efektivitas belajar peserta didik bukan semata-mata didasarkan atas kesenangan pendidik atau sekedar sebagai selingan atau hiburan.
- c. Menyesuaikan jenis media dengan materi kurikulum. Tidak ada satu jenis media yang cocok atau tepat untuk menyajikan semua materi pelajaran. Setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan. Untuk menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya dipilih secara tepat dengan melihat kelebihan media untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu.
- d. Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan metode mengajar dan materi pengajaran, mengingat media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan.

- e. Untuk dapat mengenal ciri-ciri dan masing-masing media, dan hendaknya pemilihan media disesuaikan dengan kondisi fisik lingkungan.<sup>23</sup>

Sebelum menentukan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, maka setidaknya pendidik memperhatikan berbagai kriteria dalam memilih media yang tepat. Beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan sebagai berikut:

- a. Ketepatannya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media yang dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran biasanya mencakup unsur-unsur seperti pemahaman, aplikasi, dan analisis.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, atau generalisasi, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahaminya.
- c. Kemudahan dalam memperoleh media cukup praktis dan luwes. Untuk mendukung pembelajaran, media yang diperukan mudah diperoleh atau mudah dibuat sendiri oleh pendidik.
- d. Keterampilan pendidik dalam menggunakan media. Apapun media yang digunakan, pertimbangan utama adalah kemampuan pendidik dalam menggunakannya. Nilai dan manfaat penggunaan media sangat ditentukan oleh pendidik yang menggunakannya
- e. Mengalokasikan waktu yang tersedia untuk menggunakan media dan dalam penggunaan media tidak mengganggu proses pembelajaran.
- f. Makna yang terkandung didalam materi harus dapat dipahami peserta didik, sehingga taraf berfikir peserta didik harus diperhatikan.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Bagus Kisworo, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Prinsip-Prinsip Pendidikan Orang Dewasa di Pkbn Indonesia Pusaka Ngaliyan Semarang", *Jurnal of Nonformal Education*. Vol. 3, No. 1 (2017): 81-82.

## B. Komik Elektronik

Media pembelajaran merupakan salah satu perantara atau pengantar untuk meningkatkan proses pembelajaran. Banyaknya jenis-jenis media dalam pembelajaran, mengharuskan pendidik dapat memilih media dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Menurut Sudjana dan Rivai definisi komik adalah suatu bentuk kartun yang menampilkan sebuah karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada pembacanya.<sup>25</sup>

Komik adalah suatu sajian dalam bentuk cerita dengan gambar yang lucu. Komik juga menyediakan bentuk cerita yang sederhana, mudah dimengerti dan dipahami, sehingga sangat disukai oleh anak-anak maupun orang dewasa. Komik tidak hanya memberikan informasi yang bersifat menghibur, tetapi juga dapat dikatakan sebagai komik pembelajaran jika informasi yang disampaikan didalamnya bersifat edukasi.

Media komik dikatakan sebagai salah satu media pembelajaran selama terkait dengan materi serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.<sup>26</sup> Penggunaan komik dalam proses pembelajaran dapat merangsang motivasi dan ketertarikan siswa terhadap suatu pokok bahasan yang dianggap sulit untuk dimengerti, merangsang aktivitas diskusi, membangun pemahaman dan memperpanjang daya ingat.

### 1. Pengertian Komik Elektronik

Komik adalah sebuah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, dengan kata lain komik adalah cerita bergambar, di mana gambar tersebut berfungsi untuk meneskripsikan cerita ditambah dengan adanya balon kata beserta sedikit tulisan dalam setiap gambar

---

<sup>24</sup> *Ibid.*, 118-121.

<sup>25</sup> Azizi dan Prasetyo, "Kontribusi Pengembangan Media Komik Ipa Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa Mi/Sd", *Al-Bidayah Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 9, No. 2 (2017): 79.

<sup>26</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, "Pengembangan Media Pembelajaran", (Jakarta:Kencana, 2020), 142.



agar si pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan. Jumlah tulisan yang sedikit pada komik memiliki manfaat bagi peserta didik diantaranya peserta didik tidak kelelahan saat membaca. Istilah komik elektronik sering disebut juga dengan komik digital. Perkembangan teknologi yang sangat pesat, khususnya dalam dunia digital berimbas pada dunia komik yang muncul dalam wujud komik elektronik atau digital yang diciptakan untuk penggemar komik.<sup>27</sup>

Komik elektronik adalah komik sederhana yang disajikan dalam suatu media elektronik tertentu. Komik elektronik merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan kepada pembacanya melalui media elektronik. Komik elektronik memiliki kemampuan seperti borderless, atau tidak dibatasi ukuran dan formatnya seperti kertas, sehingga komik elektronik mempunyai bentuk yang tidak terbatas, seperti memanjang kesamping atau kebawah bahkan berbentuk spiral.

Komik elektronik juga memiliki faktor yang tidak terhitung, jika komik berbentuk cetak memiliki keterbatasan waktu karena daya tahan kertas, maka komik elektronik yang bentuknya data dapat disimpan dalam bentuk digit atau byte, dan mudah ditransfer kedalam berbagai macam media penyimpanan.<sup>28</sup>

## 2. Karakteristik Media Komik

Media komik dalam sebuah pembelajaran merupakan suatu bentuk alat bantu penyampaian pesan ataupun informasi kepada peserta didik agar lebih mudah memahami materi dalam proses belajar. Adapun karakter media komik yang harus diketahui yaitu:

---

<sup>27</sup> Erie Siti Syarah, Elindra Yetti, dan Iara Fridani, "Pengembangan Media Komik Elektronik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 12, No. 2 (2018): 235.

<sup>28</sup> Suci Apriyanti Ruiyat, Yufiarti dan Karnadi, "Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Bercerita Menggunakan Komik Elektronik Tematik", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3 No. 2, (2019): 521.

- a. Komik biasanya terdiri dari bermacam-macam kondisi dan situasi.
- b. Komik dapat membuat pembaca terlibat langsung secara emosional ketika membaca komik.
- c. Humor yang tersedia dalam komik akan mudah dipahami, karena yang disajikan sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Komik tidak menggunakan bahasa yang sulit dipahami oleh pembacanya.
- e. Karakter dan tokoh yang terlibat dalam komik digambarkan secara sederhana, agar mudah dimengerti oleh pembaca.
- f. Komik dapat memusatkan perhatian pembacanya.
- g. Cerita dalam komik ringkas dan menarik.
- h. Gambar pada komik diberikan sentuhan warna-warna menarik agar lebih hidup, lalu dapat menarik minat pembacanya.

### 3. Unsur- Unsur dalam Komik

Secara garis besar komik memiliki beberapa unsur yang ada dalam komik, diantaranya sebagai berikut:<sup>29</sup>

- a. Halaman pembuka, terdiri dari: judul serial, judul cerita, pengarang, keterangan penerbit, waktu terbitan dan pemegang hak cipta.
- b. Halaman isi terdiri dari: panel penutup, panel terbuka, balon kata, dan narasi.
- c. Sampul komik umumnya tertera nama penerbit, judul komik, pembuat komik dan nama serial.
- d. Halaman pembuka (*splash page*) pada umumnya tanpa *frame* atau panel. Pada halaman isi bisa juga dicantumkan judul, kreator, cerita, juga ilustrator.
- e. Dua halaman penuh (*double-spread page*) biasanya digunakan untuk memberikan kesan kagum atau

---

<sup>29</sup> Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran". *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 1, (Juni 2017): 38.

ditampilkan secara khusus agar pembaca dapat menghayati cerita dalam komik tersebut.

#### 4. Elemen-Elemen dalam Komik

Komik adalah suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar. Ketika ada dua buah gambar atau lebih yang memiliki hubungan cerita, maka karya itu sudah dapat disebut sebagai komik. Terdapat beberapa elemen dalam komik, diantaranya yaitu sebagai berikut:<sup>30</sup>

##### a. Panel

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

##### b. Balon kata

Balon kata yaitu ruang bagi percakapan yang diucapkan oleh para karakter dalam suatu komik. Balon kata biasanya berisi pesan yang sedang disampaikan.

##### c. Teks

Teks bertujuan untuk memberi tahu pembaca apa yang sedang dibicarakan. Bentuknya bisa bermacam-macam sesuai dengan gaya penulisan dari komikus.

##### d. Ikon

Ikon berupa gambar yang ada didalam panel untuk mewakili isi cerita seperti tokoh, benda-benda, bangunan, latar tempat, dan sebagainya.

##### e. Efek visual

Efek visual berupa garis atau bidang yang memiliki tujuan untuk memberikan kesan dramatisasi sebuah adegan atau memvisualisasikan sesuatu yang tidak bisa dilihat secara langsung namun dapat kita rasakan.

#### 5. Kelebihan dan Kelemahan Media Komik Elektronik

---

<sup>30</sup> Louis Cahyo Kumolo Buntaran, “Analisis Penerapan Elemen Visual pada Komik Strip dari Komik Gono Gini mengenai Protokol Kesehatan”, *Jurnal Design Komunikasi Visual dan Media Baru*, Vol. 3 No.1, (2020): 32.

Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk media pembelajaran, maka pendidik harus dapat memilihnya dengan cermat sehingga dapat digunakan dengan tepat. Berikut ini kelebihan komik sebagai media pembelajaran:

- a. Mengarahkan minat dalam belajar yang menarik perhatian peserta didik.
- b. Setelah mendapatkan pedoman dari pendidik, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.
- c. Komik menambah pengetahuan kosakata pembacanya.
- d. Mempermudah peserta didik menangkap rumusan.
- e. Meningkatkan minat membaca pada peserta didik.
- f. Materi yang terdapat didalam komik dapat menjelaskan keseluruhan cerita karena terdapat ilustrasi gambar yang dapat mempermudah peserta didik mengetahui bentuk atau contoh konkrit mengenai maksud dari suatu materi.

Kelebihan komik yang berbentuk digital daripada cetak, memiliki kemampuan yang *borderless* (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format) sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau kebawah, hingga berbentuk spiral. Jika komik pada bentuk cetak terdapat keterbatasan usia karena daya tahan kertas, komik digital yang berbentuk data elektronik dapat disimpan dalam bentuk digit atau *byte*, dan dapat pula dimasukkan kedalam berbagai macam media penyimpanan.

Kelemahan media pembelajaran komik:

- a. Untuk menyajikan media pembelajaran komik, keterampilan pendidik yang bersifat khusus sangat diperlukan.
- b. Untuk mengembangkan media pembelajaran komik membutuhkan waktu yang cukup lama.

- c. Kemudahan yang diperoleh dari membaca komik membuat pembacanya malas membaca buku-buku yang tidak bergambar.<sup>31</sup>

### C. Nilai-Nilai Islam

Mengajarkan anak tentang nilai-nilai Agama Islam adalah sebuah kewajiban orang tua muslim. Anak perlu diajarkan nilai-nilai Agama Islam sejak dini, bahkan sejak masih didalam kandungan, bagaimanapun cara orang tua dalam mengajarkan anak tentang Islam harus disertai dengan keimanan dan ketakwaan. Tujuannya supaya fondasi anak tentang Islam tetap kuat, ibarat sedang membangun rumah, tentu fondasi atau dasar bangunan yang dibangun harus kuat. Karena nilai merupakan sesuatu yang abstrak, menyangkut persoalan keyakinan terhadap yang dikehendaki, dan memberikan bentuk pada pola pemikiran, perasaan dan perilaku. Dengan demikian untuk melacak sebuah nilai harus melalui pemaknaan terhadap kenyataan lain berupa tindakan, tingkah laku, pola pikir, dan sikap seseorang.

Nilai-nilai Islam adalah sebagian dari beberapa nilai material, dan diwujudkan kedalam pengalaman kehidupan nyata lahir dan batin seseorang. Nilai-nilai Islami ialah tingkatan karakter seseorang yang mencapai tingkatan (insan kamil). Nilai-nilai Islam kebenarannya bersifat mutlak. Nilai Islam adalah nilai yang paling tinggi di antara nilai yang lain, karena mengundang unsur yang lebih, yaitu menyangkut unsur lahir dan batin manusia. Etika dalam Islam memiliki sumber ajaran yang berdasarkan pada Al-Qur'an dan Al-Hadist. Fungsi etika dalam Islam adalah untuk menuntun manusia terutama yang beragama Islam supaya tidak terjerumus kepada kedzoliman yang diciptakan oleh moral atau adab buruk, sehingga dapat merusak manusia itu sendiri ataupun yang ada disekitarnya.

Menerapkan sistem pembelajaran yang berkaitan antara ilmu agama dan juga ilmu umum baik dalam konsep ataupun

---

<sup>31</sup> Yoga Anjas Pratama, "Media Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung". *Jurnal Mudarrisuna*, Vol. 8 No. 1 (Desember 2018): 351.

penerapannya, diharapkan nantinya agar bisa terbentuk pola pikir yang sesuai dengan ajaran Agama Islam disetiap diri peserta didik atau para pelakunya, dan dalam penerapan nantinya tidak ada pemisah antara ilmu agama atau ilmu akhirat dan ilmu pengetahuan umum atau ilmu dunia, karena kita semua tahu bahwasannya sumber dari segala sumber ilmu itu adalah berasal dari pencipta kita yaitu Allah SWT.<sup>32</sup> Media komik Islam merupakan kesatuan cerita yang dikemas dalam nuansa Islami, menyampaikan pesan-pesan dakwah dalam bentuk media gambar dan tulisan serta memiliki alur cerita yang berurutan sehingga memungkinkan peserta didik untuk membaca hingga tuntas, sehingga memberikan hiburan serta pengetahuan kepada peserta didik.<sup>33</sup>

Mata pelajaran IPA memiliki hubungan erat dengan Islam dan dengan Al-Qur'an. Selain itu mata pelajaran IPA juga membahas mengenai kenampakan alam sekitar yang dapat digunakan untuk melihat keagungan Tuhan. Bukan hal yang tidak mungkin jika komik IPA dan nilai-nilai Islam dipasangkan, melihat fungsi dari komik yang digunakan sebagai media hiburan serta memberikan atau menyampaikan wawasan terlebih dalam bidang keagamaan.

Penelitian ini mengambil rujukan dalam pengembangan media pembelajaran komik elektronik berbasis nilai-nilai Islam pada mata pelajaran IPA dari sudut pandang mengenai tutur kata etika dan budaya keagamaan, contohnya: membaca Basmallah dan Alhamdulillah, Tutur kata, etika dan budaya keagamaan akan masuk kedalam cerita, sehingga anak akan terbiasa dengan sendirinya, bahwa sebelum melaksanakan sesuatu harus didahulukan dengan berdo'a. Do'a yang dimasukkan kedalam materi merupakan do'a sehari-hari yang harus anak tahu, serta bagaimana sikap yang harus dilakukan saat berdo'a. Berikut ini

---

<sup>32</sup> Maratul Qiftiyah, Yuli Yulianti, "Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegritasi Dengan Ayat-ayat Al-Qur'an", *Jurnal Terampil*, Vol. 2 No. 2, (2018): 277.

<sup>33</sup> Anip Dwi Saputro, "Implementasi Media Pembelajaran Komik Islam Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dalam Berfikir Kritis di Sekolah", *Jurnal Ulul Albab*, Vol. 17 No. 1, (2016): 118.

beberapa adab makan dan minum menurut sunnah yang berhubungan dengan sistem pencernaan:

1. Makanan dan minuman yang kita nikmati itu benar-benar halal, sebagaimana firman Allah SWT:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا كُلُوا مِن طَيِّبَاتِ مَا رَزَقْنَاكُمْ وَاشْكُرُوا لِلَّهِ إِن كُنتُمْ إِيَّاهُ تَعْبُدُونَ ۝ ١٧٢

Artinya: “*Hai orang-orang yang beriman, makanlah di antara rezeki yang baik-baik yang Kami berikan kepadamu dan bersyukurlah kepada Allah, jika benar-benar kepada-Nya kamu menyembah*”. (QS.Al-Baqarah (2):172).

Halal yang dimaksud meliputi:

- a. Halal dari cara memperolehnya, misalnya makanan dan minuman itu diperoleh dari hasil kerja keras, bukan hasil dari merampok, atau mencuri.
  - b. Makanan dan minuman yang kita makan merupakan makanan dan minuman yang halal untuk dikonsumsi, bukan daging babi, bangkai, darah, dan minuman keras.
2. Sebelum makan, cucilah tangan kita sampai benar-benar bersih. Hal ini dimaksudkan untuk menjaga kebersihan dan kesehatan karena besar kemungkinan tangan kita masih kotor dan mengandung kuman. Islam selalu mengajarkan kita untuk selalu menjaga kebersihan, karena kebersihan merupakan sebagian dari iman. “*Bahwa Rasullah SAW apabila beliau sedang junub dan berkeinginan untuk makan atau tidur maka beliau berwudhu terlebih dahulu seperti wudhu beliau untuk shalat dan apabila Baginda hendak makan atau minum, Baginda memcuci kedua telapak tangannya, kemudian makan atau minum jika Beliau menghendaknya*”. (HR Bukhori).
  3. Membaca *Basmallah* pada saat memulai makan dan minum, dilanjutkan dengan membaca doa:

اللَّهُمَّ بَارِكْ لَنَا فِيْمَا رَزَقْتَنَا وَقِنَا عَذَابَ النَّارِ

Artinya: “Ya Allah, berkahilah rezeki yang Engkau berikan kepada kami dan peliharalah kami dari siksaan api neraka”.

Jika kita lupa berdoa, hendaklah membaca basmallah meski di tengah-tengah saat kita makan. Rasulullah SAW bersabda: yang artinya “jika salah seorang dari kamu makan, sebutlah dulu nama Allah. Maka jika lupa tidak membaca pada awalnya, hendaknya membaca sewaktu ingin di tengah-tengah makan.” (H.R. Abu Dawud).

#### 4. Makan dan minum menggunakan tangan kanan

Rasulullah mengajarkan pada kita agar ketika makan hendaknya menggunakan tangan kanan, bukan dengan tangan kiri. Hal ini dikarenakan syaitan ketika makan selalu menggunakan tangan kirinya.

إِذَا أَكَلَ أَحَدُكُمْ فَلْيَأْكُلْ بِيَمِينِهِ . وَإِذَا شَرِبَ فَلْيَشْرَبْ بِيَمِينِهِ . فَإِنَّ الشَّيْطَانَ  
يَأْكُلُ بِشِمَالِهِ وَيَشْرَبُ بِشِمَالِهِ

Artinya: “Jika seseorang di antara kalian makan, maka hendaknya dia makan dengan tangan kanannya. Jika minum hendaknya juga minum dengan tangan kanannya, karena setan makan dengan tangan kirinya dan minum dengan tangan kirinya pula.” (H.R. Muslim/Shahih).

Pandangan pakar kesehatan makan dengan tangan kanan berfungsi untuk menjaga kekebalan tubuh terhadap bakteri, karena tangan mengandung enzim RNase yang dihasilkan oleh tangan yang mempunyai kemampuan mengikat bakteri sehingga menghambat aktivitas bakteri jahat dalam tubuh.<sup>34</sup>

<sup>34</sup> Ariska, Skripsi: “Hubungan Pengrtahuan Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi dan Hadist Terhadap Etika makan dan Minum Sesuai Sunnah di SMA Islam Al-Falah Abu Lamu” (Banda Aceh, 2018), 38.



5. Usahakan makan dan minum sambil duduk, tidak bersandar dan tidak berdiri.

لَا أَأْكُلُ مُشَكِّمًا

Artinya: “*Aku tidak makan dalam keadaan bersandar.*” (H.R. Bukhari No. 5399).

Pandangan medis seperti yang dikemukakan oleh abdurrazaq al-kailani mengatakan makan serta minum sembari duduk lebih sehat serta lebih sopan. Sebab apa yang di minun dan di makan oleh seseorang akan diproses pada dinding usus dengan perlahan serta lembut. Minum sembari berdiri akan menimbulkan air turun dengan cepat kedasar usus. Bila hal ini terjadi secara berulang ulang maka akan menyebabakan usus menjadi melar.<sup>35</sup>

6. Makan jangan sampai terlalu kenyang dan berlebihan.

فَأُثُلْتُ لَطْعَامِهِ، وَثُلْتُ لَشْرَابِهِ، وَثُلْتُ لِنَفْسِيهِ

Artinya: “*Sepertiga untuk makanan, sepertiga untuk minuman, sepertiga untuk nafas*” (H.R. At-Tirmidzi, Ahmad dan Ibnu Majah).

7. Tidak meniup makanan dan minuman yang masih panas  
Hadist dari Ibnu Abbas ra:

أَنَا لَتَيْي صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نَهَى أَنْ يَتَنَفَّسَ فِي الْإِنَاءِ أَوْ يُفْتَحَ فِيهِ

Artinya: “*Nabi shallahualaihi wa sallam melarang berafas di dalam gelas atau meniup isi gelas*”. (H.R Ahmad 1907, Turmudzi 1888, dan dishahihkan Syuaib Al-Arnauth).

Saat kita menghembuskan nafas kedalam gelas, nafas kita menghaslikan CO2 atau karbon dioksida, apabila air H2O

<sup>35</sup> Ariska., *Ibid.*, 38.

bercampur dengan karbon dioksida menghasilkan H<sub>2</sub>CO<sub>3</sub> maka akan menyebabkan minuman itu menjadi asam (acid).<sup>36</sup>

8. Mengakhiri makan dengan mengucapkan syukur dan berdoa:

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي أَطْعَمَنَا وَسَقَانَا وَجَعَلَنَا مُسْلِمِينَ

Artinya: “Segala puji bagi Allah yang memberi kami makan dan minum dan telah menjadikan kami orang-orang Islam”.

#### D. Komik Elektronik Berbasis Nilai-Nilai Islam

Perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Informasi yang sangat pesat, menyebabkan proses pembelajaran juga memerlukan suatu pengembangan dalam menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik. Salah satunya adalah pengembangan pada media pembelajaran. Komik berbasis nilai-nilai Islam sebagai media pembelajaran diharapkan mampu membantu proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Komik dalam pembelajaran digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran dan merangsang peserta didik dalam kegiatan belajar, sehingga prestasi belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat diatasi atau diselesaikan dengan baik.

Kemajuan zaman membuat kegiatan belajar mengajar dan berdakwah kini tak sesulit dengan zaman Rasulullah. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk menyiarkan Islam, dan komik menjadi salah satunya. Komik Islami adalah kumpulan komik yang bernuansakan Islami, yang menyampaikan pesan-pesan dakwah dalam bentuk media gambar dan tulisan dari berbagai sumber dan referensi media cetak dan online. Hal ini akan sangat bermanfaat sekali dalam membantu pendidik dalam menyampaikan pesan dengan memasukkan nilai-nilai Islam di dalam pembelajaran. sehingga pembelajaran di kelas akan menjadi lebih menarik, aktif, efisien dan efektif.

---

<sup>36</sup> Ariska., *Ibid.*, 42.

Gambar-gambar tokoh dengan karakter lucu dalam komik kini menjadi lebih bermanfaat karena dijadikan media dalam proses pembelajaran di sekolah. Tak hanya berisi tentang cerita fiksi saja, komik dijadikan sebagai tempat publikasi ilmu Keislaman dan dakwah. Hal ini juga membawa terobosan besar untuk membumikan atau mempublikasikan hadist Nabi. Mengikuti kemajuan zaman, Islam juga dituntut kreatif agar ajarannya masuk hingga ke kalangan muda dengan cara yang sesuai namun tetap dalam jalur yang dibenarkan.

Media komik elektronik berbasis nilai-nilai Islam merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Media komik elektronik berbasis nilai-nilai Islam dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan seagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh peserta didik. Media komik elektronik berbasis nilai-nilai Islam dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran untuk siswa SD/MI.

Karena dengan menggunakan media komik dapat menarik perhatian peserta didik dibandingkan dengan menggunakan buku teks, karena dalam komik terdapat gambar-gambar yang disajikan serta memiliki alur cerita yang berurutan sehingga memungkinkan peserta didik membaca secara tuntas, sedangkan pada buku teks gambar yang disajikan hanyalah sebagai ilustrasi atau penjelas materi yang disampaikan melalui kata-kata.

## **E. Pembelajaran IPA**

Istilah Ilmu Pengetahuan Alam dalam bahasa Inggris sering disebut dengan *science*. Sains (*science*) diambil dari bahasa Latin yaitu *scientia* yang berarti “saya tahu”. IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isi dan objeknya. Alam sebagai objek kajian IPA dikaji melalui cara observasi dan

eksperimen yang menghasilkan data dan bukti yang kuat serta kesimpulan yang dapat dipercaya sehingga menjadi suatu pengetahuan yang dapat diaplikasikan kepada masyarakat. IPA tidak hanya sebatas pengetahuan saja, melainkan memiliki empat dimensi yaitu sebagai cara berfikir, investigasi, sebagai batang tubuh pengetahuan, serta memiliki interaksi dengan teknologi dan masyarakat.<sup>37</sup>

Ilmu pengetahuan menjelaskan hakikat IPA sebagai produk, proses dan sikap ilmiah sebagai berikut:

1. Wujud IPA sebagai suatu produk berada di dalam bentuk fakta, prinsip, hukum, dan teori yang mungkin merupakan sekumpulan konsekuensi pembelajaran yang telah dilakukan oleh para ilmuwan dan membentuk suatu gagasan yang telah dipelajari dalam kegiatan analisis.
2. IPA sebagai proses adalah mengenali dan menemukan serta mencari pengetahuan teknologi meliputi pengamatan, pengukuran, pengklasifikasian dan penyimpulan.
3. IPA sebagai sikap ilmiah, yaitu dapat berdampak pada pola pikir pemahaman informasi menuju kearah yang lebih tinggi, sehingga dapat meningkatkan kreativitas.<sup>38</sup>

Ilmu pengetahuan sangat penting untuk menambah pengetahuan peserta didik Sekolah Dasar karena dapat mengajarkan peserta didik untuk berfikir secara kritis dan objektif, sangat penting untuk diajarkan pada peserta didik Sekolah Dasar karena dapat melatih peserta didik untuk berfikir kritis dan objektif, melalui berbagai percobaan dan eksperimen yang terjadi disekitarnya. Berikut ini adapun tujuan pembelajaran IPA di SD/MI:

1. Mengembangkan minat, rasa ingin tahu dan pola pikir yang berkualitas terhadap teknologi dan masyarakat.

---

<sup>37</sup> Devy Indah Lestari, Anti Kolonial Projosantoso, "Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis dan Sikap Ilmiah", *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* Vol. 2 No. 2 (2016): 146.

<sup>38</sup> Tursinawatii, "Penguasaan Konsep Hakikat Sains dalam Pelaksanaan Percobaan pada Pembelajaran IPA di SDN Kota Banda Aceh", *Jurnal Perona Dasar*, Vol. 2, NO. 4 (2016), 72-77.

2. Mengembangkan kemampuan untuk menganalisis lingkungan alam sekitar, memperbaiki masalah, dan membuat keputusan.
3. Mengembangkan pemahaman dan pengetahuan tentang prinsip-prinsip teknologi agar bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Berpartisipasi dalam menjaga, mempertahankan dan melestarikan lingkungan alam.<sup>39</sup>

Pada kurikulum 2013, KD mata pelajaran IPA sudah memadukan konsep dari aspek fisika, biologi, kimia serta bumi antariksa, tetapi tidak semua aspek tersebut dapat dipadukan. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar. Pada proses pembelajaran peserta didik mempelajari proses pencernaan pada hewan dan manusia hanya dengan membaca teks dan melihat gambar, dengan demikian materi ini merupakan salah satu materi yang dianggap sulit oleh peserta didik.

Peserta didik perlu dimotivasi agar dapat memahami konsep dalam materi sistem pencernaan manusia. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menciptakan fasilitas belajar yang menyenangkan dan inovatif. Penyajian materi tentang sistem pencernaan perlu dibuat interaktif dan menarik sehingga peserta didik dapat mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari mengenai materi yang sulit dipahami. Peserta didik dapat mudah memahami materi apabila materi diilustrasikan dengan karakter gambar animasi yang hidup dalam cerita komik elektronik. Berikut ini tentang kajian kurikulum 2013 mata pelajaran IPA pada materi sistem pencernaan manusia:

**Tabel 2.1**

**Silabus pembelajaran IPA Tema 3 makanan sehat**

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi
------------------	-----------	--------

---

<sup>39</sup> Tim Mahasiswa Prodi PGMI., *Op.Cit.*, 3-4.

<p>3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.</p>	<p>3.3.1 Menjelaskan organ-organ pencernaan hewan dan manusia serta fungsinya.</p>	<p>Perbandingan organ pencernaan pada hewan dan manusia</p>
--	--	---

Sumber: Silabus SDN 1 Sawah Lama

Berdasarkan silabus yang telah dipaparkan maka dapat dilihat hubungan nilai-nilai Islam dengan materi pembelajaran IPA di kelas V Tema 3 Makanan Sehat SD/MI sebagai berikut:

**Tabel 2.2**

**Nilai-nilai Islam pada Pembelajaran IPA  
Materi Sistem Pencernaan Manusia**

Nilai-nilai Islam	Pembelajaran IPA
<p>1. Mengetahui adab makan dan minum menurut sunnah dalam islam yang berhubungan dengan sistem pencernaan.</p> <p>2. Upaya menjaga sistem pencernaan dengan berperilaku baik ketika sedang makan dan minum.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal dan mengetahui sistem pencernaan pada hewan dan manusia.</li> <li>• Tata cara makan yang benar</li> <li>• Memahami bagian-bagian dari sistem pencernaan manusia.</li> <li>• Pentingnya menjaga kesehatan organ sistem pencernaan manusia.</li> </ul>

Uraian Materi Pembelajaran

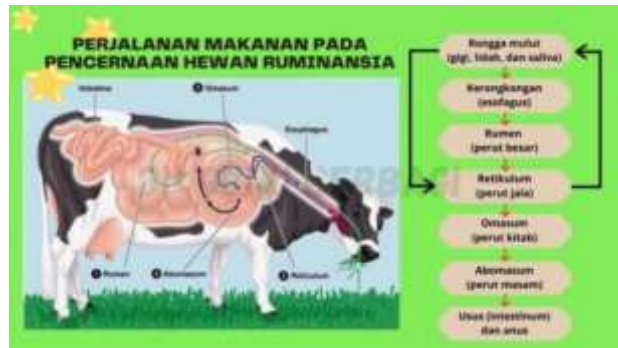
1. Sistem Pencernaan Pada Hewan

Semua zat yang berasal dari tumbuhan dan hewan terdiri dari komponen yang tidak dapat digunakan secara langsung, maka dari itu diperlukan pemecahan agar menjadi komponen yang lebih sederhana. Agar dapat diserap dan digunakan oleh jaringan-jaringan tubuh, makanan diproses terlebih dahulu. Proses penguraian bahan makanan ke dalam zat-zat makanan terjadi dalam saluran pencernaan. Proses pencernaan makanan sangat penting sebelum makanan diserap oleh dinding saluran pencernaan.

Proses pencernaan makanan pada hewan umumnya sama dengan manusia, yaitu terdiri atas mulut, faring, esofagus, lambung dan usus. Hewan dan tubuhnya berkembang dan menyesuaikan diri dengan bahan pakannya dan lingkungannya. Berdasarkan sumber pakannya kita kenal beberapa golongan hewan yang berbeda.

Pada mamalia kita kenal dengan karnivora (harimau, macan, anjing, kucing dll) merupakan hewan pemakan daging, sumber bahan pakannya adalah hewan lain. Herbivora (sapi, kuda, keledai dll) merupakan hewan pemakan tumbuh-tumbuhan, dalam golongan herbivora terbagi menjadi dua yaitu herbivora berlambung tunggal (kuda, keledai) dan herbivora berlambung kompleks atau ruminansia (sapi, kerbau). Omnivora (babi) merupakan hewan pemakan segala bahan pakan yang berasal dari hewan dan tumbuhan.

Hewan ruminansia adalah kelompok hewan mamalia yang biasa memamah (memakan) dua kali dan dikenal dengan sebutan hewan memamah biak. Sistem pencernaan pada hewan ruminansia memiliki beberapa tahapan dalam mencerna makanan. Proses pencernaan hewan ruminansia terdiri dari mulut, rumen, retikulum, omasum, abomasum, usus halus, sekum, kolon dan rektum. Berikut ini merupakan penjelasan tentang organ-organ pencernaan pada hewan ruminansia.



**Gambar 2.1 Organ Sistem Pencernaan Hewan**

Berikut ini penjelasan dari masing-masing organ pencernaan hewan ruminansia:

a. Pencernaan pada Rongga mulut

Rongga mulut berfungsi sebagai tempat masuknya makanan seperti rumput, dan dimulainya proses pencernaan. Di dalam mulut terdapat organ-organ pencernaan seperti:

- 1) Gigi : gigi sapi terdiri dari gigi seri yang berguna untuk memotong makanan dan gigi geraham berguna untuk mengunyah makanan.
- 2) Lidah : lidah sapi berguna untuk merenggut makanan dan mendorong makanan yang sudah dikunyah menuju kerongkongan.
- 3) Suliva : merupakan cairan atau enzim khusus yang dihasilkan oleh kelenjar khusus pada sapi yang kemudian disalurkan ke dalam rongga mulut.

b. Pencernaan pada Esofagus (kerongkongan)

Kerongkongan berfungsi sebagai jalur penghubung antara rongga mulut dengan lambung. Makanan hanya melewati kerongkongan tanpa melalui proses apapun. Makanan yang telah melewati kerongkongan kemudian menuju lambung.

c. Pencernaan pada Lambung

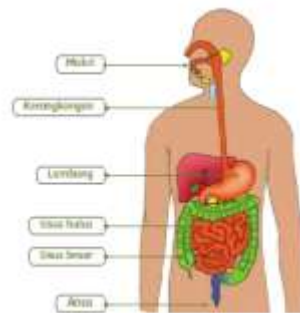
Proses pencernaan pada lambung yang pertama ialah untuk menampung makanan sementara sebelum dikeluarkan kembali. Berikut ini adalah bagian-bagian lambung hewan ruminansia:



- 1) Rumen disebut juga perut besar karena merupakan bagian lambung terbesar di dalam sistem pencernaan hewan ruminansia. Rumen digunakan sebagai tempat penyimpanan sementara makanan yang berasal dari kerongkongan. Rumen juga berfungsi membantu menguraikan makanan yang masih kasar.
  - 2) Retikulum (perut jala), di dalam retikulum makanan kembali mengalami proses fermentasi dengan bantuan bakteri. Makanan yang masuk akan didorong kembali ke rongga mulut untuk dimamah yang kedua kalinya hingga teksturnya lebih halus. Didalam bagian perut ini, terjadi proses penyaringan benda-benda asing yang masuk bersama makanan sehingga tidak masuk ke omasum.
  - 3) Omasum (perut kitab). Pada omasum makanan dicerna secara kimiawi dengan bantuan kelenjar enzim serta mengurangi kadar air yang terkandung dalam makanan.
  - 4) Abomasum (perut masam) berfungsi mencerna gumpalan makanan melalui enzim dan asam klorida sebagai desinfektan bagi bakteri jahat yang masuk bersama makanan.
- d. Pencernaan pada Usus Halus
- Setelah melewati proses pencernaan makanan didalam abomasum, makanan bergerak menuju usus halus. Makanan yang masuk ke usus halus akan mengalami pencernaan dengan bantuan enzim yang dihasilkan dari dinding usus. Setelah itu sari-sari makanan diserap dan diedarkan ke seluruh tubuh.
- e. Pencernaan pada Usus Besar
- Sisa-sisa dari pencernaan sebelumnya masih mengandung mineral dan air . Penyerapan mineral dan air paling banyak di usus besar. Usus besar merupakan tempat terbentuknya feses dari sisa-sisa makanan atau ampas dari penyerapan yang tidak diserap akan dikeluarkan melalui anus.

## 2. Sistem pencernaan Pada Manusia

Sistem pencernaan merupakan sistem dimana terdapat hubungan antara tubuh manusia, melalui proses penerimaan makanan dan menyiapkannya untuk diproses didalam tubuh manusia. Sistem pencernaan makanan adalah sistem pengubah makanan dari bentuk yang eras menjadi lebih lembut dan halus agar dapat diserap melalui usus. Kemudian, sari-sari makanandiedarkan melalui aliran darah keseluruh bagian tubuh. Makanan harus masuk kedalam sel selama proses metabolisme untuk menghasilkan energi.



**Gambar 2.2 Organ Sistem Pencernaan Manusia**

Pada sistem pencernaan manusia terdiri dari beberapa organ, yaitu:

### a. Mulut

Mulut adalah organ pencernaan utama dalam proses mencerna makanan. Fungsi utama dari mulut ialah untuk meleburkan makana, sampai ukuran nya sangat kecil untuk kemudian di telan ke dalam perut. Proses pencernaan dimulai sejak makanan masuk kedalam mulut. Mulut dapat menghaluskan makanan karena didalam mulut terdapat alat-alat yang membantu proses pencernaan diantaranya gigi, lidah, dan kelenjar ludah (air liur). Gigi berfungsi menghancurkan makanan. Adapun fungsi lidah adalah membolak-balikan makanan sehingga semua makanan dihancurkan secara merata.

b. Kerongkongan

Kerongkongan adalah saluran pencernaan yang menghubungkan mulut dan lambung. Sedangkan tenggorokkan adalah saluran udara yang menghubungkan mulut dan paru-paru. Dibagian dalam rongga mulut terdapat hubungan antara dua saluran yang dilindungi oleh katup yang disebut epiglotis.

Pada saat bernafas, katup terbuka dan udara bisa masuk ke tenggorokan. Saat menelan makanan, katup akan menutup agar mencegah makanan masuk ke tenggorokan. Katup tersebut berfungsi menjaga sistem kerja antara kerongkongan dan tenggorokan, agar proses pencernaan dan pernapasan bekerja secara normal.

c. Lambung

Lambung adalah organ pencernaan berbentuk kantong. Dinding lambung terdiri dari otot-otot yang memanjang, melingkar, dan menyerong, sehingga membuat makanan yang masuk ke perut dibolak-balik, diremas menjadi lunak. Lambung juga mencerna makanan secara kimiawi dan menghasilkan cairan yang mengandung air, lendir, asam lambung (HCl), serta enzim renin dan pepsinogen.

d. Usus halus

Usus halus terdiri duodenum (usus dua belas jari), jejunum (usus kosong), dan usus penyerapan. Duodenum dan jejunum memiliki peran penting dalam pencernaan kimiawi makanan. Di duodenum, kantong empedu dan pankreas mengeluarkan cairan pencernaan. empedu yang dihasilkan oleh kantong empedu berperan dalam pencernaan lemak sehingga dapat dicerna lebih lanjut.

e. Usus besar

Zat-zat yang tidak dapat diserap usus halus akhirnya masuk ke usus besar, irdiserap oleh usus besar, dan sisa makanan diuraikan oleh bakteri pengurai. Penguraian dilakukan oleh bakteri yang hidup di usus. Sisa makanan dikeluarkan melewati anus dalam bentuk faces (kotoran).

## F. Teori-teori Tentang Pengembangan Model

Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan agar dapat berfungsi di masyarakat luas, diperlukan penelitian untuk membuktikan keefektifan produk tersebut.<sup>40</sup> Dalam kamus bahasa Indonesia pengembangan merupakan proses, cara, dan perilaku perkembangan.

Pengembangan adalah kegiatan pendidikan baik secara formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, terencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab. Tujuannya untuk mengenalkan, menumbuhkan, membimbing, dan mengembangkan landasan kepribadian yang seimbang, utuh, dan serasi, seperti ilmu pengetahuan. Pengetahuan dan keterampilan sebagai syarat tambahan untuk meningkatkan dan mengembangkan sifat dan kemampuan setiap individu.

Berdasarkan definisi tersebut, diketahui bahwa penelitian dan pengembangan ditekankan pada proses untuk mengembangkan suatu proses pendidikan dan pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk baik berbentuk hardware maupun software. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang secara singkat bertujuan untuk mencari dan menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model atau metode, serta strategi produk tertentu menjadi lebih unggul, efektif, efisien, produktif dan bermakna.

Penelitian dan pengembangan dapat dianggap sebagai metode penelitian yang tepat untuk mengembangkan solusi (penyelesaian) berbasis penelitian untuk masalah kompleks dalam praktik pendidikan, atau untuk mengembangkan atau memverifikasikan teori proses pembelajaran untuk meningkatkan produk baru menjadi lebih sempurna.<sup>41</sup>

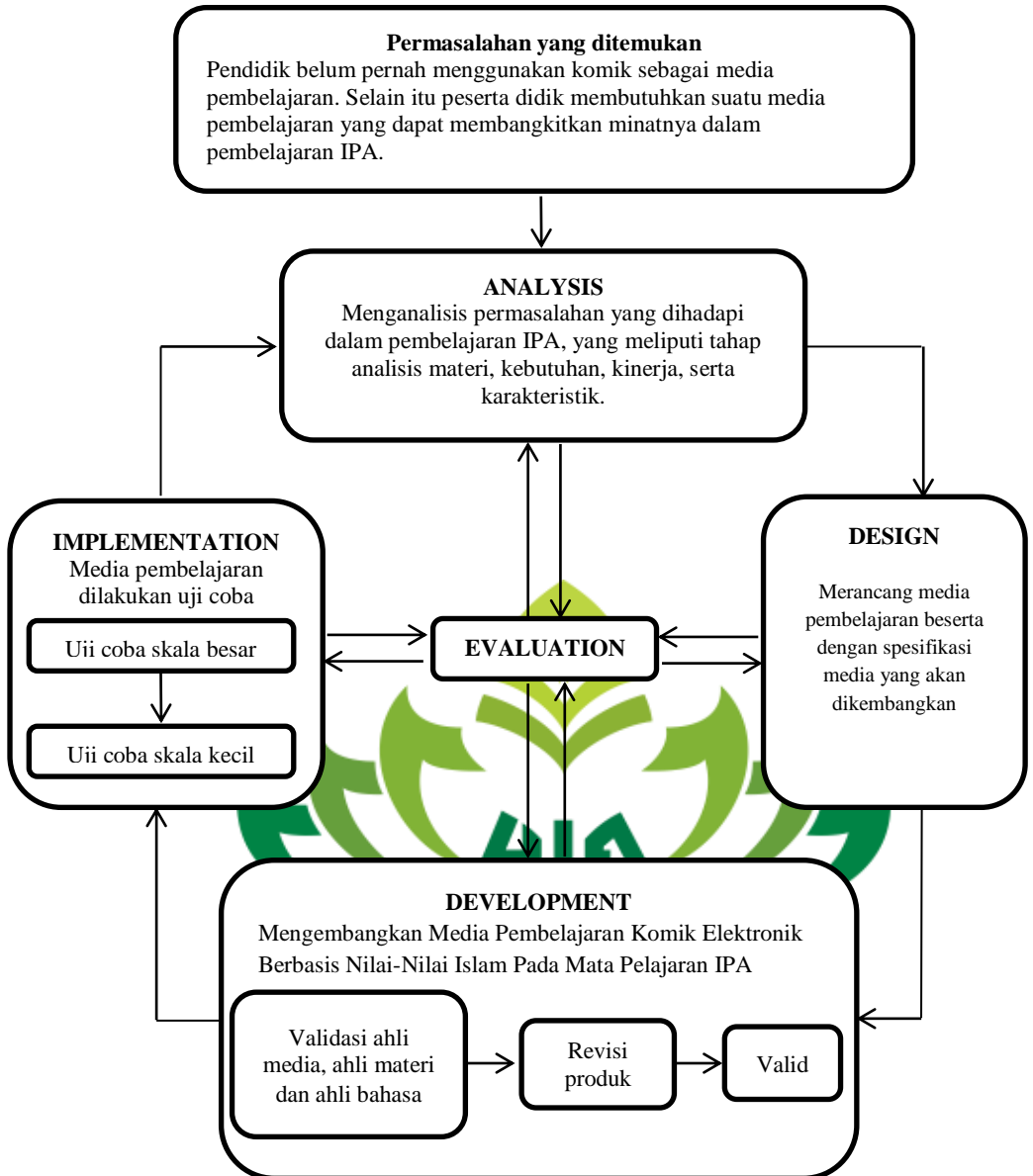
---

<sup>40</sup> Sugiyono., *Op.Cit.*, 407.

<sup>41</sup> Feni Fadzillah, Ibnu Fatkhu Royana, Diana Endah Handayani, "Pengembangan Media Pop Up Book pada Pembelajaran Tema VI Cita-Citaku

Produk yang peneliti kembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran komik elektronik berbasis nilai-nilai Islam pada mata pelajaran IPA. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari lima tahap yaitu tahap *analysis* (analisis), tahap *design* (perancangan), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (implementasi), dan tahap *evaluation* (evaluasi) yang harus dilakukan secara sistematis. Berdasarkan landasan teori di atas maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:





**Gambar 2.3 Kerangka Berfikir**

## DAFTAR RUJUKAN

- Ambaryani dan Airlanda Gamaliel Septian, “Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik”. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, Vol. 3, No. 1, (Juni 2017).
- Afriana Santy, “ Pengembangan Media Pembelajaran Komik Islami Berbasis Lingkungan Hidup pada Kelas IV SD/MI”. Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020.
- Alaydrus Firza Muhammad, “Komik Islami (KOLAMI) Sebagai Media Pembelajaran Agama Bagi Anak Jalanan”. *Jurnal Al-Hikmah*, Vol. 6, No. 2, (Oktober 2018).
- Anwar Moh. Khoirul, “Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar”. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 2, No. 2, (2017).
- Aprilia Eka, Supriadi Nanang, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Kotak Pop-Up untuk Anak Autisme”, *Jurnal Matematika*, Vol. 2, No. 3, (2019).
- Ariska, Skripsi: “*Hubungan Pengrtahuan Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi dan Hadist Terhadap Etika makan dan Minum Sesuai Sunnah di SMA Islam Al-Falah Abu Lamu*”. Banda Aceh, 2018.
- Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019.
- Aulia Indah Dwi, “ Pengembangan Media Komik Elektronik Berbasis Alam Sekitar pada Materi Fungi”. Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.

Azizi dan Prasetyo, “Kontribusi Pengembangan Media Komik Ipa Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa Mi/Sd”. *Al-Bidayah Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 9, No. 2, (Desember 2017).

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

Fiteriani Ida, “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Siswa Kelas V MI Raden Intan Wonodadi Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2015/2016”. *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3, No. 1, (Juni 2016).

Hakim Alfian Furqon, “Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka”. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, Vol. 7, No. 3, (2018).

Harahap Musaddad, “Esensi Peserta Didik dalam Perspektif Pendidikan Islam”. *Jurnal Al-Thariqah*, Vol. 1, No. 2 (Desember 2016).

Hidayah Nurul, Ulva Rifky Khumairo, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”. *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 1, (Juni 2017).

Irwandani dan Siti Juariah. “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media *Instagram* sebagai Alternatif Pembelajaran”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*. Vol. 5, No. 1 (April 2016).



- Karo-Karo S Isran Rasyid dan Rohani, “Manfaat Media Dalam Pembelajaran”. *Jurnal AXIOM*, Vol. VII, No. 1 (Juni 2018).
- Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemaahan*, Jakarta Timur: Maghfirah Pustaka, 2016.
- Khasanah Ainun, dan Sunarti Titin, “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Menggunakan Metode ADDIE pada Materi Gerak Lurus di MAN Surabaya”. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vo. 5, No. 3, (September 2016).
- Kisworo Bagus, “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Prinsip-Prinsip Pendidikan Orang Dewasa di Pkbm Indonesia Pusaka Ngaliyan Semarang”. *Jurnal of Nonformal Education*. Vol. 3, No. 1, (24 Februari 2017).
- Kumolo Buntaran Louis Cahyo, “Analisis Penerapan Elemen Visual pada Komik Strip dari Komik Gono Gini mengenai Protokol Kesehatan”. *Jurnal Design Komunikasi Visual dan Media Baru*, Vol. 3 No.1, (Agustus 2020).
- Kustandi Cecep dan Darmawan Daddy, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Jakarta:Kencana, 2020.
- Lestari Devy Indah, Projosantoso Anti Kolonial, “Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis dan Sikap Imiah”. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* Vol. 2, No. 2, (2016).
- Minarni, “Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Dengan 3D Page Flip Pada Materi Ikatan Kimia”. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 13, No. 1, (2019).
- Mudlofir Ali dan Fatimatur Evi, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017.

Narni Kudmiyati, wawancara dengan guru kelas V di SDN 1 Sawah Lama, Bandar Lampung, 14 Oktober 2020.

Pratama Yoga Anjas, “Media Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung”. *Jurnal Mudarrisuna*, Vol. 8, No. 1, (Desember 2018).

Pribadi Benny A, “*Desain dan Pengembangan Pogram Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*”. Jakarta: Prenada Media Group, 2020.

Priscilla Aprilia Putri, wawancara dengan guru kelas V di MIS Math’ laul Anwar Sinar Gading, 08 Oktober 2020.

Qiftiyah Maratul, dan Yulianti Yuli, “Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegritasi Dengan Ayat-ayat Al-Qur’an”. *Jurnal Terampil*, Vol. 2, No. 2, (2018).

Rosdianto Haris, Sulistri Emi, dan Munandar Nasa, “Penerapan Model Pembelajaran ADDIE Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Materi Kinematika Gerak Lurus”. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan*, Vol. 5, No. 1, (2019).

Ruiyat Suci Apriyanti, Yufiarti dan Karnadi, “Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Bercerita Menggunakan Komik Elektronik Tematik”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3 No. 2, (2019).

Saputro Anip Dwi, “Implementasi Media Pembelajaran Komik Islam Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dalam Berfikir Kritis di Sekolah”. *Jurnal Ulul Albab*, Vol. 17, No. 1, (2016).

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT. Alfabeta, 2017.

Suryani Nunuk, Setiawan Achmad, dan Putia Aditin, “*Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*”. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019).

Syarah Erie Siti, Yetti Elindra, dan Fridani Lara, “Pengembangan Media Komik Elektronik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Anak Usia Dini”. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 12, No. 2, (November 2018).

Tim Mahasiswa Prodi PGMI, *Modul Pembelajaran IPA SD/MI*, Lampung, UIN Raden Intan, 2018.

Tursinawati, “Penguasaan Konsep Hakikat Sains dalam Pelaksanaan Percobaan pada Pembelajaran IPA di SDN Kota Banda Aceh”. *Jurnal Perona Dasar*, Vol. 2, No. 4, (April,2016).

Wardana Andi, “Pengembangan Komik sbagai Media Pembelajaran untuk Mengapresiasi Cerita Anak pada Peserta Didik Kelas III SD/MI”. Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.

