

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SEBAGAI MEDIA BK TERHADAP
KEDISIPLINAN BELAJAR DI SMPs BABUL MAGHFIRAH ACEH
BESAR**

SKRIPSI



OLEH :

MUHIBBUDDIN
NIM. 170213013

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2023 M / 1445 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SEBAGAI MEDIA BK TERHADAP
KEDISIPLINAN BELAJAR DI SMPs BABUL MAGHFIRAH ACEH
BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK) Universitas Islam
Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai Beban Studi Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Ilmu Pendidikan

Oleh,

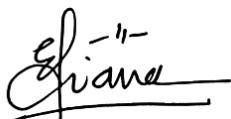
MUHIBBUDDIN
NIM. 170213013

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling

Disetujui Oleh,

Pembimbing I

Pembimbing II



Elviana., S.Ag., M.Si.
NIP.197806242014112001



Muslima., S.Ag., M.Ed.
NIP.197202122014112001

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SEBAGAI MEDIA BK TERHADAP
KEDISIPLINAN BELAJAR DI SMPs BABUL MAGHFIRAH ACEH
BESAR**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Muqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan

Pada Hari/ Tanggal :

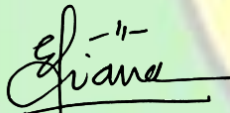
Senin, 31 Juli 2023

13 Muharram 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



Elviana., S.Ag., M.Si

NIP. 197806242014112001



Muslima., S.Ag., M.Ed

NIP. 1972021220141112001

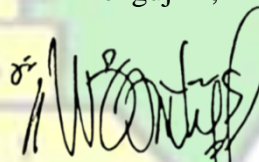
Penguji I,

Penguji II,



Dr. Fakhri Yacob., M.Ed

NIP. 196704011991031006



Wanty Khaira., S.Ag., M.Ed

NIP. 197606132014112002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darusalam Banda Aceh



Prof. Safrul Muluk., S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D

NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhibbuddin

Nim : 170213013

Prodi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Sebagai Media BK Terhadap Kedisiplinan Belajar di SMPs Babul Maghfirah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 25 Juli 2023
Yang Menyatakan,

Muhibbuddin
NIM. 170213013

ABSTRAK

Nama : Muhibbuddin
NIM : 170213013
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Bimbingan dan Konseling
Judul : Pengembangan Media Komik Sebagai Media BK Terhadap Kedisiplinan Belajar di Sekolah SMPs Babul Maghfirah
Pembimbing I : Elviana, S.Ag., M.Si.
Pembimbing II : Muslima, S.Ag., M.Ed.
Kata Kunci : Pengembangan, Media Komik, Kedisiplinan, Belajar.

Kedisiplinan belajar di SMPs Babul Maghfirah masih ada yang terlambat masuk kelas, tidak fokus dalam belajar, tidak mengerjakan tugas sehingga kedisiplinan belajar harus ditingkatkan. tetapi, yang terjadi dilapangan siswa belum sadar pentingnya kedisiplinan dalam belajar yang tinggi akan memberi dampak yang baik pada hasil belajar. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan media komik dan penilaian kelayakan produk yang telah dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan penelitian dan pengembangan dengan model Borg & Gall yang menjadi sampel 3 orang Dosen ahli, 1 orang Guru BK dan 7 orang Siswa kelas VII dengan pengumpulan data melalui lembar validasi dan uji validasi dengan analisis data melalui deskriptif kualitatif, skala dan persentase. Hasil yang didapatkan proses yang dilakukan dalam pengembangan dari mengidentifikasi potensi masalah pada guru BK dengan data dikumpulkan melalui pengamatan dan angket terkait kebutuhan pembelajaran BK.Selanjutnya, mendesain produk komik dan divalidasi ahli dan adanya perbaikan produk. Sehingga, produk direvisi diuji kembali pada siswa. Kemudian, merevisi produk dan tahapan terakhir adanya uji coba pemakaian pada siswa melihat kelayakan dan terakhir memperbanyak produksi media komik dengan kelayakan yang diperoleh 91,42% kategori sangat layak dari ahli materi, 85,71% kategori sangat layak dari ahli media dan 90% kategori sangat layak dari ahli bahasa dan siswa 80% kategori layak. Dapat disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan sudah sangat layak untuk digunakan serta diproduksi lebih banyak bagi siswa kelas VII untuk digunakan oleh guru BK dalam pembelajaran untuk kedisiplinan belajar.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, serta karunianya kepada kita semua, sehingga saya Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-raniry dapat menyelesaikan pembuatan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Sebagai Media BK Terhadap Kedisiplinan Belajar disekolah SMPs Babul Maghfirah”**. Tidak lupa pula sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga serta sahabatnya. saya ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Safrul Muluk., S.Ag., M.Ed., Ph.D. selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Semoga bapak dan keluarga selalu dalam lindungan-nya.
2. Kepada Ibu Elviana, M.Si. selaku pembimbing 1 yang banyak meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan arahan serta masukan dalam proses pembuatan skripsi saya, semoga ibu dan keluarga selalu dalam lindugan Allah SWT.
3. Kepada Ibu Muslima, S.Ag.,M.Ed. selaku pembimbing II dan juga selaku ketua prodi yang selalu memberikan bimbingan serta motivasi yang sangat berharga kepada saya, semoga ibu dan keluarga selalu dalam lindugan Allah SWT.

4. Kepada Ibu Wanty Khaira, M.Ed. selaku penasihat akademik yang selalu membantu peneliti dari awal semester sampai saat ini, semoga ibu dan keluarga selalu dalam lindungan Allah SWT.
5. Kepada kepala sekolah SMPs Babul Maghfirah Ibu Dra. Mutia yang telah memberikan izin penelitian di sekolah. Semoga ibu serta keluarga selalu dalam lindungan-nya.
6. Kepada para validator yang telah meluangkan waktu untuk menjadi ahli dari media Ibu Dr. Mukhlisah., MA. Dan ahli materi Ibu Fitra Marsela., S.Pd., M.Pd., dan Ustad Azhar., S.Pd.I., serta ahli bahasa Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis., S.Pd., M.Pd. semoga Ibu semua beserta keluarga selalu dalam lindungan-nya.
7. Kepada keluarga besar M.Ali, terutama ayahanda tercinta M. Ali dan Ibunda tercinta Rohaniah, dan juga abang-abang dan kakak-kakak, yang selama ini telah memberikan perhatian dan kasih sayang, motivasi, serta doa yang tiada henti untuk kelancaran saya dalam menyelesaikan skripsi.
8. Dan seluruh sahabat, teman, adik, abang dan kakak yang tidak mungkin penulis menuliskan satu persatu, penulis berharap mohon do'a dan kelancaraannya. Semoga kalian semua selalu dalam lindungan-nya.

Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis berserah diri, karena tidak satupun terjadi jika tidak atas kehendak-Nya. Dengan kerendahan hati penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangannya, baik dari segi isi atau teknik penyanjiannya sehingga kritik dan saran yang membangun

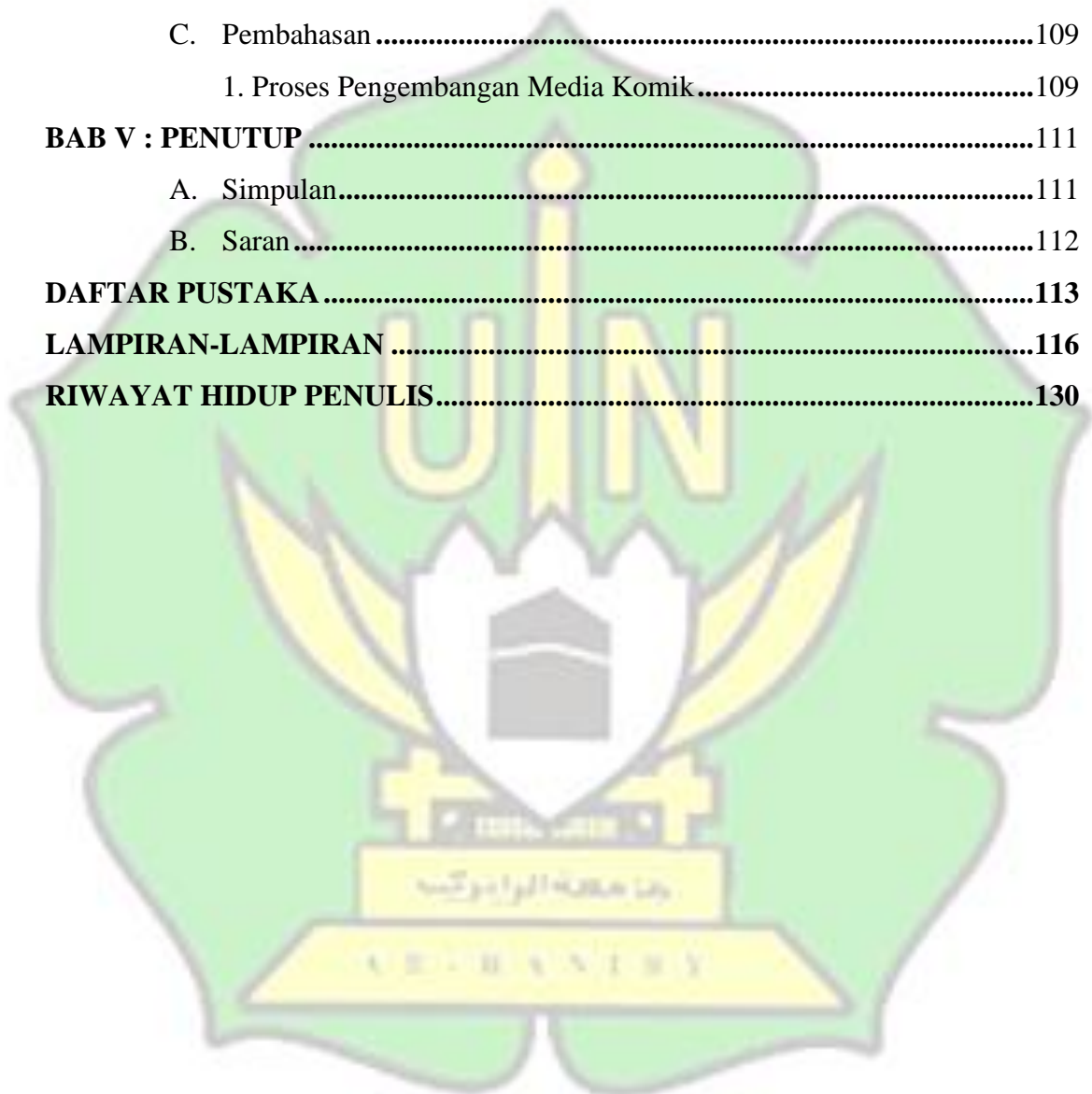
sangat diharapkan untuk membantu penulis demi meningkatkan mutu dan menyempurnakan penulisan skripsi ini ke depannya.



DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional	6
BAB II : LANDASAN TEORITIS	9
A. Media Komik	9
1. Pengertian, Tujuan dan Fungsi Media Komik	9
2. Bentuk Desain Media Komik.....	19
3. Pengembangan Media Komik.....	22
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik.....	25
B. Kedisiplinan Belajar	35
1. Pengertian, Tujuan, dan Manfaat Kedisiplinan Belajar	35
2. Faktor yang Mempengaruhi Kedisiplinan Belajar.....	48
3. Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Belajar	54
4. Media Komik Sebagai Kedisiplinan Belajar	60
BAB III : METODE PENELITIAN	65
A. Rancangan Penelitian	65
B. Prosedur Penelitian	66
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	67

D. Teknik Pengumpulan Data	69
E. Teknik Analisis Data	72
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	75
A. Deskripsi Umum Penelitian.....	75
B. Hasil Penelitian.....	77
C. Pembahasan	109
1. Proses Pengembangan Media Komik.....	109
BAB V : PENUTUP	111
A. Simpulan.....	111
B. Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN-LAMPIRAN	116
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	130



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Nama profesi dan bidang validator produk.....	72
Tabel 3.2 : Daftar Penilaian Kelayakan	74
Tabel 4.1 : Hasil penelitian 1 media komik oleh ahli materi/isi dari validator 1.....	79
Tabel 4.2 : Hasil penelitian 1 media komik oleh ahli materi/isi dari validator 2.....	80
Tabel 4.3 : Kritik dan saran I media komik oleh ahli materi/isi oleh validator 1.	82
Tabel 4.4 : Hasil penilaian 1 media komik ahli desain	82
Tabel 4.5 : Kritik dan Saran I Media komik Oleh Ahli Desain	84
Tabel 4.6 : Hasil Penilaian I Media Komik Oleh Ahli Bahasa (validasi pertama). ...	85
Tabel 4.7 : Kritik dan saran I media komik oleh ahli Bahasa.....	86
Table 4.8 : Uji coba produk.....	87
Tabel 4.9 : Hasil validasi 2 media komik oleh ahli materi oleh validator 1	89
Table 4.10 : Hasil validasi 2 media komik oleh ahli isi oleh validator 2.....	91
Tabel 4.11 : Kritik dan saran 2 media komik oleh ahli materi dari validator 1	92
Tabel 4.12 : Hasil penilaian 2 media komik ahli desain	93
Tabel 4.13 : Kritik dan Saran 2 Media komik Oleh Ahli Desain.....	95
Tabel 4.14 : Hasil Penilaian 2 Media Komik Oleh Ahli Bahasa (validasi kedua)	96
Tabel 4.15 : Kritik dan saran 2 media komik oleh ahli Bahasa	97
Table 4.16 : Uji coba pemakaian.....	98
Table 4.17 : Revisi produk media komik.....	100
Tabel 4.18 : adalah hasil dari validator 1 ahli materi.....	102
Table 4.19 : adalah hasil dari validator 2 ahli materi.....	103
Tabel 4.20 : Data Hasil Validasi Ahli media komik oleh 1 ahli dengan dua tahapan penilaian	104
Tabel 4.21 : Data Hasil Validasi Ahli Bahasa dalam media komik oleh 1 ahli dengan dua tahapan penilaian	105
Tabel 4.22 : Data Hasil Validasi komik dari siswa dengan dua tahapan penilaian ...	107

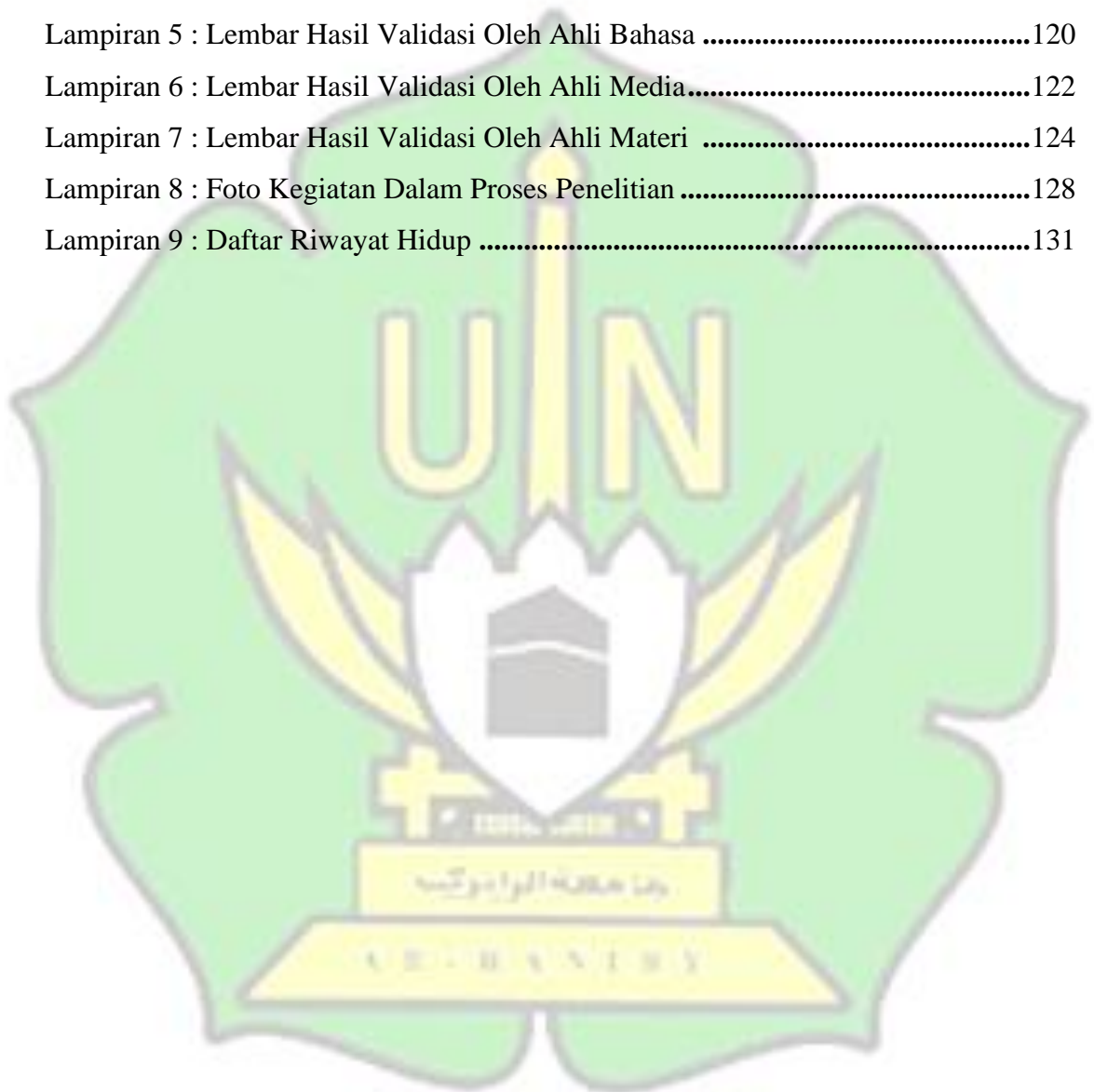
DAFTAR GAMBAR

Gambar. 3.1 : langkah penggunaan metode *research and development* (R & D).66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat keputusan Pembimbing	116
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian	117
Lampiran 3 : Surat Telah Melaksanakan Penelitian	118
Lampiran 4 : Tampak depan produk komik	119
Lampiran 5 : Lembar Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa	120
Lampiran 6 : Lembar Hasil Validasi Oleh Ahli Media	122
Lampiran 7 : Lembar Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	124
Lampiran 8 : Foto Kegiatan Dalam Proses Penelitian	128
Lampiran 9 : Daftar Riwayat Hidup	131



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kedisiplinan berguna bagi siswa sehingga perlu dipatuhi. Akan tetapi, masih ada yang melanggar akan kedisiplinan itu terbukti dari sikap siswa yang ditemukan di madrasah. Contohnya telat masuk kelas, membolos pada jam pelajaran dan tidak mengerjakan PR. Padahal, Kedisiplinan belajar salah satu cara agar terbinanya kesadaran siswa dalam belajar sehingga dapat menjalankan fungsinya secara aktif dengan indikator-indikator yang telah dijelaskan diatas juga terjadi di SMPs Babul Magfirah dengan Arikunto menyebutkan ada 3 indikator terkait kedisiplinan belajar, yaitu dari kehadiran, perhatian terhadap proses belajar mengajar, menyelesaikan tugas, ada alat pendukung belajar dan untuk kedisiplinan di lingkungan sekolah, meliputi: memanfaatkan waktu dengan baik, berdiskusi/bertanya terkait pelajaran yang belum dipahami, tidak ada jadwal belajar, tidak mengerjakan PR yang diberikan guru.¹

Ada berbagai indikator kedisiplinan dengan belajar level tingkat tinggi, mencakup: Kehadiran tepat waktu dalam kelas, Mematuhi tata tertib, ikut serta ekstra kulikuler serta belajar di rumah sehingga kedisiplinan belajar di tingkatkan. Tetapi dilapangan siswa masih kurang sadar akan pentingnya kedisiplinan belajar disekolah. Oleh sebab itu, Sekolah sebagai lembaga formal pendidikan mendidik

¹ Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal.100

akan norma dan nilai yang ada dalam masyarakat dengan adanya didukung keterampilan siswa dalam berperilaku terutama terkait kedisiplinan belajar.²

Adanya kedisiplinan belajar yang tinggi akan berdampak pada kesuksesan hasil dan prestasi belajar karena sudah adanya kesadaran pentingnya disiplin sehingga terbentuknya kondisi dengan serangkaian perilaku yang berhubungan dengan ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban sehingga dapat memahami dan membedakan hal yang baik dan buruk bagi kehidupan dan apabila disiplin sudah ada pada diri siswa. Maka, niat untuk melaksanakan kedisiplinan akan berubah dari negatif menjadi positif dan jika nilai kepatuhan sudah dimiliki seutuhnya tumbuhlah kesadaran diri untuk disiplin sehingga menjadi lebih baik untuk keberlangsungan hidupnya³.

Penanggulangan masalah disiplin yang terjadi di sekolah dapat dilakukan melalui tahapan preventif, represif dan kuratif. Langkah preventif lebih pada usaha untuk mendorong siswa melaksanakan tata tertib sekolah. Secara positif, langkah ini untuk mendorong siswa mengembangkan ketaatan dan kepatuhan terhadap tata tertib sekolah. Disiplin individu yang baik menunjang peningkatan prestasi belajar dan perkembangan perilaku yang positif. Langkah represif sudah berurusan dengan siswa yang telah melanggar tata tertib sekolah. Siswa-siswa ini ditolong agar tidak melanggar lebih jauh lagi, dengan jalan nasehat, peringatan atau sanksi disiplin. Langkah kuratif merupakan upaya pembinaan dan

² Saroji, Dkk. *Kesadaran Diri Dan Kedisiplinan Belajar Pada Siswa SMA*, (Yogyakarta: Sekolah Tinggi Psikologi, Juni 2021), h. 2.

³ Laila Maharani, Dkk. *Hubungan Self Awareness dengan Kedisiplinan Peserta Didik Kelas VIII di SMP Wiyatama Bandar Lampung*, (Bandar Lampung: IAIN Raden Intan, Mei 2016), h. 61.

pendampingan siswa yang melanggar tata tertib dan sudah diberi sanksi disiplin. Upaya tersebut merupakan langkah pemulihan, memperbaiki, meluruskan, menyembuhkan perilaku yang salah dan tidak baik.⁴

Media komik dapat menjadi media belajar menggantikan guru BK dalam pemberian layanan sebab adanya pemberian layanan dua arah baik sebagai alat bantu layanan dan media BK. Oleh sebab itu, sebelum komik dimanfaatkan sebagai media pembelajaran perlu adanya pengembangan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dengan tujuan tersampainya segala pesan Pendidikan dan dapat menarik minat belajar siswa didukung pendapat dari Nana Sudjana dan Ahmad Rivai menyebutkan komik berbentuk kartun yang adanya ungkapan karakter yang diperankan dalam teks cerita yang berurutan serta saling berhubungan dengan bergambar hiburan kepada pembaca.⁵

Komik berbentuk media komunikasi visual yang menggabungkan teks dan gambar berbentuk kreatif dengan kekuatan dapat menyampaikan informasi yang mudah di mengerti sehingga perlu adanya pengembangan sebagai usaha untuk meningkatkan produk yang ada kedalam produk yang memiliki nilai guna yang berkualitas dan bermutu tinggi dengan menjelaskan proses merancang dari bentuk fisik ke bentuk produk yang berinovasi sesuai kebutuhan pengguna pada permasalahan yang terjadi saat pengamatan di lapangan.⁶

⁴ Martoyo. *Disiplin dan Produktivitas Kerja*, (Jakarta : LP3ES. 2005). h. 11

⁵ Takari Chandra Pramana, *Pengembangan Media Komik Sebagai Bahan Ajar Ipa Materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pendowoharjo Sleman*, (Yogyakarta: PGSD FKIP UNIVERSITAS PGRI), h.66.

⁶ Takari Chandra Pramana, *Pengembangan Media Komik Sebagai Bahan Ajar*,... h.66.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadillah tentang adanya sebuah Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa dengan hasil yang diperoleh rata-rata 83% dengan kesimpulan media belajar komik yang dikembangkan itu layak digunakan untuk bahan ajar dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa.⁷

Dengan permasalahan yang terjadi di SMPs Babul Maghfirah masih adanya siswa belum disiplin. Oleh sebab itu, pentingnya mengembangkan media komik terhadap kedisiplinan belajar dan komik sebagai media yang cocok untuk kedisiplinan belajar, disebabkan komik dengan berbentuk kartun yang mengungkapkan karakter dalam tokoh yang ada pada gambar sehingga dengan melihat gambar dan didukung dengan adanya teks serta mempunyai cerita yang berurut dengan saling berkaitan dan memberikan hiburan ketika membaca komik dan menjadi media yang mampu membuat siswa mencarikan solusi terhadap kedisiplinan belajar.

Oleh karena itulah, komik mampu menerapkan suatu cerita berhubungan erat dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca mengenai gambaran dan cerita teks pada tokoh di dalam komik. Ketika guru bimbingan konseling menggunakan media komik dalam memberikan pemahaman mengenai kedisiplinan belajar kepada peserta didik dengan berbagai bentuk, tentunya peserta didik akan tertarik, dikarenakan dari kartun yang ada mampu memberikan pengalaman belajar terhadap kedisiplinan belajar dengan

⁷ Ahmad Fadillah, *Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, (Tangerang: Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika, Vol. 2 No. 1, Maret 2018), h. 40

menghubungkan kehidupan peserta didik secara langsung. Sehingga, tertarik mengaplikasikan yang telah ada pada komik dalam kehidupan sehari-hari.

B. Rumusan Masalah

Dari permasalahan rumusan masalahnya, adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media komik sebagai media BK terhadap kedisiplinan belajar di SMPs Babul Maghfirah?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media komik sebagai media BK terhadap kedisiplinan belajardi SMPs Babul Maghfirah.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Dengan adanya penelitian ini dapat mengembangkan teori terkait pengembangan media komik terhadap kedisiplinan belajar yang dapat membantu mendukung penelitian dan penemuan dilapangan serta adanya kesesuaian teori dan kejadian dilapangan.

2. Secara praktis

- a. Sekolah

Dapat menjadi bahan masukan untuk sekolah terutama dalam media pembelajaran agar dapat mendukung proses belajar mengajar yang lancar di sekolah.

- b. Guru BK

Guru dapat mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan bimbingan dalam pemberian layanan yang tepat dan mampu menyelesaikan permasalahan kedisiplinan belajar siswa melalui komik.

c. Siswa

Dapat membantu menyelesaikan terkait kedisiplinan belajar agar dapat memahami pentingnya kedisiplinan belajar bagi siswa.

d. Peneliti

Dapat menjadi relevansi untuk mengembangkan media lain untuk kebutuhan guru BK serta dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan.

E. Definisi Operasional

1. Pengembangan Media Komik

Pengembangan adalah proses mengembangkan dan memvalidasi produk-produk dalam pendidikan dan pembelajaran dengan upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa materi, media, alat, dan strategi dalam mengatasi masalah pembelajaran di kelas/laboratorium sehingga perlunya pengembangan⁸

Sukma Putri dan Yuniarti Media Komik merupakan sebuah media yang berbentuk seperti buku yang berisi dengan gambar-gambar yang

⁸ Gd Tuning Somara Putra, Dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Siswa Kelas Xi Program Keahlian Multimedia Di Smk Negeri 3 Singaraja*, (Singaraja: Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika, Volume 1, Nomor 2, Juli 2013), h. 128

memiliki makna tersendiri dari setiap gambar untuk memotivasi siswa untuk berkembang menjadi lebih baik.⁹

Media Komik merupakan sebuah media yang bermodel serupa buku berisi gambar-gambar yang mempunyai pelajaran tersendiri dari setiap gambar dan memiliki warna biru kombinasi, dengan ukuran komik tinggi 17,7 cm, lebar 11,2 cm, dan juga komik bagian isi dicetak pada kertas *Bookpaper 57,5 gsm*, dan bagian cover buku komik dicetak menggunakan kertas *Artpaper 180 gsm*. Hal ini sesuai dengan fungsi utama cover buku komik untuk melindungi isi dari komik. Komik merupakan sebuah kisah bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan dipahami.

Pengembangan media komik merupakan proses menghasilkan produk berupa media yang digunakan untuk mengatasi masalah berbentuk buku berisi gambar-gambar memiliki warna, ukuran tinggi 17,7 cm, lebar 11,2 cm, dan dicetak pada kertas *Bookpaper 57,5 gsm*, dan cover dicetak menggunakan kertas *Artpaper 180 gsm*.

2. Kedisiplinan Belajar

Menurut Atmosudirjo disiplin adalah suatu ketaatan pengendalian diri yang berhubungan dengan kesadaran dengan pertimbangan yang rasional.¹⁰ sesuai dengan aturan dan tercipta ketertiban sehingga membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran didukung oleh E.R Hilgard bahwa belajar

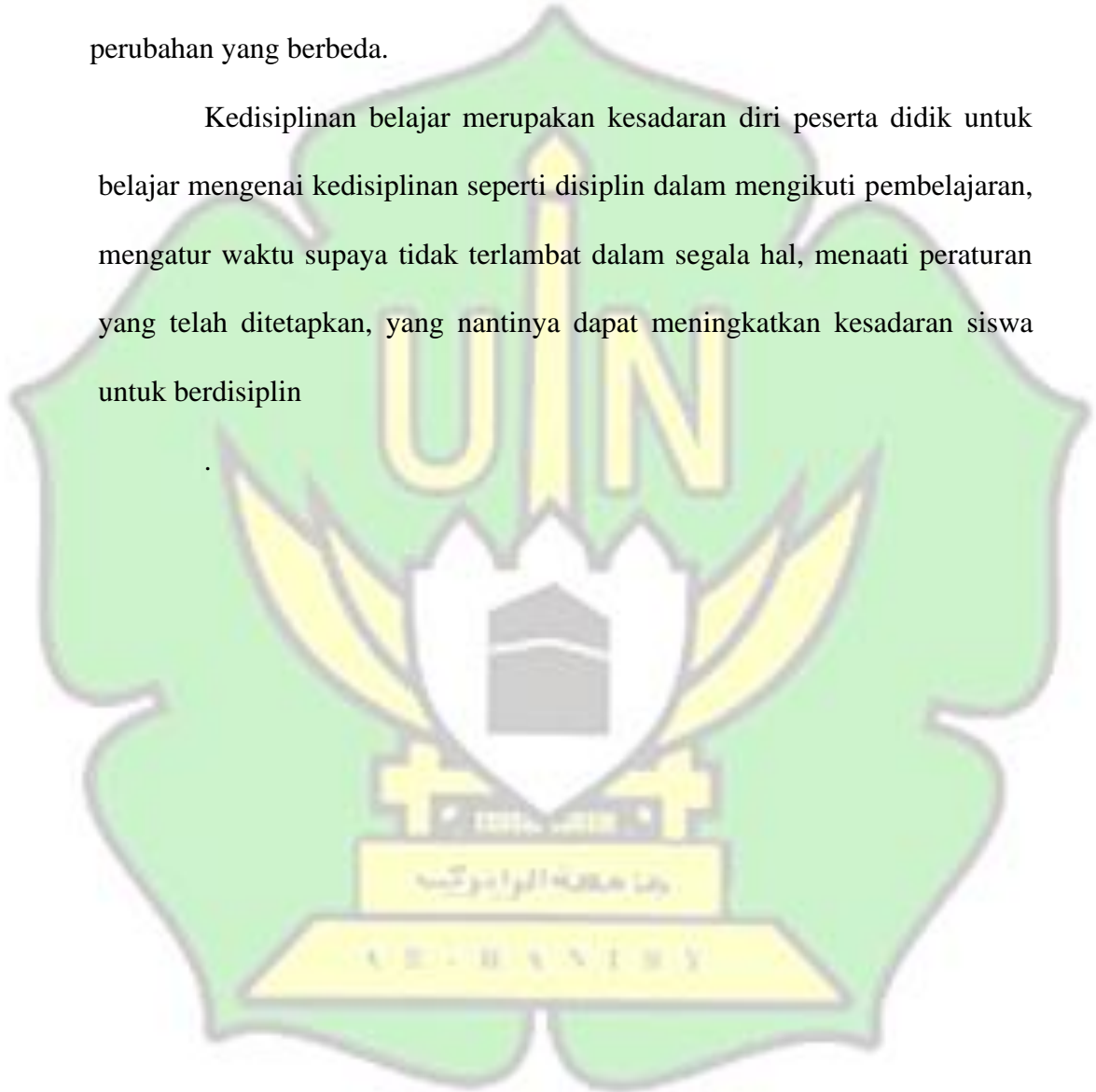
⁹ Anip Dwi Saputro. Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal MUADDIB*, Vol 5, No.1, Juni, 2015, h. 1.

¹⁰ Sastrohadiwiryo, Dkk. 2001. *Manajemen Tenaga Kerja Indonesia*. Bumi Aksara: Jakarta.

merupakan kegiatan perubahan dilingkungan terkait pengetahuan, kecakapan, tingkah laku melalui pengalaman.¹¹

Belajar sebagai usaha agar adanya perubahan perilaku siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan sehingga adanya tindakan sadar adanya perubahan yang berbeda.

Kedisiplinan belajar merupakan kesadaran diri peserta didik untuk belajar mengenai kedisiplinan seperti disiplin dalam mengikuti pembelajaran, mengatur waktu supaya tidak terlambat dalam segala hal, menaati peraturan yang telah ditetapkan, yang nantinya dapat meningkatkan kesadaran siswa untuk berdisiplin



¹¹ Rora Rizky Wandini, Dkk. *Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik*, (Sumatera Utara: Jurnal Raudhah, Vol. 06 No. 01, Juni 2018), h. 2.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Media Komik

1. Pengertian, Tujuan dan Fungsi Media Komik

Media komik berbentuk gambar dan teks yang mempunyai cerita bergambar dalam bentuk panel-panel yang teratur. Media ini biasanya dikemas dalam bentuk buku komik atau majalah komik, namun saat ini juga bisa diakses melalui platform digital seperti situs web atau aplikasi komik. Komik bisa berisi cerita fiksi, non-fiksi, humor, aksi, atau genre lainnya dan bisa ditujukan untuk segala usia dan pembacaan. Media komik sering digunakan sebagai sarana hiburan dan alat komunikasi nilai moral.

Menurut Arulan, buku komik merupakan gabungan halaman yang tersusun dengan jilitan rapi yang diterbitkan secara berkala yang memuat satu judul dan dinegara lain ada yang tersebar berbentuk format satu buku yang terdiri dari beberapa judul komik disebut *comic magazine* dan Ahmad Rivai mendefinisikan bentuk komik dengan bentuk kartun yang menjelaskan karakter dan memiliki peran dalam sebuah teks cerita dengan urutan yang saling mempunyai keterkaitan dengan gambar yang disusun untuk memberikan hiburan kepada pembaca dan Arulan mengatakan media komik adalah bentuk media gambar dan teks yang mempunyai cerita atau kisah yang dihubungkan dengan karakter dan unsur kartun yang menyenangkan untuk dibaca. Selain itu, media

komik berisi pesan moral atau sosial yang dapat disampaikan melalui cerita yang dikisahkan.¹²

Ambaryani dan Airlanda juga menjelaskan bahwa alur cerita gambar yang digunakan dalam media komik memudahkan pembaca untuk mengikuti dan mengingat cerita yang disampaikan karena selain membaca juga adanya gambar yang dilihat pada bacaan. Sehingga media komik menjadi alat komunikasi yang efektif dalam menyampaikan informasi kepada pembaca dengan mudah dipahami serta diserap dengan teks yang mudah diingat.¹³

Analisa dari penulis dalam hal ini, Ambaryani dan Airlanda memberikan pendapat yang sesuai dengan definisi umum dari media komik yaitu komik berbentuk media komunikasi visual yang mengkolaborasikan gambar, tulisan dalam alur cerita sehingga memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi yang mudah dipahami karena memadukan gambar dan tulisan dalam susunan cerita gambar memuat informasi yang mudah dimengerti.

Menurut Daryanto komik merupakan bentuk kartun dan karakter yang diungkapkan dalam cerita sesuai urutan yang memiliki keterkaitan untuk memberikan hiburan kepada pembaca.¹⁴ Sehingga peneliti mendefinisikan dari Daryanto menyiratkan bahwa media komik mengkolaborasikan antara gambar

¹² Praptono, *Media Pengajaran*, (Yogyakarta: IKIP Yogyakarta, 1997), h. 35.

¹³ Ulfa Rahmatin, Dkk. *Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika Dan Algoritma Komputer*. (Universitas Negeri Gorontalo: Jambura Journal Of Informatics Vol. 3, No. 1, April 2021). h. 12.

¹⁴ Nurul Hidayah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*, (Lampung: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol 4, No. 1, Juni, 2017), h. 36.

dengan teks pada susunan cerita yang menyenangkan untuk dibaca. Media komik digunakan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca, meskipun tujuan utamanya adalah untuk memberikan hiburan juga dapat sebagai sarana pembelajaran.

Menurut penulis media komik sering digunakan sebagai sarana hiburan dan menyampaikan pesan. Maka, penulis memilih pendapat Daryanto hampir sama dengan yang diinginkan penulis terkait bahwa komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dengan urutan dalam cerita yang saling memiliki keterkaitan erat sehingga memberikan hiburan kepada pembaca sesuai dengan komik bertujuan menyampaikan pesan dengan kombinasi cerita gambar dan teks yang menarik dan mudah dipahami agar dapat memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan, menghibur, dan memperluas wawasan pembaca.

Menurut Nugraha media komik bertujuan agar membangkitkan motivasi belajar dengan menciptakan keadaan menyenangkan dengan media yang menarik.¹⁵ dan menurut penulis pendapat Nugraha tentang tujuan media komik dalam konteks pendidikan sangat relevan dan penting. Dalam dunia pendidikan, motivasi belajar adalah faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar sehingga penggunaan komik yang menarik dan menyenangkan dapat membangkitkan minat serta motivasi belajar siswa dengan media komik membuat siswa mudah paham terhadap konsep-konsep sulit dan lebih visual

¹⁵ Nugraha, D. (2018). *Pemanfaatan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Kreatif Tadulako, h. 1-8.

dan menarik menggunakan kombinasi antara gambar dan tulisan, informasi dapat disampaikan secara lebih efektif dan mudah dicerna oleh siswa.

Menurut Scott McCloud, tujuan media komik adalah untuk memberikan pengalaman membaca yang unik dan menggabungkan unsur-unsur naratif, visual, dan artistik untuk mengekspresikan cerita atau ide.¹⁶

Menurut penulis terhadap pendapat Scott McCloud dalam konteks Pendidikan menggunakan komik dapat mempermudah siswa paham akan materi lebih efektif karena memadukan unsur visual dan naratif dengan tujuan pentingnya penggunaan bahasa visual yang tepat untuk menyampaikan pesan secara efektif untuk membantu pembaca memahami informasi dengan mudah dan memperkaya metode pengajaran, pembelajaran dan meningkatkan keefektifan komunikasi informasi.

Menurut Neil Cohn, tujuan media komik adalah untuk memberikan komunikasi visual yang efektif dan efisien, dengan memanfaatkan simbol-simbol visual yang dapat mudah dipahami oleh pembaca.¹⁷ Analisis penulis terhadap pendapat Neil Cohn, komik memiliki kekuatan untuk mengkomunikasikan pesan secara visual melalui gambar-gambar yang digunakan, dan simbol-simbol yang dimunculkan dapat sangat memudahkan pembaca dalam memahami pesan yang ingin disampaikan. Hal ini dapat menjadi sebuah alternatif bagi pembaca yang kesulitan dalam memahami pesan yang disampaikan melalui media tulis atau lisan.

¹⁶ McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Collins, 1994.

¹⁷ Cohn, Neil. *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury Academic, 2014.

Dalam era digital saat ini, kekuatan simbol dan komunikasi visual semakin menjadi hal yang penting dalam menyampaikan pesan dan komik salah satu media efektif dalam memanfaatkan teknologi digital dapat memperkaya penggunaan simbol-simbol visual dalam media komik sehingga mampu menyampaikan pesan dengan lebih jelas dan efektif. Oleh karena itu, tujuan media komik seperti yang dijelaskan oleh Neil Cohn sangat relevan dan penting dalam mengoptimalkan kekuatan media komik sebagai media komunikasi visual yang efektif dan efisien.

Menurut Scott McCloud dan Gene Yang, tujuan media komik adalah untuk memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan dan menghibur, sambil menyampaikan pesan atau ide yang dapat membuka wawasan dan memperluas pemikiran pembaca.¹⁸

Analisis penulis terhadap tujuan media komik yang disampaikan oleh Scott McCloud dan Gene Yang, tentang tujuan media komik menekankan pentingnya pengalaman membaca yang menyenangkan dan menghibur bagi pembaca serta harus mampu menyampaikan pesan atau ide yang membuka wawasan dan memperluas pemikiran pembaca sehingga berfungsi secara efektif sebagai media pembelajaran disebabkan media komik menggabungkan antara narasi, gambar, dan teks yang memberi pemahaman terkait pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti sehingga membuka wawasan dan pikiran dengan berbagai ide dan sudut pandang yang terkandung dalam cerita atau pesan yang disampaikan.

¹⁸ McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Collins, 1994.

Tujuan media komik mengedepankan pengalaman membaca yang menyenangkan, menghibur dan berkesan sebagai media hiburan. Sehingga, media komik sebagai media pembelajaran terabaikan. Oleh sebab itu, perlunya pengembangan komik agar dapat menggabungkan antara sisi hiburan dan pembelajaran secara seimbang, sehingga komik berfungsi sebagai media dalam pembelajaran bagi siswa.

Menurut Waluyanto, Komik adalah media untuk menyampaikan pesan komunikasi antara pendidik dan media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran yang maksimal secara jelas, runtut dan menarik.¹⁹ Pendapat Waluyanto mengenai tujuan media komik sebagai alat pembelajaran menunjukkan komik digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif dan menarik sehingga terjadi komunikasi siswa dan sumber belajar yang jelas, runtut, dan menarik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal dan efektif tersampainya pesan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami sehingga tertarik dan termotivasi untuk belajar lebih optimal.

Penulis menganalisa bahwa tujuan komik pada pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi serta memperkaya pengalaman belajar dengan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan yang disampaikan Nugraha tentang komik bertujuan dapat meningkatkannya motivasi belajar dengan keadaan yang

¹⁹Ambaryani, Dkk. *Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*. (Univeritas Krsiten Wacana: Jurnal Pendidikan Surya Edukasi, Vol 3, No 1, Juni 2017). h. 20

menyenangkan dan sehingga membangkitkan motivasi belajar. Media komik memperlihatkan gambaran visual dan naratif cerita dalam bentuk yang menarik. Pembaca harus menggunakan imajinasi mereka sendiri untuk mengisi celah antara gambar dan teks, sehingga dapat merangsang kreativitas dan imajinasi.

Waluyanto mengatakan komik sebagai media pembelajaran dengan fungsi menyampaikan pesan pembelajaran pada proses komunikasi antara siswa dan referensi pembelajaran.²⁰ penulis menganalisis komik sebagai media pembelajaran serta sumber belajar dapat membantu proses komunikasi siswa dan sumber belajar dalam pembelajar sehingga mudah memahami materi dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Ada 4 fungsi media komik sebagai media visual, yaitu:²¹

1. Fungsi atensi yaitu menarik sehingga mengarahkan perhatian siswa berkonsentrasi pada pembelajaran dengan tampilan visual yang didukung dengan teks pelajaran.
2. Fungsi afektif yaitu tingkat kenikmatan belajar dalam membaca teks bergambar yang mengandung emosi dan sikap seperti masalah sosial dan perkembangan teknologi pada kehidupan sehari-hari.
3. Fungsi kognitif yaitu lambing visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami informasi tersirat dalam gambar.

²⁰ Waluyanto, H. (2016). *Pendidikan dan Media Komik: Perspektif Pembelajaran*. Jurnal Kajian Komunikasi. Vol. 4. No. 2. h. 170–178.

²¹ Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.

4. Fungsi kompensatoris yaitu memberikan konteks dalam memahami teks untuk membantu siswa yang kurang mampu membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Penulis menganalisa Ada 4 fungsi media komik sebagai media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi yaitu kemampuan menarik perhatian yang mengarahkannya berkonsentrasi pada pelajaran terkait gambar pada tampilan sehingga membantu siswa memfokuskan perhatiannya pada materi yang sedang dipelajari.
2. Fungsi afektif yaitu memengaruhi emosi serta sikap dalam belajar. Gambar atau visual dalam komik dapat membangkitkan perasaan siswa terhadap topik yang dibahas, seperti masalah sosial atau perkembangan teknologi. Fungsi ini membantu siswa terlibat lebih dalam pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.
3. Fungsi kognitif yaitu membantu memahami informasi dengan baik sehingga penelitian menunjukkan bahwa visual mempermudah untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga mudah memahami informasi yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris yaitu membantu siswa yang sulit membaca untuk dapat memahami informasi dalam teks dengan mengingatnya Kembali sehingga dapat mengorganisasi informasi dalam teks dalam mengatasi kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dengan media pembelajaran komik sebagai media dapat memanfaatkan fungsi untuk memperoleh pengalaman belajar yang baik dan efektif. Sedangkan, menurut Scott McCloud, seorang teoretikus komik, media komik memiliki potensi untuk menyampaikan pesan dan ide dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Media komik bisa menggunakan gambar dan teks secara bersamaan untuk mengekspresikan gagasan dan cerita dengan lebih kuat dan efektif.²²

Penulis dapat menganalisa bahwa dalam media komik, gambar dan teks bekerja sama untuk menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan dan menghibur. Gambar dapat digunakan untuk mengekspresikan perasaan dan emosi karakter, serta untuk menunjukkan tindakan dan peristiwa yang terjadi dalam cerita. Sedangkan teks dapat digunakan untuk menyampaikan dialog dan narasi yang mengarahkan alur cerita. Media komik juga memiliki potensi besar untuk menyampaikan ide melalui cara yang menarik dan efektif. Hal ini menjadikan media komik sebagai alat yang efektif dalam mengkomunikasikan pesan dan ide kepada audiens.

Media komik juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan ide sosial, seperti mengajarkan nilai-nilai moral, mengkritik ketidakadilan sosial, atau menyuarakan pendapat politik. Hal ini karena media komik

²² McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Perennial, 1994.

memiliki daya tarik yang kuat dan dapat mencapai audiens yang lebih luas, terutama di kalangan anak-anak dan remaja.²³

Analisis penulis media komik memiliki peran dalam menyampaikan pesan dan ide kepada masyarakat dengan daya tarik untuk mencapai audiens yang luas sehingga menjadi sarana dalam mengajarkan moral, mengkritik ketidakadilan sosial, atau menyuarakan pendapat politik.

Berdasarkan fungsinya, Komik dibedakan menjadi 2, yaitu:²⁴

1) Komik Komersial

Komik komersial bersifat personal, humor yang kasar, bahasa percakapan pasaran, kesederhanaan jiwa dan moral, adanya kecenderungan dalam pemujaan pahlawan.

2) Komik Pendidikan

Komik pendidikan bersifat informatif, diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non-profit. Analisis penulis terkait dengan pendapat Daryanto yang membagi komik menjadi dua jenis berdasarkan fungsi yang diemban. Komik komersial menekankan aspek hiburan dengan menggunakan bahasa percakapan yang lebih santai dan humor yang kasar. Komik ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pasar dan menarik minat pembaca melalui kesederhanaan moral dan pemujaan terhadap pahlawan. Sementara itu, komik pendidikan memiliki tujuan memberikan pengetahuan

²³ Lent, John A. *Comic Art in Africa, Asia, Australia, and Latin America: A Comprehensive, International Bibliography*. Greenwood Publishing Group, 1996.

²⁴ Daryanto. *Komik Sebagai Media Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

dan informasi kepada pembaca. Kontennya cenderung lebih serius dan berfokus pada penyampaian informasi yang bermanfaat.

Penerbit Komik pendidikan berasal dari industri, dinas Kesehatan serta lembaga non-profit dengan tujuan menyampaikan pesan-pesan edukatif kepada masyarakat. Perbedaan ini menunjukkan bahwa komik dapat memiliki peran yang beragam dalam masyarakat, baik sebagai sarana hiburan maupun sebagai alat pendidikan. Maka, penulis menekankan bahwa komik pendidikan memiliki peran yang penting dalam menyampaikan pengetahuan dan informasi yang bermanfaat kepada pembaca. Dengan kontennya yang serius dan fokus pada penyampaian informasi, komik pendidikan berfungsi sebagai media efektif dalam pendidikan dan pemahaman terhadap topik-topik tertentu.

2. Bentuk Desain Media Komik

Komik mempunyai elemen-elemen sesuai dengan M.S. Gumelar ada 5, yaitu:²⁵

1. *Space* adalah ruang dalam komik berupa kertas, kanvas, dan media digital yang berfungsi sebagai tempat karakter komik untuk melakukan aksi dengan ukuran 11,4 x 17,2 cm; 13,5 x 20 cm; 14 x 21 cm atau lebih besar sesuai dengan kebutuhan.
2. *Image* adalah gambar, foto, ilustrasi, logo, simbol, dan *icon* dalam komik yang dibuat dengan gambar goresan tangan untuk menunjukkan adegan dalam komik.

²⁵ Anip Dwi Saputro. *Komik Sebagai Media Pembelajaran*. (Ponorogo: Jurnal MUADDIB, Vol 5, No.1, Juni, 2015), h. 1-5.

3. *Teks* adalah simbol percakapan tokoh yang dibuat dalam balon kata setiap tokoh komik dan ditempatkan dengan jelas untuk mudah dibaca dan tidak mengganggu gambar dalam komik.
4. *Colour* adalah warna dalam komik yang dibagi tiga yaitu warna cahaya utama (merah, hijau, biru), warna cat transparan (biru muda, pink, kuning, dan hitam), dan warna tidak transparan (putih, kuning, merah, biru, dan hitam).
5. *Voice, Sound, Audio*. *Voice* merupakan hasil ucapan atau kata-kata yang dikeluarkan melalui mulut oleh tokoh baik manusia, hewan, maupun makhluk lain. *Sound* adalah hasil bunyi apapun yang tidak dikeluarkan melalui mulut baik dari gesekan, hewan, benda elektronik, dan tumbuhan. *Audio* lebih cenderung pada hasil suara alat elektronik seperti komputer, radio, televisi, dan telepon.

Menurut pendapat diatas, penulis dapat menjelaskan bahwa elemen dalam komik adalah bagian yang membentuk komik secara keseluruhan.

1. Elemen pertama yang disebutkan adalah "*Space*" atau ruang berupa kertas, kanvas, dan media digital yang berfungsi sebagai tempat untuk melakukan aksi dengan ukuran bervariasi sesuai kebutuhan.
2. Elemen kedua adalah "*Image*" atau gambar. *Image* dalam komik dapat berupa gambar, foto, ilustrasi, logo, simbol, dan ikon yang membentuk komik. *Image* ini dapat dibuat dengan menggunakan gambar goresan tangan. *Image* penting dalam komik karena dapat menunjukkan adegan-adegan yang ada dalam komik.

3. Elemen ketiga adalah "Teks" atau simbol suara dalam komik. Teks digunakan untuk mewakili suara dalam komik, baik itu suara dari percakapan antar tokoh maupun efek suara dari adegan yang sedang terjadi. Teks biasanya ditulis dalam balon kata setiap tokoh komik. Penting untuk meletakkan teks dengan jelas agar mudah dibaca dan tidak mengganggu gambar dalam komik.
4. Elemen keempat adalah "Colour" atau warna dalam komik. Pewarnaan dalam komik dapat menggunakan warna cahaya dari tiga cahaya warna utama (merah, hijau, biru), warna cat transparan dari empat warna utama (biru muda, pink, kuning, hitam), dan warna tidak transparan atau tidak tembus pandang dari lima warna utama (putih, kuning, merah, biru, hitam).
5. Elemen kelima adalah "Voice, Sound, Audio" atau suara dalam komik. Voice merujuk pada ucapan atau kata-kata yang dikeluarkan oleh tokoh dalam komik, baik manusia, hewan, maupun makhluk lain. Sound merujuk pada bunyi-bunyian yang tidak dikeluarkan melalui mulut, seperti bunyi gesekan, bunyi hewan, benda elektronik, dan tumbuhan. Audio lebih berkaitan dengan hasil suara alat elektronik seperti komputer, radio, televisi, dan telepon.

Menurut Ladjamudin, perancangan adalah tahapan perancangan (*design*) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

Menurut pendapat diatas, yang penulis dapat sampaikan bahwa kalimat tersebut menggambarkan bahwa perancangan adalah tahap penting dalam

proses pengembangan sistem baru yang bertujuan untuk merancang solusi yang efektif dan efisien untuk mengatasi masalah-masalah perusahaan.

Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai komik sebagai sumber belajar yang berisi materi keilmuan dalam komik agar mampu menumbuhkan minat baca siswa karena mengandung gambar yang menarik siswa untuk membaca dan dilengkapi ilustrasi sehingga menjadi sumber belajar yang efektif untuk membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata dan keterampilan membaca serta memperluas minat baca siswa.²⁶

Menurut penulis kalimat tersebut mengungkapkan bahwa komik sebagai sumber pembelajaran yang memuat materi yang dirancang untuk membantu meningkatkan minat baca siswa karena berwarna, cerita sederhana, serta karakter-karakter yang realistis sehingga bisa mengembangkan perbendaharaan kata dan keterampilan membaca siswa.

Penulis menganalisa bahwa dalam mengembangkan komik ada bentuk, ukuran dan juga diatur sampai proses pembuatannya dengan berisi gambar-gambar yang berwarna yang disesuaikan dengan isi komik dan ukuran tinggi 17,7 cm, lebar 11,2 cm, dan dicetak pada kertas *Bookpaper* 57,5 gsm, dan cover dicetak menggunakan kertas *Artpaper* 180 gsm dibuat dengan digital *technique* atau teknik digital dimulai dari menggambar secara digital menggunakan komputer yang berisi software sehingga komik yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan materi sehingga mudah menyampaikan materi yang diajar sehingga menghilangkan tingkah laku yang

²⁶ Anip Dwi Saputro. *Komik Sebagai Media Pembelajaran*. (Ponorogo: Jurnal MUADDIB, Vol 5, No.1, Juni, 2015), h. 1-5.

negatif pada aktivitas dan dapat membantu memberikan informasi untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Komik merupakan bentuk seni yang bergambar dan tidak bergerak yang disusun dengan bentuk cerita yang berurutan serta dicetak dengan diterbitkan di atas kertas dengan dilengkapi teks dengan penulis memilih komik untuk diterbitkan dalam berbentuk buku. Sehingga penggunaannya akan mudah untuk memahami pembelajaran, karena pembelajaran yang menarik, menyenangkan sehingga memotivasi siswa dalam belajar.

3. Pengembangan Media Komik

Pengembangan media komik adalah proses berkelanjutan yang melibatkan pengembangan cerita, karakter, dan desain visual, untuk menciptakan komik yang menarik dan berhasil dengan tujuan untuk menarik pembaca serta meningkatkan minat belajar.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mengatakan tujuan pengembangan komik agar terciptanya keadaan yang baru pada pembelajaran sehingga meningkatkannya minat dalam belajar.²⁷ Analisis kalimat tersebut menyatakan bahwa pengembangan komik memiliki tujuan untuk memberikan nuansa baru pada proses belajar mengajar sehingga meningkatkan minat belajar disebabkan komik mampu menyampaikan materi dengan lebih menarik sehingga mudah untuk diingat dengan komik dapat menggabungkan teks dan gambar secara visual agar mudah memahami dan mengingat informasi yang baik.

²⁷ Fita Mustafida, *Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan Kecenderungan Gaya Belajar Peserta Didik SD/MI*, (Jurnal Madrasah, Vol 6, No 1, Desember 2013). H.85

Sukma Putri mengatakan bahwa pengembangan media komik adalah upaya yang dilakukan untuk menghasilkan produk berupa media yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan produk yang dikembangkan adalah komik sebagai alat komunikasi dalam pembelajaran untuk menyampaikan informasi pembelajaran secara jelas, runtut, dan menarik dengan dukungan komik dapat dimanfaatkan sebagai media edukatif dan bermanfaat sehingga membuat siswa menjadi senang belajar.²⁸

Analisis penulis terhadap pendapat diatas adalah menggambarkan pengembangan media komik sebagai upaya untuk menghasilkan alat pembelajaran alat komunikasi pembelajaran yang disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik agar komunikasi pembelajaran berjalan lancar sehingga kesenangan peserta didik terhadap komik dapat dimanfaatkan untuk mengubah komik menjadi alat pembelajaran yang edukatif dan bermanfaat, sehingga mendorong keinginan siswa untuk belajar. Sebab itulah, perlunya pengembangan media komik.

Menurut Jessica Abel dan Matt Madden, memandang pengembangan media komik sebagai proses kreatif yang melibatkan pemilihan narasi, karakter, visual, dan tata letak yang efektif. Mereka menekankan pentingnya menggabungkan prinsip-prinsip desain, penulisan cerita, dan elemen-elemen komik untuk menciptakan karya yang komunikatif dan menarik.²⁹

²⁸ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2015). h. 50

²⁹ Abel, J., & Madden, M. *Drawing Words and Writing Pictures: Making Comics: Manga, Graphic Novels, and Beyond*. First Second. h. 30-35.

Penulis membagi beberapa point untuk di Analisa, yaitu sebagai berikut:

1. Proses kreatif adalah suatu proses kreatif dalam pemilihan-pemilihan yang tepat dilakukan untuk menghasilkan karya yang berkualitas. Ini mencakup proses pemikiran kreatif dalam memilih dan menggabungkan elemen-elemen yang mencakup narasi, karakter, visual, dan tata letak.
2. Pemilihan narasi, karakter, visual, dan tata letak: Pemilihan elemen-elemen seperti narasi yang kuat, karakter yang menarik, visual yang menarik, dan tata letak yang efektif sangat penting dalam pengembangan media komik. Pilihan-pilihan ini akan berkontribusi pada cara pesan dan cerita disampaikan kepada pembaca.
3. Menggabungkan prinsip-prinsip desain, penulisan cerita, dan elemen-elemen komik: Ahli tersebut menyoroti pentingnya menggabungkan prinsip-prinsip desain yang baik, penulisan cerita yang efektif, dan elemen-elemen khas komik seperti panel, balon dialog, dan penggunaan gambar untuk menciptakan karya komunikatif dan menarik.
4. Komunikatif dan menarik: Fokus pada menghasilkan karya yang komunikatif dan menarik menekankan bahwa tujuan pengembangan komik untuk menyampaikan pesan dengan jelas kepada pembaca sambil mempertahankan minat dan ketertarikan mereka terhadap karya tersebut.

Pendekatan ini menyoroti bahwa pengembangan media komik melibatkan pemikiran kreatif, pemilihan elemen-elemen yang efektif, dan penggabungan prinsip-prinsip desain dan penulisan yang baik untuk menciptakan karya yang komunikatif dan menarik bagi pembaca. Pada penelitian ini, penulis

mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik berupa cerita kedisiplinan dari pengembangan perilaku remaja yang terjadi pada lingkungan sekitar, yang diubah dalam bentuk komik. Dan penulis akan mengembangkan media komik yang menarik untuk dibaca dan mudah dipahami, baik itu dengan membuat warna yang baik maupun letak gambar dalam komik. Dan dengan pengembangan media komik sebagai media pembelajaran maka akan membuat siswa memiliki cara belajar baru untuk dapat memahami apa yang ingin disampaikan.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

Beberapa kelebihan komik sebagai sarana komunikasi atau hiburan adalah visual yang kuat, aksesibilitas, meningkatkan keterampilan membaca, imajinasi dan kreatifitas, format yang fleksibel, dan daya tarik budaya populer. Komik memiliki kelebihan-kelebihan tersebut, dan seiring dengan perkembangan teknologi, komik juga semakin mengadopsi fitur interaktif seperti animasi, suara, dan efek visual yang memperkaya pengalaman membaca.

Kelebihan komik untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran terdiri dari gambar-gambar yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan sifat permanen dan membangkitkan minat membaca.

Kelebihan komik, antara lain:³⁰

1. Dapat menciptakan minat siswa

³⁰ Takari Chandra Praman. *Pengembangan Media Komik Sebagai Bahan Ajar Ipa Materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Pendowoharjo Sleman*. PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta. h. 2.

2. Dapat membimbing dan menarik minat baca siswa
3. Dapat menumbuhkan minat baca,
4. Dapat menambah pembendaharaan kata
5. Mempermudah menangkap hal abstrak
6. Mengembangkan minat baca
7. Adanya kebaikan dalam cerita komik

Analisis dari pendapat diatas dapat di garis bawahi beberapa kelebihan komik dalam konteks pembelajaran dan pengembangan minat baca siswa. Berikut ini adalah poin-poin analisis dari kalimat tersebut:

1. Menciptakan minat peserta didik: Komik memiliki daya tarik yang kuat untuk minat siswa pada pembelajaran sehingga siswa tertarik serta termotivasi untuk pada proses belajar mengajar.
2. Membimbing minat baca: Komik dapat menjadi sarana yang menarik untuk membimbing siswa dalam meningkatkan minat baca mereka. Melalui cerita yang menarik dan gambar-gambar visual, komik dapat merangsang minat siswa untuk membaca lebih banyak.
3. Jembatan untuk menumbuhkan minat baca: Komik dapat berperan sebagai jembatan antara kegiatan membaca komik dengan membaca buku atau materi lainnya. Dengan bimbingan guru, siswa dapat melihat komik sebagai langkah awal dalam mengembangkan minat baca yang lebih luas.
4. Meningkatkan pembendaharaan kata-kata: Komik dapat membantu meningkatkan pembendaharaan kata-kata siswa. Dalam komik, siswa akan

terpapar pada berbagai jenis bahasa dan kosakata yang digunakan dalam narasi, dialog, dan deskripsi.

5. Mempermudah pemahaman hal-hal abstrak: Komik menggunakan gambar untuk menyampaikan pesan, dan hal ini dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep atau ide yang abstrak. Gambar dapat membantu visualisasi dan memperjelas pemahaman siswa terhadap materi yang sulit dipahami hanya dengan teks.
6. Mengembangkan minat baca dan bidang studi lainnya: Komik dapat berperan dalam mengembangkan minat baca siswa secara umum, tetapi juga dapat memberikan wawasan dalam berbagai bidang studi. Komik dapat mengangkat tema-tema seperti sejarah, sains, sastra, dan lainnya, yang dapat memperluas pengetahuan siswa dalam berbagai subjek.
7. Fokus pada kebaikan atau tujuan belajar: Komik memiliki jalan cerita yang terarah dan seringkali memberikan pesan moral atau tujuan pembelajaran tertentu. Untuk membantu siswa fokus pada aspek positif dengan tujuan belajar yang ingin dicapai.

Komik memiliki sejumlah kelebihan yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, membantu pengembangan minat baca, memperluas pengetahuan, dan mempermudah pemahaman konsep. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan komik yang menarik dan efektif untuk mendukung pembelajaran.

Kelebihan komik, yaitu:³¹

- a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami
- b. Menggunakan gambar-gambar dan memperjelas kata pada cerita komik.
- c. Warna yang menarik dan terang sehingga termotivasi membaca komik.
- d. Cerita sangat erat dengan kejadian sehari-hari.

Menurut Waluyanto kelebihan dalam komik dapat memotivasi siswa selama pembelajaran yang terdiri dari gambar-gambar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan sifat permanen sehingga membangkitkan minat baca dan memberi arah siswa untuk disiplin membaca dan komik menjadi bagian dan budaya populer.³²

Analisis penulis terhadap pendapat tersebut menekankan beberapa kelebihan komik dalam konteks proses belajar mengajar. Berikut adalah poin-poin analisis dari kalimat tersebut:

1. Memotivasi siswa selama pembelajaran sehingga komik menjadi sumber motivasi bagi siswa dalam pembelajaran. Melalui cerita yang menarik dan visual yang kuat, komik dapat menghidupkan materi pembelajaran dan membuat siswa lebih antusias untuk belajar.
2. Meningkatkan kualitas pembelajaran melalui gambar-gambar: Kehadiran gambar-gambar dalam komik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

³¹ Resti Wahyu Danaswari. Dkk. Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sman 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ekosistem. (Jurnal Scientiae Educatia Volume. 2. Edisi.2. November 2013). H. 5.

³² Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda. *Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*. (Universitas Negeri Satya Wacana: Jurnal Pendidikan Surya Edukasi, Vol.3. No.1. Juni 2017). h. 20.

Gambar-gambar tersebut dapat memperjelas konsep, membantu visualisasi, dan memperkaya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

3. Bersifat permanen: Kelebihan komik yang bersifat permanen membuatnya dapat diakses kapan saja. Siswa dapat kembali membaca komik dalam waktu yang berbeda untuk mengingat dengan mengulang kembali pembelajaran yang dipelajari.
4. Membangkitkan minat membaca dengan memberi arah ke siswa untuk disiplin membaca karena daya tarik yang kuat bagi yang kurang suka membaca. Komik dapat mengubah persepsi siswa terhadap membaca dan mengarahkan lebih disiplin dalam membaca. Melalui komik, siswa dapat menikmati proses membaca dan mendapatkan manfaat pembelajaran secara tidak langsung.
5. Bagian dari budaya populer: Komik merupakan bagian dari budaya populer yang memiliki daya tarik yang besar di kalangan siswa. Hal ini membuat komik menjadi media yang dapat merangkul siswa dengan minat yang beragam. Komik membantu siswa memahami serta mengapresiasi budaya populer dengan komik tersebut.

Komik memiliki kelebihan dalam memotivasi siswa, meningkatkan kualitas pembelajaran melalui gambar-gambar dengan sifat permanen, mampu membangkitkan minat baca serta mengarahkan siswa disiplin membaca dan bagian dari budaya populer. Kelebihan-kelebihan ini menjadikan komik sebagai alat yang efektif dan menarik dalam mendukung pembelajaran dan membantu siswa mengembangkan minat baca serta pemahaman terhadap materi.

Penulis menganalisa bahwa kelebihan komik dapat menciptakan minat belajar, membantu minat baca, mempermudah untuk menangkap hal-hal abstrak, memudahkan siswa untuk cepat memahami isi dan gambar-gambar yang memperjelas kata dari cerita, dengan warna menarik dan terang sehingga adanya ketertarikan pembaca dan peristiwa yang dikisahkan berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari dan bersifat permanen. Oleh sebab itu, komik mampu membangkitkan minat baca dengan mengarahkan siswa disiplin. Kekurangan komik tidak terlihat efektif jika digunakan oleh siswa yang tidak mampu belajar dengan media visual atau grafis disebabkan setiap siswa memiliki gaya belajar tersendiri sehingga perlu adanya penyesuaian gaya belajar tersebut.

Kekurangan media komik, yaitu:³³

1. Guru harus memotivasi potensial dari komik dengan dilengkapi materi bacaan film, gambar, tetap model (foto), percobaan serta berbagai kegiatan yang kreatif.
2. Kemudahan pembaca membuat malas menyebabkan kurangnya minat untuk - buku yang tidak bergambar.

Dari kalimat tersebut dapat penulis analisis bahwa, mengenai kekurangan media komik ada 2 poin dibahas:

1. Guru harus memotivasi potensial dari komik dengan tidak berhenti sampai itu saja. Analisis ini mengacu pada fakta bahwa buku komik bisa menjadi

³³ Takari Chandra Praman. *Pengembangan Media Komik Sebagai Bahan Ajar Ipa Materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Pendowoharjo Sleman*. PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta. h. 5.

sumber motivasi bagi siswa untuk membaca. Namun, motivasi tersebut tidak cukup untuk membuat siswa benar-benar memahami materi yang disajikan. Sebab, guru melengkapi cerita bergambar dari berbagai sumber informasi lain sehingga siswa terlibat pada proses belajar sehingga mudah memahami materi.

2. Kemudahan membaca membuat malas membaca, sehingga menolak buku yang tidak bergambar. Analisis ini mengacu pada kenyataan bahwa buku komik cenderung lebih mudah dibaca dibandingkan dengan buku teks biasa. Hal ini membuat siswa malas membaca buku yang tidak bergambar karena bosan. Oleh sebab itu, guru harus mempunyai alternatif sehingga adanya ketertarikan membaca buku tanpa gambar dengan cara yang kreatif dan menarik perhatian mereka.

Kalimat tersebut menunjukkan bahwa media komik memiliki kelemahan sebagai media pembelajaran, dan perlu diperbaiki dengan menggunakan berbagai sumber informasi dan cara pembelajaran yang kreatif, serta memperhatikan kecenderungan siswa untuk lebih suka membaca buku bergambar daripada buku tanpa gambar.

Ada 3 kekurangan komik menurut Laksana, yaitu:³⁴

1. Mudah dalam membaca membuat orang malas membaca sehingga adanya penolakan pada buku yang tidak bergambar.
2. Adanya gambaran tingkah laku yang berbahaya
3. Banyak menggunakan bahasa kotor yang kurang dipertanggung jawabkan.

³⁴ Ahmad Fadhilah. *Pengembangan Media Belajar Komik*,, h. 18.

Dapat penulis Analisa mengenai kekurangan media komik, yaitu:

1. Kemudahan membaca membuat malas membaca sehingga terjadinya penolakan buku yang tidak bergambar. Poin ini mengindikasikan bahwa karena komik biasanya lebih mudah dibaca dan lebih menarik visualnya, orang cenderung menjadi malas membaca buku yang tidak memiliki ilustrasi sehingga terjadi penolakan terhadap buku yang tidak bergambar, padahal buku-buku tanpa gambar mungkin memiliki konten yang bernilai dan penting untuk pembelajaran. Dalam hal ini, perlu diupayakan untuk mengembangkan minat baca siswa terhadap buku-buku tanpa gambar dengan menggunakan pendekatan yang menarik dan relevan.
2. Banyak adegan kekerasan. Poin ini menyoroti isu-isu konten yang negatif dalam beberapa komik. Beberapa komik mungkin menampilkan adegan kekerasan atau perilaku yang tidak pantas, seperti kejahatan atau tindakan tidak senonoh. Hal ini dapat mempengaruhi pembelajaran siswa dengan memberikan konten yang tidak sesuai atau bahkan merusak moralitas mereka. Sebab itulah, guru harus memuat materi yang cermat dalam memilih komik berlandaskan nilai positif dengan pemahaman yang baik.
3. Menggunakan bahasa yang tidak dapat dipertanggungjawabkan. Poin ini menyoroti penggunaan bahasa yang tidak pantas atau kurang bertanggung jawab dalam komik. Beberapa komik mungkin memakai kata yang tidak sesuai dengan mengandung kalimat yang tidak etis atau tidak pantas. Hal ini tentu saja tidak ideal sebagai media pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan formal. Penting bagi pengarang dan penerbit komik untuk menjaga

penggunaan bahasa yang sesuai dengan audiens yang dituju, termasuk siswa yang menggunakan komik sebagai media pembelajaran.

Kalimat tersebut menunjukkan beberapa kekurangan media komik sebagai media pembelajaran, seperti potensi membuat orang malas membaca, adanya konten yang negatif atau tidak pantas, serta penggunaan bahasa yang tidak sesuai. Meskipun demikian, penting untuk diingat bahwa tidak semua komik memiliki kekurangan-kekurangan ini, dan penggunaan komik dalam pembelajaran masih dapat memiliki manfaat jika digunakan dengan tepat dan selektif.

Soejono Trimono menyebutkan kelemahan komik dari bahasa mengandung Bahasa yang bebas dan tidak dapat dipertanggung jawabkan sehingga membuat siswa tidak ingat waktu pada saat membaca. Akan tetapi, komik pendidikan yang dikembangkan didesain agar siswa lebih rajin membaca dengan konteks positif dan adanya materi pembelajaran sehingga menambah pengetahuan.³⁵

Dari kalimat tersebut penulis dapat memberikan analisis kelemahan komik dalam konteks aspek bahasa dan pengaruhnya terhadap pembaca. Berikut adalah analisis dari masing-masing poin:

Kelemahan komik ditinjau dari aspek bahasa banyak mengandung kata-kata negatif dan tidak dapat dipertanggungjawabkan. Hal ini mengindikasikan bahwa dalam beberapa komik, terdapat penggunaan kata-kata

³⁵ Wayan Ardena Reswar. Dkk. *Pengaruh Media Pembelajaran Komik Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas Vii Mts*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika: STKIP PGRI Bandar Lampung. h. 9.

yang kasar, vulgar, atau tidak sesuai dengan standar etika atau nilai-nilai yang diharapkan. Kelemahan ini dapat menjadi masalah terutama dalam penggunaan komik sebagai media pembelajaran, karena komunikasi serta penggunaan bahasa yang tepat penting dalam pembelajaran yang efektif.

Komik membuat tidak ingat waktu saat membaca pada kenyataan bahwa komik dapat sangat menarik dan menghibur sehingga siswa terkadang terlalu terpaku pada membaca komik dan melupakan waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan lain, termasuk kegiatan pembelajaran yang lebih mendalam atau variatif. Hal ini dapat menjadi tantangan dalam menggunakan komik sebagai media pembelajaran, karena perlu diatur dengan baik agar siswa tetap fokus pada pembelajaran yang diinginkan.

Namun, komik pendidikan yang dikembangkan ini dapat membantu siswa rajin membaca dengan isi positif dan mengandung materi pembelajaran. Dengan demikian, potensi positif dari komik pendidikan adalah bahwa mereka dapat memotivasi siswa untuk membaca dengan lebih rajin dan meningkatkan pengetahuan mereka melalui konten yang positif dan relevan dengan materi pelajaran.

B. Kedisiplinan Belajar

1. Pengertian, Tujuan dan Manfaat Kedisiplinan Belajar

Kedisiplinan adalah kemampuan seseorang untuk mengatur diri, mengikuti aturan, dan menjalankan tugas-tugas tepat waktu dan sesuai yang ditetapkan sehingga melibatkan ketaatan terhadap aturan, tindakan yang konsisten, pengendalian diri, ketekunan, dan komitmen untuk mencapai tujuan.

Disiplin berasal dari bahasa Inggris “*discipline*” dengan bahasa latin “*discipulus*” dan kata “*disciple*” memiliki makna mengikuti pemimpin yang dihormati. Kedisiplinan berasal dari kata disiplin kemudian ditambah awalan ke- dan akhiran-an.³⁶ Dalam kamus bahasa memiliki arti ketaatan dan kepatuhan terhadap peraturan, tata tertib dan sebagainya sehingga disiplin merupakan kekuatan yang menuntut anak untuk mentaatinya sehingga disiplin merupakan sikap kesediaan dan kerelaan agar dapat mematuhi dan mentaati peraturan yang berlaku.³⁷

Abdurahman Assegaf berpendapat disiplin merupakan kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses perilaku yang menunjukkan ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban.³⁸ Dapat dianalisa pentingnya memahami konsep disiplin yang dipandang sebagai keadaan yang terbentuk melalui sikap dan sebagai ketaatan pada aturan dan norma yang berlaku.

Menurut Allen disiplin, yaitu:³⁹

1. Proses atau hasil pengembangan karakter, pengendalian diri, keadaan teratur dan efisien. Ini adalah jenis disiplin yang disebut disiplin positif atau disiplin konstruktif.

³⁶ Laila Maharani, Dkk. *Hubungan Self Awareness dengan Kedisiplinan Peserta Didik Kelas VIII di SMP Wiyatama Bandar Lampung. Jurnal Bimbingan dan Konseling. (E-Journal)*, 2016. h. 61.

³⁷ Akmaluddin. Dkk. *Kedisiplinan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar (Sd) Negeri Cot Keu Eung Kabupaten Aceh Besar. (Universitas Ubudiyah Indonesia: Journal Of Education Science (JES)*, 5(2), Oktober 2019). h. 4.

³⁸ Ernita Br Tarigan. *Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Dalam Proses Belajar Mengajar Melalui Layanan Konseling Kelompok Pada Siswa Kelas Vii-3 Smp Negeri 1 Gebang Tahun 2017-2018. Jurnal Tabularasa Pps Unimed, Vol.15. No.3. Desember 2018. H. 270.*

³⁹ Laila Maharani, Dkk. *Hubungan Self Awareness dengan Kedisiplinan.....*, h. 61.

2. Penggunaan hukuman atau ancaman hukuman untuk membuat orang-orang mematuhi perintah dan mengikuti peraturan dan hukum. Jenis disiplin ini telah diberi macam-macam nama: disiplin negatif, disiplin otoriter, disiplin menghukum atau menguasai melalui rasa takut.

Analisa keseluruhan, kalimat-kalimat tersebut menggambarkan dua pengertian utama tentang disiplin menurut Allen. Yang pertama adalah disiplin yang melibatkan pengembangan karakter, pengendalian diri, dan keadaan teratur dan efisien (disiplin positif atau disiplin konstruktif). Yang kedua adalah disiplin yang menggunakan hukuman atau ancaman hukuman untuk mencapai kepatuhan (disiplin negatif, otoriter, menghukum, atau menguasai melalui rasa takut).

Menurut Al - Ghazali disiplin adalah kesediaan untuk mematuhi peraturan, bukan hanya patuh karena adanya tekanan dari luar, melainkan kepatuhan didasari oleh adanya kesadaran tentang nilai dan pentingnya peraturan itu.⁴⁰

Dapat penulis jelaskan bahwa pentingnya motivasi internal dalam menjalankan disiplin. Seseorang yang memiliki disiplin yang baik tidak hanya bertindak karena takut pada hukuman atau tekanan eksternal, tetapi karena mereka memiliki kesadaran tentang nilai-nilai yang terkandung dalam peraturan dan mengakui pentingnya aturan tersebut dalam mencapai tujuan atau menjaga keteraturan.

⁴⁰ Laila Maharani, Dkk. *Hubungan Self Awareness dengan Kedisiplinan.....*, h. 61.

Dari Analisa penulis secara keseluruhan, kalimat-kalimat tersebut menggambarkan bahwa disiplin belajar melibatkan ketaatan dan kepatuhan terhadap aturan dalam upaya mencapai perubahan tingkah laku yang menetap. Bagi siswa, disiplin belajar berarti menunjukkan ketaatan dan kepatuhan terhadap aturan, baik tertulis maupun tidak tertulis, dalam rangka mencari pengetahuan dan mengembangkan keterampilan baru dalam proses pembelajaran.

Maka dengan ini penulis bertujuan untuk membuat siswa disiplin akan keadaan yang harus dilaksanakan untuk mengikuti segala aturan dan arahan secara sukarela melalui proses perilaku terhadap ketaatan kepada peraturan sehingga dapat menjadi pengembangan karakter diri. Dan di ikuti adanya berbagai ancaman hukuman apabila tidak disiplin oleh sebab itu perlunya disiplin dengan sadar dan penting disiplin termasuk di dalamnya disiplin dalam belajar yaitu terkait ketaatan dan patuh akan peraturan yang sudah ditetapkan dalam proses belajar dalam kegiatan mencari pengetahuan dan kecakapan baru sehingga, kondisi yang tercipta dan terbentuk menjadikan siswa mampu membedakan hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan sehingga hasilnya nanti menentukan identitas dirinya.

Tujuan disiplin belajar adalah untuk melibatkan tanggung jawab pribadi siswa terhadap belajar mereka sendiri. Mereka belajar untuk mengatur diri sendiri, mengambil inisiatif, dan mengambil tanggung jawab atas keberhasilan dan kegagalan mereka dalam pencapaian akademik.

Tujuan disiplin menurut Schaefer Charles dibagi menjadi dua yaitu:

1. Tujuan dalam waktu dekat disiplin ialah membuat anak-anak terlatih dan terkontrol dengan mengajarkan mereka bentuk-bentuk tingkah laku yang tidak pantas atau yang masih asing bagi mereka.
2. Tujuan jangka panjang disiplin adalah untuk perkembangan pengendalian diri (*self control and self direction*), yaitu dalam hal apa anak-anak dapat mengarahkan diri sendiri tanpa pengaruh pengendalian dari luar. Pengendalian diri berarti menguasai tingkah laku sendiri dengan berpedoman pada norma-norma yang jelas, standar - standar dan aturan - aturan yang menjadi miliknya sendiri.⁴¹

Analisis penulis terhadap kalimat tersebut menjelaskan bahwa tujuan disiplin dibagi menjadi tujuan dalam waktu dekat dan tujuan jangka panjang. Tujuan jangka pendek berfokus pada melatih dan mengendalikan perilaku anak-anak dengan mengajarkan mereka tentang tingkah laku yang masih asing. Sementara itu, tujuan jangka panjang berfokus pada perkembangan pengendalian diri anak-anak agar mereka dapat mengarahkan diri sendiri tanpa pengaruh eksternal. Keduanya bertujuan untuk membuat anak-anak yang memiliki pengendalian diri yang baik dan mampu mengikuti norma-norma dan aturan-aturan yang berlaku.

Goodman dan Gurian mengemukakan bahwa tujuan khusus disiplin pada anak adalah pembentukan dasar-dasar tingkah laku sosial sesuai dengan yang diharapkan masyarakat, dan membantu mengembangkan pengendalian diri. Disiplin juga bertujuan untuk membantu anak membangun pengendalian diri

⁴¹ Laila Maharani, Dkk. *Hubungan Self Awareness dengan Kedisiplinan Peserta Didik...*, h. 62.

mereka, dan bukan membuat anak mengikuti dan mematuhi peraturan yang sudah dibuat orang dewasa. Fleksibilitas orangtua merupakan kunci disiplin.⁴²

Penulis menganalisa pendapat tersebut bahwa tujuan disiplin sebagai berikut:

1. Tujuan khusus disiplin pada anak adalah pembentukan dasar-dasar tingkah laku sosial sesuai dengan yang diharapkan masyarakat.
 - a. Disiplin bertujuan untuk mengajarkan anak-anak tentang norma dan aturan yang berlaku dalam masyarakat.
 - b. Tujuan ini adalah membentuk dasar-dasar tingkah laku sosial yang sesuai dengan harapan masyarakat.
2. Tujuan khusus disiplin pada anak adalah membantu mengembangkan pengendalian diri.
 - a. Disiplin bertujuan untuk membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan pengendalian diri.
 - b. Pengendalian diri mencakup kemampuan anak-anak untuk mengatur dan mengontrol perilaku mereka sendiri.
3. Disiplin juga bertujuan untuk membantu anak membangun pengendalian diri mereka, dan bukan membuat anak mengikuti dan mematuhi peraturan yang sudah dibuat orang dewasa.
 - a. Disiplin tidak hanya tentang anak mengikuti peraturan orang dewasa, tetapi juga tentang pembangunan pengendalian diri anak.

⁴² Ernita Br Tarigan. *Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Dalam Proses Belajar Mengajar Melalui Layanan Konseling Kelompok Pada Siswa Kelas Vii-3 Smp Negeri 1 Gebang Tahun 2017-2018*. JURNAL TABULARASA PPS UNIMED, Vol.15. No.3. Desember 2018. H. 276.

- b. Disiplin diarahkan pada pembentukan kemandirian dan kemampuan anak untuk mengatur diri sendiri.
4. Fleksibilitas orangtua merupakan kunci disiplin.
 - a. Fleksibilitas orangtua memiliki peran penting dalam menjalankan disiplin.
 - b. Orang tua perlu memiliki kemampuan untuk menyesuaikan pendekatan disiplin dengan kebutuhan dan karakteristik anak.
 - c. Fleksibilitas juga mencakup kemampuan untuk menyesuaikan aturan dan ekspektasi disiplin sesuai dengan perkembangan anak.

Secara keseluruhan, kalimat tersebut menjelaskan bahwa tujuan khusus disiplin pada anak adalah pembentukan dasar-dasar tingkah laku sosial yang sesuai dengan harapan masyarakat, serta membantu anak-anak dalam mengembangkan pengendalian diri mereka. Disiplin bukan hanya tentang mematuhi peraturan yang dibuat oleh orang dewasa, tetapi juga tentang membantu anak membangun kemandirian dan pengendalian diri. Fleksibilitas orangtua menjadi faktor kunci dalam menjalankan disiplin, karena memungkinkan penyesuaian yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Tujuan disiplin itu dapat dilaksanakan dalam 2 jangka kebutuhan, yaitu: disiplin untuk jangka pendek dan juga jangka panjang sesuai dengan kebutuhan yang sedang dialami yaitu dimana tujuan disiplin adanya proses pembentukan tingkah laku sosial siswa dengan mengajarkan kepatuhan dan ketaatan dalam mematuhi aturan yang berlaku yang berguna untuk pribadi diri

siswa dalam lingkungan masyarakat karena adanya kepatuhan terhadap peraturan.

Kedisiplinan belajar memiliki beberapa manfaat, diantaranya ialah meningkatkan kedisiplinan belajar membantu seseorang untuk mengatasi tantangan dan hambatan dalam proses belajar. Dalam situasi yang sulit atau ketika kesulitan muncul, kedisiplinan dapat memberikan dorongan untuk terus belajar dan mencari solusi yang tepat.

Tu'u berpendapat bahwa manfaat disiplin yaitu;⁴³

1. Menata kehidupan bersama

Sikap disiplin diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Disiplin memiliki pengaruh akan tata kehidupan dalam bermasyarakat setiap individu. Sikap disiplin setiap anggota masyarakat akan membuat hubungan yang baik antara anggota masyarakat lainnya.

2. Membangun kepribadian

Lingkungan yang memiliki sikap disiplin yang baik sangat berpengaruh terhadap kepribadian seseorang. Terutama bagi siswa yang sedang membentuk kepribadian, maka dari itu kondisi lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga memiliki pengaruh yang kuat akan terbentuknya kepribadian siswa. Lingkungan sekolah yang tertib, teratur, dan disiplin memiliki peran penting dalam membangun kepribadian yang baik.

⁴³ Siska Yuliantika. (Tu'u). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Disiplin Belajar Siswa Kelas X, Xi, Dan Xii Di Sma Bhakti Yasa Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017*. (Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja: Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha Volume 9 No.1 Tahun: 2017) h. 36.

3. Melatih kepribadian

Disiplin juga berfungsi melatih pribadi siswa. Siswa harus berada pada lingkungan yang baik dan berlatih membiasakan diri bersikap disiplin. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan dimana terdapat individu yang memiliki sikap disiplin dan dijadikan tauladan oleh siswa. Pada lingkungan sekolah siswa biasanya meniru sikap dari guru yang siswa segani, maka dari itu guru berperan penting untuk memberikan contoh sikap disiplin dan bertanggung jawab kepada siswa, sehingga siswa akan melatih kepribadiannya dengan meniru sikap disiplin dari guru tersebut.

4. Pemaksaan

Disiplin juga berfungsi sebagai pemaksaan terhadap seseorang untuk mentaati aturan yang berlaku di lingkungan itu. Pemaksaan ini berdampak positif, karena dengan dipaksanya berperilaku disiplin, akan membuat orang tersebut terlatih mengikuti aturan-aturan yang ada di lingkungannya. Bentuk pemaksaan yang ada disekolah yaitu siswa yang tidak mengikuti aturan yang ada disekolah dan bersikap tidak disiplin akan diberikan hukuman atau sanksi sesuai dengan pelanggaran yang dilakukan.

5. Hukuman

Hukuman ialah sanksi yang diberikan kepada siswa saat melanggar atau tidak mentaati aturan-aturan yang ada di lingkungannya. Dengan adanya sanksi tersebut siswa akan merasa takut untuk melanggar aturan yang ada, maka dari itu bentuk dan jenis hukuman disesuaikan dengan jenis pelanggaran yang dilakukan oleh siswa.

6. Menciptakan lingkungan kondusif

Lingkungan pendidikan yang kondusif adalah lingkungan yang nyaman, tenang, dan tidak ada gangguan dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga siswa dan guru dapat melaksanakan proses belajar mengajar dengan baik.

Penulis menggambarkan beberapa manfaat disiplin, yaitu:

Menata kehidupan bersama: Sikap disiplin membantu menciptakan tata kehidupan yang baik dalam masyarakat, mempengaruhi hubungan antarindividu menjadi lebih baik.

Membangun kepribadian: Lingkungan yang disiplin berpengaruh pada pembentukan kepribadian seseorang, terutama siswa. Lingkungan sekolah yang tertib dan disiplin dapat membantu membangun kepribadian yang baik.

Melatih kepribadian: Disiplin dapat melatih kepribadian siswa dengan memberikan contoh sikap disiplin dan bertanggung jawab dalam lingkungan sekolah. Siswa akan meniru sikap disiplin dari guru atau individu lain yang menjadi tauladan.

Pemaksaan: Disiplin berfungsi sebagai pemaksaan agar seseorang mengikuti aturan yang berlaku dalam lingkungannya. Pemaksaan ini dapat membantu melatih individu untuk patuh pada aturan dan norma yang ada.

Hukuman: Hukuman atau sanksi diberikan kepada siswa yang melanggar aturan di lingkungan sekolah. Hukuman ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa takut dan kesadaran agar siswa tidak melanggar aturan yang berlaku.

Menciptakan lingkungan kondusif: Disiplin membantu menciptakan lingkungan pendidikan yang kondusif, di mana siswa dan guru dapat belajar dan mengajar dengan baik tanpa gangguan.

Wantah berpendapat bahwa memiliki 7 manfaat disiplin sebagai berikut:⁴⁴

1. Menata kehidupan bersama.
2. Membangun kepribadian.
3. Melatih kepribadian.
4. Pemaksaan.
5. Hukuman
6. Menciptakan lingkungan kondusif.
7. Pembentukan Disiplin.

Dapat penulis analisis terhadap manfaat disiplin berikut:

Menata kehidupan bersama: Disiplin membantu dalam menata kehidupan bersama dalam masyarakat, menciptakan hubungan yang baik antara individu-individu dalam masyarakat. Membangun kepribadian: Sikap disiplin yang baik dalam lingkungan yang mendukung dapat membantu dalam pembentukan kepribadian individu, terutama pada siswa yang sedang membentuk kepribadiannya. Melatih kepribadian: Disiplin berfungsi sebagai latihan bagi siswa dalam membiasakan diri dengan sikap disiplin. Lingkungan sekolah yang memiliki individu yang disiplin dapat menjadi tauladan bagi siswa.

Pemaksaan: Disiplin memiliki peran sebagai pemaksaan yang positif agar individu mengikuti peraturan yang berlaku di lingkungannya. Dengan paksaan

⁴⁴ Akmaluddin. Dkk. *Kedisiplinan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*,. h. 4.

untuk berperilaku disiplin, individu dapat terlatih untuk mengikuti peraturan yang berlaku. Hukuman: Hukuman atau sanksi diberikan kepada individu yang melanggar aturan-aturan yang berlaku di lingkungannya. Hukuman tersebut bertujuan untuk menegakkan disiplin dan membangun kesadaran agar individu tidak melanggar aturan. Menciptakan lingkungan kondusif: Disiplin membantu menciptakan lingkungan pendidikan yang kondusif, dimana siswa dan guru dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik tanpa gangguan. Pembentukan Disiplin: Disiplin juga berperan dalam pembentukan sikap disiplin itu sendiri. Dengan melatih diri untuk menjadi disiplin, individu dapat membentuk kebiasaan dan pola pikir yang mendukung kedisiplinan.

Manfaat disiplin menurut Elizabeth E Hurlock adalah:⁴⁵

1. Berfungsi untuk merancang kesuksesan, banyak orang yang sudah berhasil karena disiplin.
2. Memiliki pribadi yang unggul.
3. Menjadi pribadi yang seimbang dan dapat mengontrol diri sendiri untuk mengikuti keinginan pribadi dan orang lain.
4. Menghindarkan diri dari perbuatan yang tidak benar.
5. Memberikan kenyamanan bagi orang lain.

Hasil analisis penulis dari pendapat tersebut menggambarkan beberapa manfaat disiplin:

Berguna untuk merencanakan kesuksesan: Disiplin dapat membantu seseorang merencanakan langkah-langkah yang dibutuhkan agar tercapainya

⁴⁵ Elizabeth E Hurlock. *Perkembangan Anak*. Jakarta: erlangga 2007. h. 130.

kesuksesan. Orang-orang memiliki disiplin yang baik sering kali berhasil dalam mencapai tujuan mereka.

Membentuk diri memiliki pribadi yang unggul: Disiplin membantu dalam membentuk pribadi yang kuat dan berkualitas. Dengan memiliki disiplin, seseorang dapat pengembangan nilai positif dan sikap yang unggul dalam kehidupan sehari-hari.

Menjadi pribadi yang seimbang dan dapat mengontrol diri sendiri: Disiplin membantu seseorang memiliki kepribadian yang seimbang dan mampu mengendalikan diri sendiri. Dengan adanya disiplin, seseorang dapat mengikuti keinginan dan tujuan mereka sendiri, sekaligus tetap memperhatikan kebutuhan dan keinginan orang lain.

Menghindarkan diri dari perbuatan yang tidak benar: Disiplin membantu seseorang menjauhkan diri dari perbuatan yang tidak benar atau melanggar nilai-nilai etika dan moral. Dengan memiliki disiplin, seseorang dapat mempertahankan integritas dan mengambil keputusan yang tepat.

Memberikan kenyamanan: Perilaku disiplin yang dimiliki oleh seseorang dapat memberikan kenyamanan dan kepercayaan bagi orang lain di sekitarnya. Kehadiran seseorang yang disiplin dapat menciptakan lingkungan yang stabil dan teratur, memberikan dampak positif bagi orang lain.

Maka dengan semua pendapat ahli yang berkesinambungan tentang manfaat kedisiplinan belajar, penulis bertujuan supaya bisa memberikan manfaat kepada siswa agar manfaat kedisiplinan belajar dirasakan oleh siswa,

dan dapat bermanfaat terhadap apa yang akan dikerjakan untuk masa depan siswa.

2. Faktor yang Mempengaruhi Kedisiplinan Belajar

Faktor-faktor yang memiliki pengaruh terhadap kedisiplinan belajar menurut Elizabeth B. Hurlock:⁴⁶

1. Sifat teman sebaya merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi disiplin belajar siswa. Hubungan yang terjalin dengan baik dan sikap teman yang memberi arahan serta dukungan dan motivasi dalam kegiatan sekolah akan menunjukkan sikap disiplin belajar bagi siswa tersebut.
2. Sikap orang tua dapat mempengaruhi cara belajar anak. Perhatian orang tua merupakan salah satu komponen yang diperlukan dalam memndidik anak. Anak akan merasa terdorong untuk belajar karena orang tuanya selalu memberi dorongan atau motivasi untuk belajar dan mengawasi kegiatan belajarnya.

Penulis dapat menganalisa pendapat tersebut sebagai berikut:

1. Pernyataan pertama menyatakan bahwa sikap teman sebaya dapat mempengaruhi kedisiplinan belajar siswa. Jika siswa memiliki hubungan yang baik dengan teman-teman sebayanya dan mendapatkan dukungan, arahan, dan motivasi dari mereka dalam kegiatan sekolah, maka kemungkinan besar siswa tersebut akan menunjukkan sikap disiplin dalam

⁴⁶ Hilyati Fadhillah, Dkk. *Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok*. (Elizabeth B. Hurlock). (Universitas Negeri Padang: Jurnal Penelitian Guru Indonesia - JPGI (2019) Vol 4 No 2). H. 97.

belajar. Hal ini menunjukkan bahwa faktor interaksi sosial dengan teman sebaya memiliki pengaruh penting terhadap kedisiplinan siswa.

2. Pernyataan kedua menyatakan bahwa sikap orang tua juga dapat mempengaruhi cara belajar anak. Perhatian yang diberikan oleh orang tua merupakan faktor penting dalam pendidikan anak. Jika orang tua memberikan dorongan dan motivasi kepada anak untuk belajar serta mengawasi kegiatan belajarnya, anak akan merasa didorong untuk belajar dengan lebih disiplin. Hal ini menunjukkan bahwa faktor pengaruh orang tua dan peran mereka dalam mendidik anak memiliki dampak signifikan terhadap kedisiplinan belajar anak.

Secara keseluruhan, analisis pendapat tersebut menyimpulkan bahwa faktor-faktor seperti interaksi dengan teman sebaya dan pengaruh orang tua dapat mempengaruhi kedisiplinan belajar siswa. Keduanya memiliki peran penting dalam membentuk sikap disiplin dalam proses belajar siswa.

Faktor-faktor belajar yang dapat mempengaruhi kemampuan disiplin anak. Menurut Rohman dalam Syah ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi disiplin, yakni faktor ekstrinsik dan intrinsik.⁴⁷

Faktor Ekstrinsik, yang terdiri dari:

1. Faktor non-sosial, seperti keadaan udara, suhu udara, waktu, tempat dan alat yang dipakai untuk belajar.
2. Faktor sosial, terdiri atas lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan kelompok.

⁴⁷ Ernita Br Tarigan. *Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Dalam Proses Belajar*,... h. 275.

Faktor intrinsik, yang terdiri dari:

1. Faktor psikologi, seperti bakat, motivasi kemampuan kognitif, konsentrasi dan minat.
2. Faktor fisiologis, seperti kekurangan gizi, kurang tidur, kesegaran jasmani, penglihatan, pendengaran, dan kesegaran.

Dapat di analisis pendapat tersebut adalah, faktor ekstrinsik terdiri dari dua komponen, yaitu faktor non-sosial dan faktor sosial. Faktor non-sosial mencakup hal-hal seperti keadaan udara, suhu udara, waktu, tempat, dan alat yang digunakan dalam proses belajar. Faktor-faktor ini dapat mempengaruhi kemampuan disiplin anak karena kondisi yang nyaman dan lingkungan yang mendukung belajar dapat meningkatkan kedisiplinan anak.

Faktor sosial mencakup lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan kelompok. Lingkungan keluarga yang positif, dukungan dari masyarakat, serta interaksi dengan kelompok teman yang baik juga dapat mempengaruhi disiplin anak. Interaksi sosial yang baik dan lingkungan yang mendukung dapat membentuk pola pikir dan perilaku yang disiplin dalam belajar.

Selanjutnya, faktor intrinsik yang juga dapat mempengaruhi disiplin anak. Faktor intrinsik terdiri dari faktor psikologi dan faktor fisiologis. Faktor psikologi meliputi minat, bakat, motivasi, konsentrasi, dan kemampuan kognitif. Minat dan motivasi yang tinggi, kemampuan konsentrasi yang baik, serta bakat dan kemampuan kognitif yang memadai dapat mempengaruhi kemampuan disiplin anak dalam belajar.

Faktor fisiologis meliputi pendengaran, penglihatan, kesegaran jasmani, kelelahan, kekurangan gizi, kurang tidur, dan sakit. Faktor-faktor ini berhubungan dengan kondisi fisik anak dan dapat mempengaruhi kedisiplinan belajarnya. Jika anak mengalami masalah pendengaran atau penglihatan, kelelahan, kekurangan gizi, kurang tidur, atau sedang sakit, hal ini dapat mempengaruhi kemampuan anak untuk belajar dengan disiplin.

Secara keseluruhan bahwa faktor-faktor belajar, baik ekstrinsik maupun intrinsik, dapat mempengaruhi kemampuan disiplin anak. Faktor-faktor tersebut meliputi kondisi lingkungan, interaksi sosial, faktor psikologi, dan faktor fisiologis, yang semuanya saling berhubungan dan berperan dalam membentuk disiplin belajar anak.

Terdapat 5 faktor penting yang mempengaruhi pembentukan kedisiplinan pada anak menurut Dodson dalam Wantah:⁴⁸

1. Latar belakang dan kultur kehidupan keluarga Keluarga merupakan institusi pertama yang besar pengaruhnya dalam mengajarkan dan menanamkan disiplin pada anak. Keluarga yang hidup dalam lingkungan yang teratur, disiplin, menghargai oranglain, dan berperilaku sesuai dengan norma-norma, akan mewujudkan kebiasaan yang baik pada masing -masing anggota keluarga. Kebiasaan yang baik tersebut akan terbawa dalam kultur keluarga, sehingga orang tua mampu membimbing dan menanamkan disiplin pada anaknya.

⁴⁸ Ernita Br Tarigan. *Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Dalam Proses Belajar*,... h. 275.

2. Sikap dan karakter orangtua Setiap orangtua memiliki sikap dan karakter yang berbedabeda. Orangtua yang memiliki watak yang keras (otoriter), selalu menganggap dirinya benar, dan tidak peduli pada omongan orang lain, akan mendisiplinkan anaknya dengan cara otoriter. Sedangkan orangtua yang berwatak lemah lembut, peduli dengan oranglain, dan tidak ingin menyakiti orang lain, akan mendisiplinkan anaknya dengan cara permisif dan menghindari hukuman fisik.
3. Latar belakang pendidikan dan status ekonomi keluarga Orangtua yang berpendidikan menengah ke atas dan berstatus ekonomi yang baik (mampu memenuhi kebutuhan - kebutuhan pokok keluarga), dapat mendisiplinkan anaknya secara terarah, sistematis, dan terencana. Namun lain halnya dengan orangtua yang berpendidikan dan berpenghasilan rendah, mereka mendisiplinkan anak-anaknya dengan kurang terarah.
4. Keutuhan dan keharmonisan keluarga. Keluarga yang utuh secara struktural, yaitu ibu atau ayahnya tidak bersama dalam satu keluarga, akan memberi pengaruh negatif terhadap penanaman disiplin pada anak. Menurut Pribadi yang dikutip oleh Wantah, ketidak-utuhan dan ketidak harmonisan dalam keluarga akan mempengaruhi fungsi-fungsi orangtua dalam mendidik, membentuk, dan mengembangkan disiplin pada anak. Ketidak-utuhan dan ketidakharmonisan orangtua seperti perceraian, menyebabkan anak menjadi frustrasi karena kurangnya kasih sayang, dan apalagi jika anak dilabelkan oleh teman - temannya sebagai anak broken home, anak akan menjadi pribadi yang tertutup dan malu dengan label tersebut.

5. Cara maupun tipe dalam mendisiplinkan anak. Setiap orang tua memiliki cara maupun tipe berbeda - beda dalam mendisiplinka anak. Ada beberapa cara maupun tipe mendisiplinkan anak yaitu secara otoriter, permisif, dan demokratis. Orang tua yang mendisiplinkan anak secara otoriter, akan mengutamakan peraturan yang ada, sehingga anak akan menjadi penakut dan kurang bahagia kerana diharuskan untuk mentaati semua peraturan yang berlaku. Disiplin yang diterapkan orangtua permisif, mengakibatkan anak menjadi bebas, yakni anak bebas melakukan apa saja yang disukai. Sedangkan disiplin demokratis yang diterapkan orangtua kepada anak, membuat anak menjadi mampu mengontrol dirinya dalam berperilaku.

Penulis menganalisis pendapat tersebut bahwa kultur keluarga yang baik akan memungkinkan orang tua untuk membimbing dan menanamkan disiplin pada anak. Sikap dan karakter orang tua berperan penting dalam mendisiplinkan anak. Orang tua dengan watak keras mungkin menggunakan pendekatan otoriter, sementara orang tua yang lembut mungkin lebih cenderung menggunakan pendekatan permisif dan menghindari hukuman fisik.

Orang tua dengan pendidikan dan status ekonomi yang baik cenderung dapat mendisiplinkan anak secara terarah, sistematis, dan terencana. Namun, orang tua dengan pendidikan dan penghasilan rendah mungkin menghadapi tantangan dalam mendisiplinkan anak-anak mereka dengan baik. Keutuhan keluarga, di mana orang tua tinggal bersama dalam satu keluarga, memiliki pengaruh positif terhadap penanaman disiplin pada anak. Ketidakutuhan dan

ketidakharmonisan keluarga, seperti perceraian, dapat berdampak negatif pada fungsi orang tua dalam mendidik dan membentuk disiplin anak.

Setiap orang tua memiliki cara dan tipe berbeda dalam mendisiplinkan anak. Ada pendekatan otoriter, permisif, dan demokratis. Pendekatan otoriter cenderung menekankan aturan yang ketat dan dapat membuat anak menjadi penakut. Pendekatan permisif cenderung memberikan kebebasan pada anak tanpa batasan yang jelas. Pendekatan demokratis memungkinkan anak untuk belajar mengontrol diri dalam berperilaku.

Secara keseluruhan, analisis kalimat tersebut menyimpulkan bahwa faktor-faktor seperti latar belakang keluarga, sikap orang tua, latar belakang pendidikan dan ekonomi, keutuhan keluarga, serta cara mendisiplinkan anak memiliki peran penting dalam upaya pembentukan disiplin terhadap anak.

3. Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Belajar

Disiplin membantu anak untuk berkembang yakni menyesuaikan diri dengan aturan dan norma yang berlaku di lingkungan sekolah, keluarga maupun lingkungan masyarakat. Setiap guru dan orangtua mempunyai cara yang beda dalam menerapkan kedisiplinan pada anak.

Mengembangkan disiplin diri ialah mempunyai aturan sendiri berdasarkan acuan moral. Berhubungan dengan itu, disiplin diri dibentuk dari asimilasi dan penggabungan nilai-nilai moral untuk diinternalisasikan oleh

subyek didik sebagai dasar-dasar, untuk mengarahkan perilakunya.⁴⁹ Disiplin ialah salah satu karakter yang penting yang perlu dibina dan ditegakkan kepada peserta didik. Sehingga dengan adanya karakter disiplin yang kuat akan mampu melahirkan karakter-karakter lain yang lebih baik.⁵⁰ Dengan demikian peserta didik menjadi anak yang berkarakter atau berakhlak karimah. Disiplin mudah diterapkan jika peserta didik sudah terbiasa dengan rutinitas yang konsisten sepanjang waktu.

Untuk meningkatkan kedisiplinan anak menurut Wantah, beberapa hal yang dapat dilakukan oleh orang tua maupun guru sebagai berikut.

- a. Memperkuat perilaku yang baik dengan memberikan pujian dan perhatian positif berupa senyuman maupun pelukan.
- b. Memberikan hak pilih kepada anak secara bebas.
- c. Memperlihatkan perilaku yang baik dan menyenangkan, agar anak patuh.
- d. Memberikan reward (penghargaan) supaya anak berperilaku disiplin.
- e. Komitmen akan metode disiplin yang dipakai dalam memberi hukuman kepada anak, supaya anak dapat memahami konsekuensi dari perbuatannya.
- f. Memberikan pengertian terhadap konsekuensi akan perilaku yang dilakukan.

⁴⁹ Andra Laras Sari, Dkk. *Pengembangan Media Komik Dan Kartu Disiplin Pada Pembelajaran Karakter Tema 6 Kelas Iii Sekolah Dasar Negeri Salatiga 09*, (Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol 5, No. 2, Juni 2018). h. 113.

⁵⁰ Andra Laras Sari, Dkk. *Pengembangan Media Komik Dan Kartu Disiplin Pada Pembelajaran Karakter*. h. 113.

g. Menciptakan lingkungan dan suasana yang aman dan nyaman serta memberikan batasan sesuai dengan usia dan taraf perkembangan anak.⁵¹

Dari pendapat tersebut penulis menganalisis beberapa langkah yang boleh diambil orang tua maupun guru untuk meningkatkan disiplin pada anak.

Pujian dan perhatian positif, seperti senyuman dan pelukan, digunakan sebagai penghargaan atas perilaku yang baik. Hal ini dapat memperkuat perilaku tersebut dan mendorong anak untuk terus berperilaku disiplin.

Memberikan pilihan kepada anak dapat memberikan rasa tanggung jawab pada mereka dan membantu mengembangkan kemandirian. Dengan memberikan pilihan, anak dapat merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran disiplin dan menjadi lebih bertanggung jawab atas tindakan mereka.

Model perilaku yang baik dan menyenangkan oleh orang tua atau guru dapat mempengaruhi perilaku anak. Dengan menunjukkan sikap dan perilaku yang diinginkan, anak akan lebih cenderung menirunya dan menjadi patuh.

Sistem reward atau penghargaan dapat digunakan sebagai insentif untuk mendorong perilaku disiplin pada anak. Dengan memberikan penghargaan yang sesuai, anak akan merasa termotivasi untuk mempertahankan perilaku yang baik.

Konsistensi dalam menerapkan metode disiplin membantu anak memahami konsekuensi dari perilaku mereka. Dengan memahami bahwa

⁵¹ Ernita Br. Tarigan. *Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Dalam Proses Belajar Mengajar Melalui Layanan Konseling Kelompok Pada Siswa Kelas Vii-3 Smp Negeri 1 Gebang Tahun 2017-2018.* (Gebang: Jurnal Tabularasa Pps Unimed, Vol.15 No.3, Desember 2018). H. 276.

tindakan mereka memiliki konsekuensi yang tetap, anak akan lebih mungkin untuk mempertimbangkan tindakan mereka dengan lebih baik.

Pemberian pemahaman tentang konsekuensi dari perilaku anak membantu mereka memahami dampak dari tindakan mereka. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang konsekuensi, anak dapat lebih bijaksana dalam mengambil keputusan dan berperilaku secara disiplin.

Lingkungan yang aman dan nyaman membantu anak merasa terlindungi dan merasa lebih baik secara emosional. Memberikan batasan-batasan yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak membantu mereka memahami batasan yang ada dan mengembangkan disiplin yang tepat sesuai dengan tingkat kematangan mereka.

Secara keseluruhan, langkah-langkah ini merupakan strategi yang diterapkan untuk meningkatkan disiplin pada anak. Dengan menerapkan langkah-langkah ini secara konsisten, orang tua dan guru dapat membantu anak mengembangkan perilaku yang lebih disiplin.

Strategi yang digunakan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa menurut Munawaroh sebagai berikut. *Reward* atau penghargaan yang diberikan kepada siswa ada 4 yaitu:⁵²

1. Pujian merupakan bentuk *reward* yang paling mudah dilakukan. Kata-kata pujian seperti: baik, bagus sekali dan sebagainya, ataupun berupa kata-kata yang bersifat sugestif. Misalnya: “nah, kedepannya bisa lebih baik”.

⁵² Akmaluddin, Dkk. *Kedisiplinan Belajar Siswa di Sekolah Dasar (SD) Negeri Cot Keu Eung Kabupaten Aceh Besar*. (Universitas Ubudiyah Indonesia: Journal of Education Science (JES), 5(2), Oktober 2019). h. 6.

2. Penghormatan *Reward* berupa penghormatan ini biasanya berbentuk penobatan. Pelajar yang layak diberikan *reward*, diberikan penghormatan dengan diumumkan dan ditampilkan dihadapan teman-temannya.
3. Hadiah bermaksud reward yang berbentuk pemberian materil. Hadiah yang diberikan biasanya perkara yang disukai dan diharapkan.
4. Tanda penghargaan beda dengan pemberian hadiah, tanda penghargaan tidak dinilai dari segi harga dan kegunaan barang tersebut, melainkan dinilai dari segi kesan atau nilai kenangannya. Tanda penghargaan juga disebut sebagai reward simbolis. Reward simbolis ini biasanya berbentuk medal, trofi atau sertifikat.

Dapat dianalisa bahwa strategi yang digunakan dalam meningkatkan kedisiplinan siswa.

Pujian merupakan bentuk reward yang sederhana namun efektif dalam meningkatkan kedisiplinan siswa. Pujian dapat memberikan pengakuan atas perilaku atau pencapaian yang baik, sehingga siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk terus berperilaku disiplin.

Penghormatan merupakan bentuk reward yang memberikan pengakuan publik kepada siswa yang layak menerimanya. Dengan memberikan penghormatan di depan teman-temannya, siswa merasa dihargai dan prestasinya diakui secara luas, sehingga dapat menjadi motivasi bagi siswa lain untuk meningkatkan kedisiplinan.

Hadiah dalam bentuk materi dapat menjadi insentif bagi siswa untuk meningkatkan kedisiplinan. Dengan memberikan hadiah yang diinginkan oleh

siswa, mereka merasa diapresiasi dan termotivasi untuk terus berperilaku disiplin.

Tanda penghargaan dalam bentuk medali, trofi, atau sertifikat memiliki nilai simbolis yang tinggi. Menerima tanda penghargaan seperti ini membuat siswa merasa diakui dan dihargai secara khusus, dan dapat menjadi sumber inspirasi dan motivasi untuk meningkatkan kedisiplinan.

Secara keseluruhan, strategi-strategi ini menggunakan berbagai bentuk reward untuk meningkatkan kedisiplinan siswa. Pujian, penghormatan, hadiah, dan tanda penghargaan semuanya memiliki peran yang penting dalam memberikan pengakuan, motivasi, dan apresiasi kepada siswa yang berperilaku disiplin. Dengan menerapkan strategi ini, diharapkan kedisiplinan siswa dapat ditingkatkan secara efektif.

Menurut Ardi kedisiplinan siswa terbentuk untuk menciptakan suatu kondisi yang disiplin dalam belajar maka dibentuklah suatu hukuman. Hukuman yang dimaksud adalah bentuk hukuman positif dan bukan hukuman negatif yang diterapkan. Memberikan hukuman positif terhadap konteks kedisiplinan belajar agar siswa bisa lebih sadar untuk berdisiplin misalnya bagi siswa yang pernah melakukan tindak ketidakdisiplinan akan diberikan pemahaman atau pendidikan karakter, diberikan konseling baik individu dan kelompok, diberikan tugas atau pekerjaan rumah, sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan kesadaran diri serta berpengaruh terhadap

kedisiplinan siswa dalam belajar. Sehingga ada hubungan positif antara keasaran diri dengan kedisiplinan belajar siswa.⁵³

Penulis menganalisa bahwa penerapan hukuman positif dalam konteks kedisiplinan belajar siswa. Melalui pendidikan karakter, konseling, dan tugas tambahan, siswa dapat memperbaiki perilaku ketidaksiplinan mereka dan meningkatkan kesadaran diri serta kedisiplinan belajar. Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan hubungan positif antara kesadaran diri dan kedisiplinan siswa dalam konteks belajar.

Dalam upaya meningkatkan kedisiplinan belajar siswa, guru bisa memberikan hadiah bagi para siswa yang menaati peraturan sekolah. Dan guru juga bisa memberikan hukuman bagi siswa yang melanggar aturan sekolah, yaitu dalam bentuk hukuman positif, salah satu contohnya ialah memberikan nasihat, dan memberikan hukuman berkaitan dengan kebersihan sosial.

4. Media Komik sebagai Kedisiplinan Belajar

Komik dapat digunakan untuk mengajarkan siswa tentang pengaturan waktu dan pengorganisasian tugas-tugas. Dalam cerita komik, karakter sering memiliki jadwal yang perlu di ikuti atau tugas yang harus diselesaikan dalam batas waktu tertentu. Dengan mengikuti cerita tersebut, siswa dapat memperoleh pemahaman tentang pentingnya pengaturan waktu dan kedisiplinan dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka.

Menurut Rukmini Prasad, pakar pendidikan: "Media komik memiliki kekuatan untuk memperkuat kedisiplinan belajar melalui kombinasi antara teks

⁵³ Saroji. Dkk. *Kesadaran Diri Dan Kedisiplinan Belajar Pada Siswa SMA*. (Yogyakarta: Indonesian Journal Of Guidance And Counseling. Vol.2. No.1. 2021). H.3.

dan gambar. Dengan narasi yang menarik dan visual yang menarik, komik dapat memicu minat dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran."⁵⁴

Penulis menganalisa bahwa media komik menggunakan kekuatan gabungan teks dan gambar untuk memperkuat kedisiplinan belajar siswa. Kombinasi ini memberikan pendekatan yang holistik dan mempengaruhi berbagai aspek pemahaman dan pengalaman siswa. komik memiliki sifat menarik, narasi yang menarik mengacu pada alur cerita atau penuturan yang memikat perhatian siswa, sementara visual yang menarik mengacu pada gambar-gambar yang menarik secara visual. Kedua elemen ini bekerja bersama untuk menarik perhatian siswa dan membuat mereka tertarik pada materi pembelajaran yang disajikan. Media komik memiliki potensi untuk memicu minat dan motivasi siswa. Dalam konteks kedisiplinan belajar, ketertarikan dan motivasi siswa sangat penting untuk menjaga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan komik yang menarik, siswa lebih cenderung terlibat secara aktif dan bersemangat dalam pembelajaran.

Menurut Amanda Lee, ahli psikologi pendidikan: "Komik dapat membantu mengembangkan kedisiplinan belajar melalui pemahaman cerita dan pengenalan karakter. Siswa dapat mengidentifikasi dengan karakter-

⁵⁴ Duncan, R. B. (2019). *The power of comics: History, form and culture*. Bloomsbury Publishing.

karakter dalam komik dan belajar dari pengalaman mereka dalam menghadapi tantangan dan memecahkan masalah."⁵⁵

Dapat penulis uraikan bahwa komik memiliki potensi untuk mengembangkan kedisiplinan belajar siswa melalui pemahaman cerita, pengenalan karakter, dan kemampuan siswa untuk mengidentifikasi diri dengan karakter-karakter tersebut. Dengan belajar dari pengalaman karakter-karakter tersebut, siswa dapat mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dan kedisiplinan dalam konteks belajar dan kehidupan sehari-hari.

Menurut David Tan, peneliti media pendidikan: "Media komik memiliki potensi untuk memperkuat kedisiplinan belajar melalui penggunaan narasi visual yang berurutan. Melalui komik, siswa dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, pemahaman urutan, dan kritis berpikir."⁵⁶

Dapat penulis analisa bahwa media komik memiliki kemampuan atau potensi untuk meningkatkan kedisiplinan belajar siswa. Ini mengindikasikan bahwa komik dapat digunakan sebagai alat yang efektif dalam membantu siswa menjadi lebih teratur, fokus, dan disiplin dalam proses belajar mereka. Dalam komik, cerita disampaikan melalui urutan gambar yang berhubungan satu sama lain. Penggunaan narasi visual ini memungkinkan siswa mengikuti alur cerita dengan memahami urutan peristiwa yang terjadi. Hal ini membantu siswa mengembangkan pemahaman tentang struktur narasi, pengaturan waktu, dan

⁵⁵ Bitz, M. (2014). *Comics in the classroom: Using graphic novels for content learning*. National Council of Teachers of English.

⁵⁶ Smetana, L., & Bell, S. M. (2012). *Comics in the classroom: A qualitative study of literature circles with graphic novels in high school*. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, h. 575-584.

mengenali hubungan sebab-akibat. Melalui komik, siswa dapat mengembangkan pemahaman tentang urutan peristiwa dan kritis berpikir. Dalam komik, gambar-gambar disusun secara berurutan untuk menceritakan cerita. Siswa perlu memahami dan menganalisis urutan gambar tersebut untuk memahami cerita secara keseluruhan. Hal ini mengembangkan keterampilan kritis berpikir siswa dalam melihat hubungan antara bagian-bagian cerita dan menyusunnya menjadi satu kesatuan yang bermakna.

Menurut Sarah Chen, ahli teknologi pendidikan: "Komik dapat digunakan sebagai alat untuk mengajarkan kedisiplinan belajar dengan memberikan informasi secara terstruktur dan mudah dipahami. Mereka dapat membantu siswa mengatur waktu, mengembangkan kebiasaan belajar yang baik, dan memprioritaskan tugas-tugas mereka."⁵⁷

Analisa penulis bahwa komik dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk mengajarkan kedisiplinan belajar siswa. Dengan menyajikan informasi secara terstruktur dan mudah dipahami, komik membantu siswa mengatur waktu, mengembangkan kebiasaan belajar yang baik, dan memprioritaskan tugas-tugas mereka. Penggunaan komik sebagai alat pengajaran dapat memberikan pendekatan yang menarik dan praktis dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa.

Dapat di uraikan, media komik menggunakan kombinasi antara teks dan gambar untuk memperkuat kedisiplinan belajar siswa. Narasi yang menarik dan visual yang menarik dalam komik dapat memicu minat dan motivasi siswa

⁵⁷ Tabachnick, S. E., & Hindin, T. J. (2015). *Teaching visual literacy using comics: A multimodal approach*. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, h. 441-451

untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Komik membantu siswa mengatur waktu, mengembangkan kebiasaan belajar yang baik, dan memprioritaskan tugas-tugas. Melalui komik, siswa dapat melihat contoh karakter-karakter dengan kebiasaan belajar yang baik dan belajar untuk mengadopsi perilaku yang sama.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan Penelitian yang digunakan adalah *reasearch and development* (*R&D*). Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggris *reasearch and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu, digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

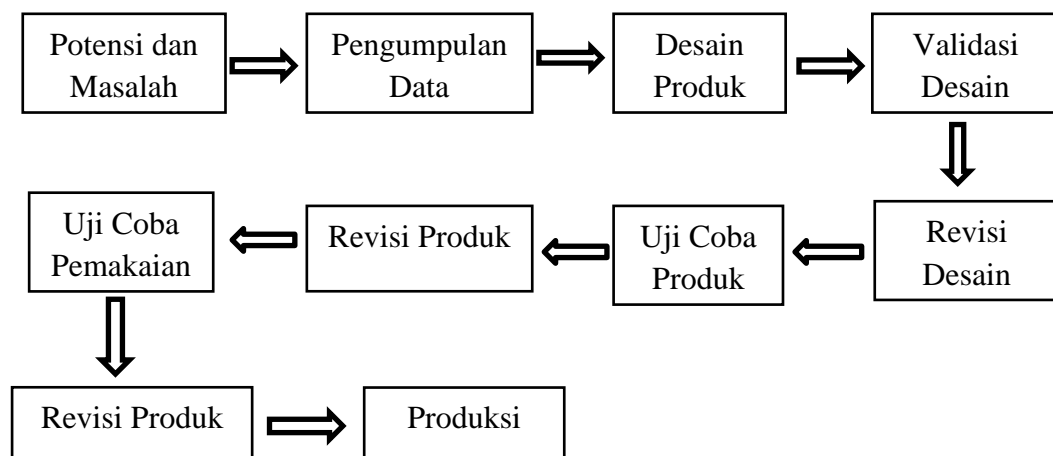
Putra menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategis/cara, jasa, prosedur, tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna.⁵⁸ Setyosari berpendapat penelitian dan pengembangan ialah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Borg dan Gall menyatakan penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.⁵⁹

⁵⁸ Takari Chandra Pramana, *Pengembangan Media Komik Sebagai Bahan Ajar IpaMater Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pendowoharjo Sleman*, (Yogyakarta: Pgsd Fkip Universitas PGRI), h.67.

⁵⁹ Ninit Alfianika, *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Deepublish, 2012), h. 159

Penelitian dan pengembangan adalah suatu kegiatan proses agar menghasilkan produk, sehingga produk tersebut akan diuji kepada peserta didik di sekolah tersebut dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall, maka prosedur pengembangan dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan Langkah-langkah sebagai berikut:⁶⁰



Gambar. 3.1. langkah-langkah penggunaan metode *research and development* (R & D).

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini penulis lakukan untuk pengembangan media pembelajaran komik. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media dalam bentuk komik yang dibuat menggunakan aplikasi desain dan dijadikan sebuah buku sederhana yang memiliki fungsi berupa media pembelajaran pada materi meningkatkan kedisiplinan belajar siswa SMPs Babul Magfirah. Perlengkapan yang diperlukan untuk pembuatan media komik sebagai berikut:

⁶⁰ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, (Bandung: Alfabet, 2017), H. 297.

1. Laptop
2. Aplikasi Corel Draw
3. Kertas Matte
4. Print

Tahapan dalam membuat produk media komik sebagai berikut:

1. Setelah semua alat lengkap, langkah pertama membuat alur cerita atau percakapan.
2. Menciptakan karakter tokoh cerita.
3. Membuat slide cerita komik.
4. Membuat background serta karakter komik.
5. Membuat dan menuliskan percakapan serta narasi ke dalam slide komik.
6. Memberikan warna yang menarik pada gambar.
7. Setelah semua selesai barulah di print menggunakan kertas matte sesuai urutan halaman.
8. Tahap akhir ialah membukukan komik sehingga terbentuk sebuah komik buku.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri subyek dan objek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu yang memiliki syarat tertentu untuk ditetapkan sebagai bahan penelitian oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil sebuah kesimpulan.⁶¹ Serta populasi adalah sekumpulan obyek yang menjadi pusat perhatian yang dimana bisa

⁶¹ Slamet Riyanto. Aglis Andhita Hatmawan, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*, (Deepublish Publisher: Yogyakarta, 2020), h. 11

ditarik suatu informasi yang berguna didalam penelitian.⁶² Dalam penelitian sendiri, populasi sangat berguna untuk menyebutkan seluruh elemen dari sebuah wilayah yang menjadi target dalam penelitian, Bahkan populasi terbagi atas 2 jenis, antara lain: Pertama, Populasi homogen merupakan keseluruhan individu yang menjadi anggota dalam populasi yang memiliki sifat yang relatif sama antara satu dengan yang lainnya dan memiliki ciri tidak memiliki perbedaan antara hasil tes dari jumlah yang berbeda. Kedua, populasi heterogen adalah keseluruhan individu anggota populasi relatif yang mempunyai sifat individu anggota populasi yang relatif mempunyai sifat yang berbeda.⁶³ Dapat diambil kesimpulan, populasi adalah subyek yang memiliki informasi yang dapat diambil informasi yang berguna dalam melakukan penelitian. Adapun yang menjadi populasi pada penelitian ini terdiri dari dosen Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry, dosen BK Universitas Syiah Kuala, guru BK di SMPs Babul Maghfirah, dan siswa kelas VII SMPs Babul Maghfirah.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari subyek dan obyek penelitian yang diambil untuk dapat mewakili diambilnya informasi tentang penelitian yang tentunya sudah mampu secara representatif sehingga dapat mewakili populasinya.⁶⁴

⁶² W Gul, *Metodologi Penelitian*, (Grasindo: Jakarta, 2000). h. 76

⁶³ Juliansyah Nur, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*, (Kencana: Jakarta, 2012), h. 147.

⁶⁴ Febri Endra B.S, *Pengantar Metodologi Penelitian (Statistika Praktis)*, (Zifatama Jawara: Sidoarjo, 2014), h. 99.

Sugiyono mengatakan sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁶⁵ Dalam mengambil sampel penelitian ada 2 teknik, yaitu: *Pertama*, *Sampel Model Purposive Sampling* adalah sampel yang memiliki tujuan dengan melakukan penyesuaian gagasan, asumsi, sasaran, tujuan serta manfaat yang ingin dicapai oleh peneliti. *Kedua*, *Sampel Model Snow-Ball Sampling* adalah strategi yang dinilai tepat, karena dalam menentukan jumlah dan sampel tidak semata-mata hanya dilakukan oleh peneliti karena dengan bekerjasama dengan informan untuk menentukan sampel berikutnya yang dianggap memang penting dalam penelitian.⁶⁶ Maka dalam penelitian ini peneliti mengambil model *purposive sampling* dengan penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁶⁷ Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah sebagai tim validasi terdiri dari satu orang dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan ahli desain bidang media komik, dua orang bidang materi isi komik yaitu dosen Universitas Syiah Kuala dan guru BK di SMPs Babul Maghfirah, satu orang dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan ahli bidang bahasa, dan 4 orang siswa kelas XII SMPs Babul Maghfirah.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu tahapan penting dalam penelitian sehingga mendapat data yang akurat dan sesuai dalam penelitian, karena tanpa

⁶⁵ Slamet Riyanto, Dr. Aglis Andhita Hatmawan, S.E., M.M, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*,h. 12

⁶⁶ Suwardi Endaswara, *Metode, Teori, Teknik Penelitian*, (Pustaka Widyatama: Yogyakarta, 2006), h. 115-116

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, (Alfabeta: Bandung, 2016), h. 126

adanya kemampuan teknik ini, peneliti akan terkendala dan sulit untuk mendapat informasi data penelitian yang standar dan berkualitas.⁶⁸ Juga pengumpulan data ini diperlukan dan memiliki peranan yang sangat penting dikarenakan menjadi pedoman peneliti selama melakukan melakukan pengumpulan data yang sedang berlangsung.⁶⁹ Pengumpulan data yang mempunyai tujuan untuk memperoleh data-data yang akurat, relevan, serta sesuai dengan tujuan penelitian akan memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian.

Maka Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Validasi

Lembar Validasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat aspek-aspek yang dinilai, skala penilaian, tanggapan, serta saran dari ahlinya agar produk yang dihasilkan memenuhi standar dan memenuhi kebutuhan.⁷⁰ Lembar validasi dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh masukan berupa kritik, saran, dan tanggapan terhadap model pembelajaran yang dikembangkan. Untuk mengetahui kevalidan media dan isi komik yang disusun, lembar validasi diberikan kepada validator, validator memberikan penilaian terhadap media dengan memberi tanda centang pada baris dan kolom yang sesuai, menulis butir-butir revisi jika terdapat kekurangan pada bagian saran atau dapat menulis langsung pada naskah media. Validasi media dilakukan oleh 1 validator

⁶⁸ Firdaus, Fakhry Zamzam, *Aplikasi Metodologi Penelitian*, (Deepublisher: Yogyakarta, 2018), h. 103

⁶⁹ Bagja Waluya, *Sosiologi: Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat untuk kelas XII SMA/MA Program IPS*, (Setia Purnama Inves: Bandung, 2007), h. 95.

⁷⁰ Yudi Hari Rayanto & Sugianta, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 :Teori Dan Praktek*, (Lembaga Academic & Research Institute: Pasuruan, 2020), h. 129

ahli media komik dan 1 orang ahli bidang isi materi komik dan 1 orang ahli bidang Bahasa. Lembar validasi yang diamati dalam penilaian berupa lembar validasi model. Penilaian validator terhadap model terdiri dari 5 kategori yaitu sangat tidak valid (1), tidak valid (2), cukup valid (3), valid (4), dan sangat valid (5).

2. Uji Coba/Validasi

a. Telaah pakar (Expert Judgement)

Validator penelitian dalam pengembangan ini adalah pakar ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Data yang didapat oleh peneliti dalam tahap penelitian dan pengembangan ini terdapat 2 macam, ialah data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penskoran berupa persentase untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan media komik. Data yang kedua adalah data kualitatif yang diperoleh dari tanggapan-tanggapan atau saran dari validator. Validatornya adalah:

1) Validator isi media pembelajaran (Ahli Materi)

Adapun kualifikasi ahli isi/materi yaitu sebagai berikut:

- a) Memiliki latar belakang pendidikan bimbingan konseling.
- b) Menguasai layanan-layanan dalam bimbingan konseling.

2) Validator desain media pembelajaran (Ahli Media dan Desain)

Adapun kualifikasi ahli desain media komik disini yaitu sebagai berikut:

- a) Orang yang ahli dalam bidang desain media pembelajaran.
- b) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2.
- c) Telah berpengalaman dalam mendesain dan merancang media

pembelajaran

3) Validator ahli Bahasa

Kualifikasi ahli bahasa disini ialah:

- a) Orang yang ahli dalam bidang penataan bahasa menggunakan bahasa yang baik dan benar.
- b) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2.
- c) Memiliki pengalaman dalam menulis sebuah karya ilmiah.

Peneliti juga menggunakan data kuantitatif yang berupa nilai test siswa kelas kontrol dan eksperimen untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran komik, dengan membandingkan hasil dari keduanya. Uji coba produk memiliki maksud untuk pengumpulan data yang dapat digunakan sebagai awalan untuk menetapkan tingkat valid, daya tarik dari produk yang dihasilkan.

Tabel 3.1. Nama profesi dan bidang validator produk

NO	Nama	Profesi	Validator
1	Fitra Marshela., S.Pd., M.Pd.	Dosen BK di Unsyiah	Ahli Materi
2	Azhar., S.Pd.I.	Guru BK SMPs Babul Maghfirah	Ahli Materi
3	Dr. Mukhlisah., MA.	Dosen Media Pembelajaran	Ahli media dan desain produk
4	Silvia Sandi Wisuda Lubis., S.Pd., M.Pd.	Dosen Bahasa Indonesia	Ahli bahasa

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini berupa data deskriptif untuk mendapat angka rata-rata persentase. Teknik analisis data untuk validasi ahli komik sebagai berikut:

1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli

Analisis dari validator bersifat deskriptif kualitatif berupa masukan, dan saran, dan data yang digunakan dalam melakukan validasi media komik merupakan data kualitatif dengan mengacu 5 kriteria penilaian, sebagai berikut:

- a) Skor 1, bagi penilaian sangat tidak sesuai (tidak valid).
- b) Skor 2, bagi penilaian kurang sesuai (kurang valid)
- c) Skor 3, bagi penilaian kurang layak/kurang sesuai (cukup valid).
- d) Skor 4, bagi penilaian layak/sesuai (valid).
- e) Skor 5, bagi penilaian sangat layak/sangat sesuai (sangat valid).

Data yang didapat dengan instrument, dianalisis dengan Teknik analisis dan presentase sesuai dengan rumus yang ditentukan:

- 1) Menghitung skor rata-rata dari setiap aspek dapat menggunakan persamaan:⁷¹

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Kelayakan

$\sum X$ = Jumlah total skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$ = Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Sehingga diperoleh kategori penilaian media Komik untuk meningkatkan kedisiplinan belajar.

⁷¹ Heni Setyawati, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Ketrampilan Proses Sains Siswa*, Bioedukasi Vol. XV, No 1 April 2017, h. 34

Tabel 3.2. Daftar Penilaian Kelayakan

Nilai	Kualifikasi	Keterangan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Tidak perlu revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Tidak perlu revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup valid	Perlu revisi kecil
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang valid	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat tidak valid	Revisi

Berdasarkan tabel diatas produk komik dapat digunakan apabila telah mencapai skor 60-100 dari seluruh unsur yang terdapat di dalam angket, baik dari angket ahli materi, ahli media dan desai, dan ahli Bahasa. Penilaian harus memenuhi kriteria valid. Jika dalam kriteria terdapat tidak valid maka dilakukan revisi, sampai mencapai kriteria valid.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Penelitian

Pesantren Babul Maghfirah didirikan tahun 1994, pesantren Babul Maghfiran masih berkembang hingga sekarang merupakan salah satu pesantren terbaik di Aceh Besar. Dayah Babul Maghfirah selain mempunyai kurikulum nasional ada juga kajian kitab kuning. Merupakan sesuatu yang sudah jarang ada dalam pesantren-pesantren modern saat ini. Memiliki waktu khusus di malam hari. Kelebihan lain dari pesantren ini adalah lebih kental pada unsur salafiyahnya. Terutama jika melihat ada dalail khairat dan barzanji. Ada juga diterapkan pendidikan bahasa yaitu bahasa arab dan bahasa inggris.

Adapun latar belakang berdirinya Dayah Babul Maghfirah ini adalah permintaan masyarakat tiga pemukiman serta didukung oleh 30 kepala desa daerah tersebut serta unsur-unsur masyarakat lainnya kemudian meminta Abu Madinah, agar bersedia pulang dari Jakarta untuk dapat mendirikan lembaga pendidikan (dayah) di Aceh Besar, dengan adanya keinginan masyarakat yang kuat maka permintaannya dikabulkan. Pada bulan Juni tahun 1996 M, berdirilah pesantren yang diberi nama Babul Maghfirah yang peletakan batu pertama dilakukan oleh Bapak Bupati Aceh Besar Drs. T. Untung Juana dengan letak geografis SMPs Babul Maghfirah di Jalan Pasar Cot Keueng. Kecamatan. Kuta Baro. Kabupaten. Aceh Besar dengan status swasta. Kondisi lingkungan SMPs Babul Maghfirah, aman dan tentram. Letaknya pun *strategis* Dikarenakan sekolah ini merupakan sekolah yang juga menerapkan *system boarding*. yang

memudahkan siswa untuk melaksanakan aktifitas senyaman mungkin. Ditambah lagi dengan tumbuh-tumbuhan yang berada di depan kelas dan seputaran sekolah dan dipagari dengan tembok yang tinggi agar terhindar dari siswa yang ingin melakukan bolos sekolah.

Langkah-langkah yang peneliti laksanakan dalam tahapan melakukan penelitian. pertama peneliti mengajukan pembuatan surat penelitian melalui portal, setelah dikeluarkan surat penelitian melalui portal peneliti mencetak surat izin penelitian. Pada tahapan selanjutnya peneliti mengantarkan surat izin penelitian sekaligus meminta izin secara langsung untuk melakukan penelitian di SMPs Babul Maghfirah yang dimana surat izin penelitian peneliti serahkan kepada bagian kurikulum. Setelah diizinkan oleh kepala sekolah, peneliti melaksanakan penelitian untuk pengumpulan data dari 4 responden siswa laki-laki yang dibantu oleh guru BK di Babul Maghfirah untuk mengumpulkan siswa di ruang praktek khusus. Selanjutnya peneliti memulai tahapan pengenalan dengan siswa yang sudah dipilih oleh guru BK dan memberikan sedikit penjelasan terhadap maksud dan tujuan dari pada kehadiran peneliti. Setelah itu peneliti memulai tahapan untuk pengumpulan data dengan posisi duduk setengah lingkaran, dan kemudian menjelaskan bagaimana cara pengisian angket yang sudah peneliti siapkan. Kemudian masuk tahapan dimana siswa membaca dan mengisi angket yang telah peneliti bagikan. Setelah proses pengisian angket berlangsung, peneliti membuka sesi tanya jawab. Setelah sesi tanya jawab selesai peneliti mengakhiri pertemuan tersebut dengan Al-Fatihah. Kemudian pada hari

berikutnya peneliti mengambil surat balasan telah melaksanakan penelitian di kantor sekolah Babul Maghfirah.

B. Hasil Penelitian

Proses Pengembangan Media Komik Terhadap Kedisiplinan Belajar di SMPs Babul Maghfirah. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa media komik terhadap kedisiplinan belajar di SMPs Babul Maghfirah dengan model Borg & Gall.

1. Potensi dan Masalah

Peneliti menganalisis dan mengidentifikasi bahwa guru BK di SMPs Babul Maghfirah masih kekurangan media dalam proses belajar mengajar terkait kedisiplinan sehingga belum mempunyai media BK yang khusus dan tepat untuk mendukung pembelajaran sehingga dari hasil analisa peneliti dan observasi di SMPs Babul Maghfirah tersebut peneliti mengembangkan media BK berbentuk media komik terkait kedisiplinan belajar siswa.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data penulis kumpulkan dengan menyebarkan angket. Untuk mengetahui keberhasilan produk yang di terapkan oleh penulis yakni dengan meminta siswa mengisi angket atas produk yang digunakan.

3. Desain Produk (*Design*)

Penulis membuat desain komik dari cover yang menarik yang memuat gambaran umum isi komik dengan menyesuaikan judul komik dan gambar dicover, dengan bentuk kertas dan ukuran 17,7 X 12,2 sesuai dengan bentuk komik umumnya dengan materi dan isi terkait kedisiplinan belajar dengan memberi

gambaran langsung yang terjadi dengan adanya berbagai percakapan yang dapat menarik perhatian pada siswa terkait kedisiplinan dalam belajar.

4. Validasi Desain

Validasi desain produk komik penulis lakukan dengan 4 orang validator yang memiliki keahlian di setiap bidang yang akan divalidasi. Keempat validator tersebut adalah validator ahli materi 2 orang, validator ahli media dan desain 1 orang, validator ahli Bahasa 1 orang. Validasi produk mencakup nilai 5) sangat layak, 4) layak, 3) cukup layak, 2) kurang layak, 1) sangat kurang layak. Hasil validasi dalam bentuk data kualitatif dan kuantitatif. Perolehan data tersebut selanjutnya akan diolah untuk mengetahui tingkat kevalidan produk. Data yang diperoleh penulis adalah data kuantitatif dan kualitatif. Berikut ini adalah klasifikasi data validasi.

1) Data validasi ahli materi

Validator materi pada media komik merupakan dosen BK Universitas Syiah Kuala ibu Fitra Marshela., S.Pd., M.Pd. dan Guru BK SMPs Babul Maghfirah ustad Azhar., S.Pd.I. Hasil dari validasi ahli materi berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian skala likert dan data kuantitatif berasal dari angket yang berupa kritik dan saran dari validator. Berikut ini adalah paparan data validasi ahli materi/isi.

a) Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi materi/isi akan ditampilkan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 4.1

Hasil penelitian 1 media komik oleh ahli materi/isi dari validator 1

NO	INDIKATOR	X	XI	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Isi materi yang terdapat pada komik ini sesuai dengan kurikulum merdeka	3	5	100%	Cukup Valid	Perlu Revisi
2	Isi komik sesuai dengan bimbingan konseling bidang layanan pribadi	3	5	100%	Cukup Valid	Perlu Revisi
3	Media komik ini sesuai dengan indikator dan tujuan media pembelajaran	3	5	100%	Cukup Valid	Perlu Revisi
4	Penyampaian materi dengan media komik ini mudah di pahami.	3	5	100%	Cukup Valid	Perlu Revisi
5	Media komik ini sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VII SMPs	4	5	100%	Valid	Perlu Revisi Kecil
6	Tampilan media yang menarik.	4	5	100%	Valid	Perlu Revisi Kecil
7	Contoh yang disajikan mudah dipahami	3	5	100%	Cukup Valid	Perlu Revisi

Dari data diatas adalah hasil perhitungan dengan menggunakan rumus

sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase tingkat kevalidan

X = Skor jawaban oleh responden

Xi = Skor jawaban tertinggi

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{3 + 3 + 3 + 3 + 4 + 4 + 3}{35} \times 100\%$$

$$P = \frac{23}{35} \times 100\%$$

$$P = 65,71\%$$

Hasil validasi ahli materi dikatakan bahwa media komik yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan yang kurang valid. Hal ini dibuktikan pada jumlah skor pada pertanyaan 1-7 pada angket yang diberikan validator terhadap media komik sebesar 23 dengan persentasi kevalidan sebesar 65,71%.

Tabel 4.2

Hasil penelitian 1 media komik oleh ahli materi/isi dari validator 2.

NO	INDIKATOR	X	XI	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Isi materi yang terdapat pada komik ini sesuai dengan kurikulum merdeka	3	5	100%	Cukup Valid	Perlu Revisi
2	Isi komik sesuai dengan bimbingan konseling bidang layanan pribadi	3	5	100%	Cukup Valid	Perlu Revisi
3	Media komik ini sesuai dengan indikator dan tujuan media pembelajaran	3	5	100%	Cukup Valid	Perlu Revisi
4	Penyampaian materi dengan media komik ini mudah di pahami.	3	5	100%	Cukup Valid	Perlu Revisi
5	Media komik ini sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VII SMPs	3	5	100%	Valid	Perlu Revisi Kecil
6	Tampilan media yang menarik.	2	5	100%	Valid	Perlu Revisi Kecil

7	Contoh yang disajikan mudah dipahami	3	5	100%	Cukup Valid	Perlu Revisi
---	--------------------------------------	---	---	------	-------------	--------------

Dari data yang tertera diatas adalah hasil proses perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kevalidan

X = Skor jawaban responden

Xi = Skor jawaban tertinggi

Jika dihitung:

$$P = \frac{3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 2 + 3}{35} \times 100\%$$

$$P = \frac{20}{35} \times 100\%$$

$$P = 57,14\%$$

Dari hasil validasi oleh ahli materi/isi dapat dikatakan bahwa media komik yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan yang kurang valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-7 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media komik sebesar 20 dengan persentasi kevalidan sebesar 57,14%

b) Data kualitatif

Berikut ini adalah data kualitatif yang peneliti peroleh dari validasi ahli materi/isi berupa kritik dan saran yang akan disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.3**Kritik dan saran I media komik oleh ahli materi/isi oleh validator 1.**

Nama Validator	Kritik dan Saran
Fitra Marshela., S.Pd., M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tambahkan tujuan yang lebih jelas. 2. Cerita dalam komik sesuaikan dengan tujuan.

2) Data Validasi ahli Desain

Validasi ahli desain ialah dosen Pendidikan Bahasa Arab di UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yaitu ibu Dr. Mukhlisah., MA. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif hasil validasi ahli desain. Kedua data tersebut diperoleh peneliti dari angket penilaian. Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli desain media komik.

a) Data kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh peneliti dari angket skala likert akan disajikan dalam bentuk tabel. Berikut ini adalah data tersebut.

Tabel 4.4**Hasil penilaian 1 media komik ahli desain**

NO	INDIKATOR	X	XI	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Daya tarik judul komik	4	5	100%	Cukup Valid	Perlu Revisi Kecil
2	Daya tarik halaman pembuka (halaman	4	5	100%	Kurang	Perlu Revisi

	pengenalan tokoh)				Valid	
3	Jarak antara panel (ukuran setiap gambar dari cerita yang sedang berlangsung)	4	5	100%	Kurang Valid	Perlu Revisi
4	Penyajian ilustrasi komik dalam setiap halaman mengarah pada pemahaman konsep komik	4	5	100%	Cukup Valid	Perlu Revisi
5	Daya tarik gambar komik setiap halaman	4	5	100%	Valid	Perlu Revisi Kecil
6	Daya tarik komposisi warna setiap halaman	5	5	100%	Valid	Perlu Revisi Kecil
7	Keseimbangan proporsi komik sebagai hiburan dan komunikasi pendidikan	4	5	100%	Cukup Valid	Perlu Revisi
8	Daya tarik bentuk buku komik	5	5	100%	Cukup Valid	Perlu Revisi
9	Daya tarik ukuran huruf	4	5	100%	Cukup Valid	Perlu Revisi
10	Kesesuaian ukuran buku komik terdiri dari unsur, praktis, fleksibel, efisien, memudahkan pembaca.	4	5	100%	Cukup Valid	Perlu Revisi
11	Kualitas kertas	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Dari data yang tertera diatas adalah hasil proses perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase tingkat kevalidan

X = Skor jawaban oleh responden

X = Skor jawaban tertinggi

Jika dihitung maka

$$P = \frac{4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 5 + 4 + 5 + 4 + 4 + 5}{55} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{55} \times 100\%$$

$$P = 85,45\%$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli desain dapat dikatakan bahwa desain media komik yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan yang valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-11 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media komik yaitu sebanyak 47 dengan persentase kevalidan sebesar 85,45%.

b) Data kualitatif

Data yang berasal dari kritik dan saran ahli desain media komik akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut ini:

Tabel 4.5

Kritik dan Saran I Media komik Oleh Ahli Desain.

Nama Validator	Kritik dan Saran
Dr. Mukhlisah., MA.	1. Belum tertera halaman 2. Warna cover buat sedikit berbeda dari warna isi.

3) Validasi ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa ialah dosen PGMI UIN Ar-Raniry Banda Aceh yaitu ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis., S.Pd., M.Pd. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif hasil validasi ahli bahasa. Data tersebut diperoleh peneliti dari angket penilaian. Berikut adalah paparan data validasi ahli bahasa media komik.

a) Data kuantitatif

Tabel 4.6

Hasil Penilaian I Media Komik Oleh Ahli Bahasa (validasi pertama).

NO	INDIKATOR	X	XI	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Pemilihan kata dalam kedisiplinan belajar siswa	3	5	100%	Cukup Valid	Perlu revisi
2	Kesesuaian kata dengan penggunaan bahasa siswa	3	5	100%	Cukup Valid	Perlu revisi
3	Penggunaan kalimat komunikatif	3	5	100%	Cukup Valid	Perlu revisi
4	Kemudahan memahami alur cerita dengan taraf berpikir siswa	3	5	100%	Cukup Valid	Perlu revisi
5	Penguatan kata tidak memuat makna ganda sehingga salah tafsir	3	5	100%	Cukup Valid	Perlu revisi
6	Penggunaan kata mudah dipahami oleh siswa	3	5	100%	Cukup Valid	Perlu revisi

Dari data yang tertera diatas adalah hasil proses perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase tingkat kevalidan

X = Skor jawaban oleh responden

X = Skor jawaban tertinggi

Jika dihitung maka

$$P = \frac{3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3}{30} \times 100\%$$

$$P = \frac{18}{30} \times 100\%$$

$$P = 60\%$$

Dari data hasil validasi kepada ahli bahasa dapat dikatakan bahwa media komik yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan yang cukup valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item soal 1-6 yaitu sebanyak 18 dengan persentasi 60%. Hal ini dibuktikan bahwa media komik cukup layak dan sesuai untuk kelas VII SMP/MTS.

b) Data kualitatif

Berikut adalah data kualitatif yang peneliti peroleh dari ahli bahasa berupa kritik dan saran yang akan disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.7

Kritik dan saran I media komik oleh ahli Bahasa.

Nama Validator	Kritik dan Saran
Silvia Sandi Wisuda Lubis., M.Pd.	1. Kata yang tidak baku diganti dengan kata baku 2. Tanda petik, koma diperhatikan lagi.

5. Revisi Desain

Sesudah melakukan validasi, peneliti menerima masukan-masukan dari validator supaya komik menjadi produk yang lebih baik yang dikembangkan peneliti. Tahapan berikutnya peneliti akan menganalisa kelemahan dan saran yang sudah diberikan demi kebaikan produk komik.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk penulis lakukan secara langsung dengan 3 orang siswa laki-laki kelas VII MTs Al-Muslimun Lhoksukon Aceh Utara. Kegiatan uji coba dilakukan sebagaimana mestinya, agar dapat mengetahui kelemahan media komik yang dikembangkan. Hasil analisis data kelompok kecil, data tersebut sebagaimana tabel dibawah ini:

Table 4.8

Uji coba produk

NO	Aspek yang dinilai	Skor			Validasi
		N 1	N 2	N 3	
1	Isi komik sesuai dengan pembelajaran.	4	2	2	53,33% (cukup valid, perlu revisi)
2	Media komik ini sesuai dengan indikator dan tujuan media pembelajaran.	4	3	3	66,66% (cukup valid, perlu revisi)
3	Penyampaian materi dengan media komik ini mudah di pahami.	3	2	2	46,66% (kurang valid, revisi)
4	Media komik ini menyajikan materi kedisiplinan belajar.	2	3	2	46,66% (kurang valid, revisi)
5	Media komik ini sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VII SMPs.	3	3	2	53,33% (cukup valid, perlu revisi)

6	Tampilan media yang menarik.	3	2	3	53,33% (cukup valid, perlu revisi)
7	Contoh yang disajikan mudah dipahami	3	2	2	46,66% (kurang valid, revisi)
8	Daya tarik judul komik	2	2	3	46,66% (kurang valid, revisi)
9	Daya tarik halaman pembuka (halaman pengenalan tokoh)	4	2	3	60% (cukup valid, perlu revisi)
10	Jarak antara panel (ukuran setiap gambar dari cerita yang sedang berlangsung)	3	3	2	53,33% (cukup valid, perlu revisi)
11	Daya tarik gambar komik setiap halaman	3	2	2	46,66% (kurang valid, revisi)
12	Daya tarik komposisi warna setiap halaman	2	2	2	40% (kurang valid, revisi)
13	Keseimbangan proporsi komik sebagai hiburan dan komunikasi Pendidikan	4	3	2	60% (cukup valid, perlu revisi)
14	Daya tarik bentuk buku komik	3	2	3	53,33% (cukup valid, perlu revisi)
15	Daya tarik ukuran huruf	3	2	2	46,66% (kurang valid, revisi)
Jumlah		116			
Skor Maksimal		225			
Validasi Keseluruhan		51,55%			

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{116}{225} \times 100\%$$

$$P = 51,55\%$$

7. Validasi desain revisi/revisi produk

a. Validasi ahli materi

Penilaian uji validitas produk ahli materi/isi dilakukan oleh ahli materi. Validator materi pada media komik ini adalah dosen BK Universitas Syiah Kuala ibu Fitra Marshela., S.Pd., M.Pd. dan Guru BK SMPs Babul Maghfirah ustad Azhar., S.Pd.I. Hasil dari validasi ahli materi berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian skala likert dan data kuantitatif berasal dari angket yang berupa kritik dan saran dari validator. Berikut ini adalah paparan data validasi ahli materi/isi.

1) Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi materi/isi akan ditampilkan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 4.9

Hasil validasi 2 media komik oleh ahli materi/isi berikut ini oleh validator 1.

NO	INDIKATOR	X	XI	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Isi materi yang terdapat pada komik ini sesuai dengan kurikulum merdeka	4	5	100%	Valid	Tidak Revisi
2	Isi komik sesuai dengan bimbingan konseling bidang layanan pribadi	4	5	100%	Valid	Tidak Revisi
3	Media komik ini sesuai dengan indikator dan tujuan media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Penyampaian materi dengan media komik ini mudah di pahami.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

5	Media komik ini sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VII SMPs	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Tampilan media yang menarik.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Contoh yang disajikan mudah dipahami	4	5	100%	Valid	Tidak Revisi

Dari data yang tertera diatas adalah hasil proses perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase tingkat kevalidan

X = Skor jawaban oleh responden

X = Skor jawaban tertinggi

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{4 + 4 + 5 + 5 + 5 + 5 + 4}{35} \times 100\%$$

$$P = \frac{32}{35} \times 100\%$$

$$P = 91,42\%$$

Hasil validasi ahli materi/isi dapat dikatakan bahwa media komik yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan yang sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-7 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media komik sebesar 32 dengan persentasi kevalidan sebesar 91,42%.

Table 4.10

Hasil validasi 2 media komik oleh ahli materi/isi berikut ini oleh validator 2.

NO	INDIKATOR	X	XI	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Isi materi yang terdapat pada komik ini sesuai dengan kurikulum merdeka	4	5	100%	Valid	Tidak Revisi
2	Isi komik sesuai dengan bimbingan konseling bidang layanan pribadi	4	5	100%	Valid	Tidak Revisi
3	Media komik ini sesuai dengan indikator dan tujuan media pembelajaran	4	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Penyampaian materi dengan media komik ini mudah di pahami.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Media komik ini sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VII SMPs	4	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Tampilan media yang menarik.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Contoh yang disajikan mudah dipahami	4	5	100%	Valid	Tidak Revisi

Dari data yang tertera diatas adalah hasil proses perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase tingkat kevalidan

X = Skor jawaban oleh responden

X = Skor jawaban tertinggi

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{4 + 4 + 4 + 5 + 4 + 5 + 4}{35} \times 100\%$$

$$P = \frac{30}{35} \times 100\%$$

$$P = 85,71\%$$

Dari hasil validasi kepada ahli materi/isi dapat dikatakan bahwa media komik yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan yang sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-7 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media komik sebesar 30 dengan persentasi kevalidan sebesar 85,71%.

2) Data kualitatif

Berikut ini adalah data kualitatif yang peneliti peroleh dari validasi ahli materi/isi berupa kritik dan saran yang akan disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.11

Kritik dan saran 2 media komik oleh ahli materi/isi dari validator 1.

Nama Validator	Kritik dan Saran
Fitra Marshela., S.Pd., M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan sudah jelas. 2. Cerita dalam komik sudah sesuaikan dengan tujuan.

1) Data Validasi ahli Desain

Validasi ahli desain ialah dosen Pendidikan Bahasa Arab di UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yaitu ibu Dr. Mukhlisah., MA. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif hasil validasi ahli desain. Kedua data tersebut diperoleh peneliti dari angket penilaian. Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli desain media komik.

a) Data kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh peneliti dari angket skala likert akan disajikan dalam bentuk tabel. Berikut ini adalah data tersebut.

Tabel 4.12

Hasil penilaian 2 media komik ahli desain

NO	INDIKATOR	X	XI	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Daya tarik judul komik	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2	Daya tarik halaman pembuka (halaman pengenalan tokoh)	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
3	Jarak antara panel (ukuran setiap gambar dari cerita yang sedang berlangsung)	4	5	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
4	Penyajian ilustrasi komik dalam setiap halaman mengarah pada pemahaman konsep komik	4	5	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
5	Daya tarik gambar komik	4	5	100%	Valid	Tidak Perlu

	setiap halaman					Revisi
6	Daya tarik komposisi warna setiap halaman	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
7	Keseimbangan proporsi komik sebagai hiburan dan komunikasi pendidikan	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
8	Daya tarik bentuk buku komik	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
9	Daya tarik ukuran huruf	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
10	Kesesuaian ukuran buku komik terdiri dari unsur, praktis, fleksibel, efisien, memudahkan pembaca.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
11	Kualitas kertas	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Dari data yang tertera diatas adalah hasil proses perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase tingkat kevalidan

X = Skor jawaban oleh responden

X = Skor jawaban tertinggi

Jika dihitung maka

$$P = \frac{5 + 5 + 4 + 4 + 4 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5}{55} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{55} \times 100\%$$

$$P = 94,54\%$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli desain dapat dikatakan bahwa desain media komik yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan yang sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-11 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media komik yaitu sebanyak 52 dengan persentase kevalidan sebesar 94,54%.

b) Data kualitatif

Data yang berasal dari kritik dan saran ahli desain media komik akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut ini:

Tabel 4.13

Kritik dan Saran 2 Media komik Oleh Ahli Desain.

Nama Validator	Kritik dan Saran
Dr. Mukhlisah., MA.	1. Sudah tertera halaman 2. Warna cover sudah berbeda dengan warna isi.

2) Validasi ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dosen PGMI UIN Ar-Raniry Banda Aceh, ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis., S.Pd., M.Pd. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif hasil validasi ahli pembelajaran. Kedua data tersebut diperoleh peneliti dari angket penilaian. Berikut adalah paparan data validasi ahli bahasa media komik.

a) Data kuantitatif

Tabel 4.14
Hasil Penilaian 2 Media Komik Oleh Ahli Bahasa (validasi kedua).

NO	INDIKATOR	X	XI	P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Pemilihan kata dalam kedisiplinan belajar siswa	4	5	100%	Cukup Valid	Perlu revisi
2	Kesesuaian kata dengan penggunaan bahasa siswa	5	5	100%	Cukup Valid	Perlu revisi
3	Penggunaan kalimat komunikatif	4	5	100%	Cukup Valid	Perlu revisi
4	Kemudahan memahami alur cerita dengan taraf berpikir siswa	5	5	100%	Cukup Valid	Perlu revisi
5	Penguatan kata tidak memuat makna ganda sehingga salah tafsir	4	5	100%	Cukup Valid	Perlu revisi
6	Penggunaan kata mudah dipahami oleh siswa	5	5	100%	Cukup Valid	Perlu revisi

Dari data yang tertera diatas adalah hasil proses perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase tingkat kevalidan

X = Skor jawaban oleh responden

X = Skor jawaban tertinggi

Jika dihitung maka

$$P = \frac{4 + 5 + 4 + 5 + 4 + 5}{30} \times 100\%$$

$$P = \frac{27}{30} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Dari data hasil validasi kepada ahli Bahasa dapat dikatakan bahwa media komik yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan yang cukup valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item soal 1-6 yaitu sebanyak 27 dengan persentasi 90%. Hal ini dibuktikan bahwa media komik sangat layak dan sesuai untuk kelas VII SMP/MTS.

b) Data kualitatif

Berikut adalah data kualitatif yang peneliti peroleh dari ahli bahasa berupa kritik dan saran yang akan disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.15

Kritik dan saran 2 media komik oleh ahli Bahasa.

Nama Validator	Kritik dan Saran
Silvia Sandi Wisuda Lubis., M.Pd.	1. Kata-kata yang tidak baku sudah diganti dengan kata-kata baku 2. Tanda petik, koma sudah diperhatikan lagi.

8. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian peneliti laksanakan kepada 4 orang siswa laki-laki kelas VII SMPs Babul Maghfirah. Pada tahap ini, peneliti memperoleh data kuantitatif. Data kuantitatif berupa angket yang diberikan kepada siswa untuk mengisi skor sesuai dengan pernyataan. Hasil penilaian siswa terhadap tahap media komik di input dalam sebuah tabel dibawah ini:

Tabel 4.16
Uji coba pemakaian

NO	Aspek yang dinilai	Skor				Validasi
		N 1	N 2	N 3	N 4	
1	Isi komik sesuai dengan pembelajaran.	5	5	5	4	95% (sangat valid, tidak revisi)
2	Media komik ini sesuai dengan indikator dan tujuan media pembelajaran.	4	5	5	5	95% (sangat valid, tidak revisi)
3	Penyampaian materi dengan media komik ini mudah di pahami.	5	5	5	4	95% (sangat valid, tidak revisi)
4	Media komik ini menyajikan materi kedisiplinan belajar.	5	5	4	3	85% (sangat valid, tidak revisi)
5	Media komik ini sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VII SMPs.	4	4	4	5	85% (sangat valid, tidak revisi)
6	Tampilan media yang menarik.	5	3	5	5	90% (sangat valid, tidak revisi)
7	Contoh yang disajikan mudah dipahami	5	5	5	5	46,66% (kurang valid, revisi)
8	Daya tarik judul komik	5	4	5	4	46,66% (kurang valid, revisi)
9	Daya tarik halaman pembuka (halaman pengenalan tokoh)	4	5	5	5	100% (sangat valid, tidak revisi)
10	Jarak antara panel (ukuran setiap gambar dari cerita yang sedang berlangsung)	4	5	5	5	95% (sangat valid, tidak revisi)
11	Daya tarik gambar komik setiap halaman	5	5	5	5	100% (sangat valid, tidak revisi)

12	Daya tarik komposisi warna setiap halaman	5	3	5	4	85% (sangat valid, tidak revisi)
13	Keseimbangan proporsi komik sebagai hiburan dan komunikasi Pendidikan	5	4	5	4	90% (sangat valid, tidak revisi)
14	Daya tarik bentuk buku komik	4	5	5	5	95% (sangat valid, tidak revisi)
15	Daya tarik ukuran huruf	5	5	4	4	90% (sangat valid, tidak revisi)
Jumlah		277				
Skor Maksimal		300				
Validasi Keseluruhan		92,33%				

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$




$$P = \frac{277}{300} \times 100\%$$





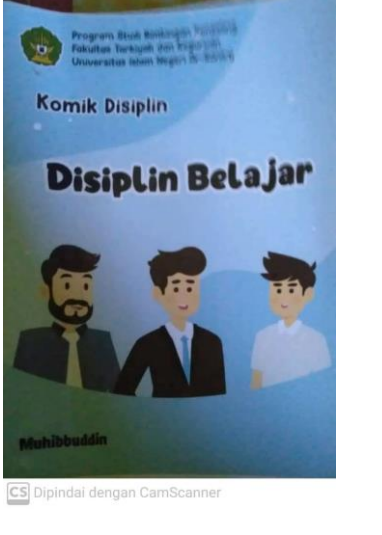
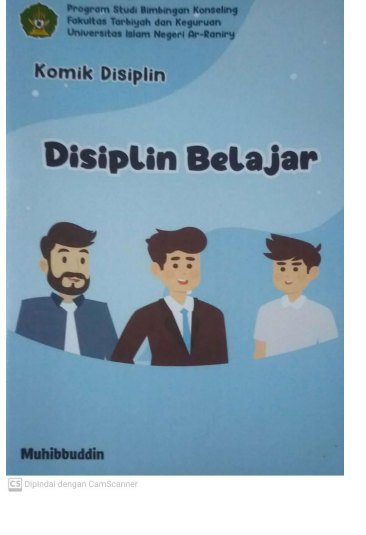
$$P = 92,33\%$$

9. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan atas dasar kritik dan saran yang didapat oleh peneliti dari para validator, dosen pembimbing. Adapun beberapa revisi yang dilakukan untuk perbaikan media komik dan buku petunjuk menggunakan media pembelajaran penulis paparkan sebagai berikut

Tabel 4.17
Revisi produk media komik

NO	Point yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Cover depan dibedakan warnanya dengan halaman isi komik		
2	Nomor halaman pada komik		

<p>3</p>	<p>Ukuran slide komik yang berbeda</p>		
<p>4</p>	<p>Point percakapan pada setiap slide</p>		
<p>5</p>	<p>Ukuran komik dari ukuran 15,5 cm x 11,5 cm menjadi ukuran 17,7 cm x 12,2 cm.</p>		

10. Produksi

Produk yang telah dihasilkan oleh penulis akan dipublikasikan di media sosial dalam bentuk gambar media BK. Dengan adanya publikasi tersebut, penulis berharap dapat menimbulkan motivasi serta minat adik-adik, teman-teman mahasiswa untuk selalu menciptakan karya-karya dan mengembangkan bakat yang dimiliki.

Untuk melihat kelayakan dari ahli peneliti memberikan lembar validasi kepada 4 ahli yang menjadi ahli media dan materi yang merupakan 2 dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-raniry Banda Aceh, 1 guru BK SMPs Babul Maghfirah Aceh Besar dan 1 dosen Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Syiah Kuala. Adapun total penilaian kelayakan dari para ahli adalah sebagai berikut:

a) Penilaian Ahli Materi

Hasil penilaian media komik oleh validator ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.18 dibawah ini:

Tabel 4.18
Data Hasil Validasi Ahli materi media komik oleh 2 ahli dengan dua tahapan penilaian.

NO	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Validasi	
			I	II
1	Isi materi yang terdapat pada komik ini sesuai dengan kurikulum merdeka	1-5	3	4
2	Isi komik sesuai dengan bimbingan konseling bidang layanan pribadi	1-5	3	4

3	Media komik ini sesuai dengan indikator dan tujuan media pembelajaran	1-5	3	5
4	Penyampaian materi dengan media komik ini mudah di pahami.	1-5	3	5
5	Media komik ini sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VII SMPs	1-5	4	5
6	Tampilan media yang menarik.	1-5	4	5
7	Contoh yang disajikan mudah dipahami	1-5	3	4
Jumlah Skor			23	32
Presentase			65,71%	91,42%
Kriteria kelayakan			Cukup layak	Sangat Layak

Table 4.19 adalah hasil dari validator 2 ahli materi.

NO	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Validasi	
			I	II
1	Isi materi yang terdapat pada komik ini sesuai dengan kurikulum merdeka	1-5	3	4
2	Isi komik sesuai dengan bimbingan konseling bidang layanan pribadi	1-5	3	4
3	Media komik ini sesuai dengan indikator dan tujuan media pembelajaran	1-5	3	4
4	Penyampaian materi dengan media komik ini mudah di pahami.	1-5	3	5

5	Media komik ini sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VII SMPs	1-5	3	4
6	Tampilan media yang menarik.	1-5	2	5
7	Contoh yang disajikan mudah dipahami	1-5	3	4
Jumlah Skor			20	32
Presentase			57,14%	85,71%
Kriteria kelayakan			Cukup layak	Sangat Layak

b) Penilaian Ahli Desain.

Hasil penilaian media komik oleh validator ahli desain dapat dilihat pada tabel

4.20 dibawah ini:

Tabel 4.20
Data Hasil Validasi Ahli media komik oleh 1 ahli dengan dua tahapan penilaian.

NO	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Validasi	
			I	II
1	Daya tarik judul komik	1-5	4	5
2	Daya tarik halaman pembuka (halaman pengenalan tokoh)	1-5	4	5
3	Jarak antara panel (ukuran setiap gambar dari cerita yang sedang berlangsung)	1-5	4	4
4	Penyajian ilustrasi komik dalam setiap halaman mengarah pada pemahaman konsep komik	1-5	4	4
5	Daya tarik gambar komik setiap halaman	1-5	4	4
6	Daya tarik komposisi warna setiap	1-5	5	5

	halaman			
7	Keseimbangan proporsi komik sebagai hiburan dan komunikasi Pendidikan	1-5	4	5
8	Daya tarik bentuk buku komik	1-5	5	5
9	Daya tarik ukuran huruf	1-5	4	5
10	Kesesuaian ukuran buku komik terdiri dari unsur, praktis, fleksibel, efisien, memudahkan pembaca.	1-5	4	5
11	Kualitas kertas	1-5	5	5
Jumlah Skor			47	52
Presentase			85,45%	94,54%
Kriteria kelayakan			Sangat layak	Sangat Layak

c) Penilaian Ahli Desain

Hasil penilaian media komik oleh validator ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4.21 dibawah ini:

Tabel 4.21
Data Hasil Validasi Ahli Bahasa dalam media komik oleh 1 ahli dengan dua tahapan penilaian.

NO	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Validasi	
			I	II
1	Pemilihan kata dalam kedisiplinan belajar siswa	1-5	3	4
2	Kesesuaian kata dengan penggunaan bahasa siswa	1-5	3	5
3	Penggunaan kalimat komunikatif	1-5	3	4

4	Kemudahan memahami alur cerita dengan taraf berpikir siswa	1-5	3	5
5	Penguatan kata tidak memuat makna ganda sehingga salah tafsir	1-5	3	4
6	Penggunaan kata mudah dipahami oleh siswa	1-5	3	5
Jumlah Skor			18	27
Presentase			60%	90%
Kriteria kelayakan			Cukup layak	Sangat Layak

d) Hasil validasi siswa

Hasil validasi media komik dari siswa dapat dilihat pada tabel 4.22 dibawah ini:

Tabel 4.22
Data Hasil Validasi komik dari siswa dengan dua tahapan penilaian.

No	Responden	Kriteria Penilaian															skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Muhammad Syawal	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70
2	Azqa Aqila	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	68
3	Galang Ardiansyah	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	72
4	Ahmad Nawal Azka	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	67
5	Rajulul Akbar	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	40
6	Alief Fairuz	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	50
7	Rehan	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	35
Jumlah skor per kriteria		31	26	27	30	27	26	31	26	27	30	27	26	31	26	27	402

Rata-rata skor per kriteria	4,4	3,7	3,8	4,2	3,8	3,7	4,4	3,7	3,8	4,2	3,8	3,7	4,4	3,7	3,8	57,42
Jumlah skor per aspek	140					139					136					
Rata-rata skor per aspek	3,98					3,96					3,88					
Indeks kelayakan	0,80					0,79					0,78					
Kriteria kelayakan	Layak					Layak					Layak					

C. Pembahasan

1. Proses pengembangan Media komik

Sukma Putri mengatakan bahwa pengembangan media komik adalah upaya yang dilakukan untuk menghasilkan produk berupa media yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan produk yang dikembangkan adalah komik sebagai alat komunikasi dalam pembelajaran untuk menyampaikan informasi pembelajaran secara jelas, runtut, dan menarik dengan dukungan komik dapat dimanfaatkan sebagai media edukatif dan bermanfaat sehingga membuat siswa menjadi senang belajar.⁷²

Dalam mengembangkan media komik kedisiplinan belajar, peneliti melakukan berbagai tahapan dan proses dimulai dari adanya mengidentifikasi potensi masalah pada guru BK di SMPs Babul Magfirah terkait belum adanya media BK sehingga peneliti mengumpulkan data dengan pengamatan dan menyebarkan angket terkait kebutuhan media dalam pembelajaran BK terkait kedisiplinan dalam belajar hasil dari angket.

Selanjutnya, peneliti akan mendesain sebuah produk yang mendukung pembelajaran untuk mendukung pembelajaran pada guru BK di SMPs Babul Magfirah yaitu komik yang menarik tentang kedisiplinan belajar dari judul, cover, ukuran, gambar dan isi yang dapat menarik perhatian siswa dalam kedisiplinan belajar.

Produk yang telah didesain dan dibuat diberikan kepada ahli untuk divalidasi dengan skala kelayakan yang digunakan yaitu skala likert 5-1 terkait

⁷² Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabet, 2015). h. 50.

materi, isi dan Bahasa pada media komik yang terdiri dari 4 validator serta adanya catatan-catatan perbaikan produk. Sehingga, produk yang telah divalidasi oleh ahli kemudian direvisi sesuai dengan saran, masukkan dan catatan-catatan dari para ahli yang berguna untuk perbaikan produk komik yang dikembangkan dan setelah direvisi diuji kembali produk dengan pemakaian pada siswa serta adanya penilaian dari mereka sebagai pengguna produk komik.

Adanya penilaian dari hasil uji coba produk serta saran perbaikan dan masukkan dari pengguna. Kemudian, peneliti mencoba memperbaiki dengan merevisi produk komik sehingga adanya kesesuaian komik bagi pengguna dalam memahami dan mempelajari komik yang telah didesai tersebut. Maka, tahapan terakhir adanya uji coba pemakaian pada siswa sebagai pengguna adanya sedikit saran dan masukan sehingga perlu adanya revisi produk. Setelah diperbaiki sesuai dan sudah layak menurut ahli dan penggunaa yaitu siswa. Maka, peneliti melakukan produksi yang banyak terhadap media komik untuk dibagikan kepada siswa dan sekolah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media komik terhadap kedisiplinan belajar. Maka, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan media komik

Dari adanya mengidentifikasi potensi masalah pada guru BK di SMPs Babul Magfirah belum adanya media pembelajaran dengan mengumpulkan data dengan pengamatan dan menyebarkan angket terkait kebutuhan media dalam pembelajaran BK terkait kedisiplinan dalam belajar hasil dari angket. Selanjutnya, mendesain produk komik dan diberikan kepada ahli untuk divalidasi dengan skala kelayakan terkait materi, isi dan bahasa pada media komik yang terdiri dari 4 validator serta adanya catatan-catatan perbaikan produk. Sehingga, produk yang divalidasi ahli kemudian direvisi sesuai dengan saran, masukkan dan catatan-catatan untuk perbaikan produk. Kemudian. Setelah, direvisi diuji kembali pada siswa dengan penilaian, saran, perbaikan dan masukkan. Kemudian, merevisi produk agar adanya kesesuaian komik bagi pengguna dalam memahami dan mempelajari komik yang telah didesain dengan tahapan terakhir adanya uji coba pemakaian pada siswa dengan sedikit saran dan masukan sehingga perlu adanya revisi. Setelah, diperbaiki dan layak menurut ahli dan penggunaa. Maka, Langkah terakhir memperbanyak produksi media komik yang banyak.

B. Saran

Dengan adanya media komik yang ada ini dapat mampu dimanfaatkan oleh guru bimbingan dan konseling dalam mengentaskan permasalahan kedisiplinan belajar dan meningkatkan pemberian layanan yang tepat serta tersedianya media bagi guru BK.

Daftar Pustaka

- Abel, J., & Madden, M. *Drawing Words and Writing Pictures: Making Comics: Manga, Graphic Novels, and Beyond*. First Second.
- Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012).
- Ahmad Fadillah, *Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, (Tangerang: Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika, Vol. 2 No. 1, Maret 2018).
- Akmaluddin, Dkk. *Kedisiplinan Belajar Siswa di Sekolah Dasar (SD) Negeri Cot Keu Eung Kabupaten Aceh Besar*. (Universitas Ubudiyah Indonesia: Journal of Education Science (JES), 5(2), Oktober 2019).
- Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda. *Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*. (Universitas Negeri Satya Wacana: Jurnal Pendidikan Surya Edukasi, Vol.3. No.1. Juni 2017).
- Andra Laras Sari, Dkk. *Pengembangan Media Komik Dan Kartu Disiplin Pada Pembelajaran Karakter Tema 6 Kelas Iii Sekolah Dasar Negeri Salatiga 09*, (Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol 5, No. 2, Juni 2018).
- Anip Dwi Saputro. *Komik Sebagai Media Pembelajaran*. (Ponorogo: Jurnal MUADDIB, Vol 5, No.1, Juni, 2015).
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Bagja Waluya, *Sosiologi: Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat untuk kelas XII SMA/MA Program IPS*, (Setia Purnama Inves: Bandung, 2007).
- Bitz, M. (2014). *Comics in the classroom: Using graphic novels for content learning*. National Council of Teachers of English.
- Cohn, Neil. *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury Academic, 2014.
- Daryanto. *Komik Sebagai Media Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Duncan, R. B. (2019). *The power of comics: History, form and culture*. Bloomsbury Publishing.
- Elizabeth E Hurlock. *Perkembangan Anak*. Jakarta: erlangga 2007.
- Ernita Br Tarigan. *Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Dalam Proses Belajar Mengajar Melalui Layanan Konseling Kelompok Pada Siswa Kelas Vii-3 Smp Negeri 1 Gebang Tahun 2017-2018*. Jurnal Tabularasa Pps Unimed, Vol.15. No.3. Desember 2018.
- Febri Endra B.S, *Pengantar Metodologi Penelitian (Statistika Praktis)*, (Zifatama Jawara: Sidoarjo, 2014).
- Firdaus, Fakhry Zamzam, *Aplikasi Metodologi Penelitian*, (Deepublisher: Yogyakarta, 2018).
- Fita Mustafida, *Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan Kecenderungan Gaya Belajar Peserta Didik SD/MI*, (Jurnal Madrasah, Vol 6, No 1, Desember 2013).
- Gd Tuning Somara Putra, Dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi*

- Halaman Web Untuk Siswa Kelas Xi Program Keahlian Multimedia Di Smk Negeri 3 Singaraja*, (Singaraja: Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika, Volume 1, Nomor 2, Juli 2013).
- Heni Setyawati, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Ketrampilan Proses Sains Siswa*, Bioedukasi Vol. XV, No 1 April 2017.
- Hilyati Fadhillah, Dkk. *Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok*. (Elizabeth B. Hurlock). (Universitas Negeri Padang: Jurnal Penelitian Guru Indonesia - JPGI (2019) Vol 4 No 2).
- Juliansyah Nur, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*, (Kencana: Jakarta, 2012).
- Laila Maharani, Dkk. *Hubungan Self Awareness dengan Kedisiplinan Peserta Didik Kelas VIII di SMP Wiyatama Bandar Lampung*, (Bandar Lampung: IAIN Raden Intan, Mei 2016).
- Lent, John A. *Comic Art in Africa, Asia, Australia, and Latin America: A Comprehensive, International Bibliography*. Greenwood Publishing Group, 1996.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Collins, 1994.
- Ninit Alfianika, *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Deepublish, 2012).
- Nugraha, D. (2018). *Pemanfaatan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Kreatif Tadulako.
- Nurul Hidayah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*, (Lampung: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol 4, No. 1, Juni, 2017).
- Praptono, *Media Pengajaran*, (Yogyakarta: IKIP Yogyakarta, 1997).
- Resti Wahyu Danaswari. Dkk. *Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sman 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ekosistem*. (Jurnal Scientiae Educatia Volume. 2. Edisi.2. November 2013).
- Rora Rizky Wandini, Dkk. *Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik*, (Sumatera Utara: Jurnal Raudhah, Vol. 06 No. 01, Juni 2018).
- Saroji. *Kesadaran Diri Dan Kedisiplinan Belajar Pada Siswa SMA*, (Yogyakarta: Sekolah Tinggi Psikologi, Juni 2021).
- Sastrohadiwiryo, Dkk. 2001. *Manajemen Tenaga Kerja Indonesia*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Siska Yuliantika. (Tu'u). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Disiplin Belajar Siswa Kelas X, Xi, Dan Xii Di Sma Bhakti Yasa Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017*. (Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja: Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha Volume 9 No.1 Tahun: 2017).
- Slamet Riyanto. Aglis Andhita Hatmawan, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*, (Deepublish Publisher: Yogyakarta, 2020).

- Smetana, L., & Bell, S. M. (2012). *Comics in the classroom: A qualitative study of literature circles with graphic novels in high school*. Journal of Adolescent & Adult Literacy.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, (Bandung: Alfabet, 2017).
- Suwardi Endaswara, *Metode, Teori, Teknik Penelitian*, (Pustaka Widayatama: Yogyakarta, 2006).
- Tabachnick, S. E., & Hindin, T. J. (2015). *Teaching visual literacy using comics: A multimodal approach*. Journal of Adolescent & Adult Literacy.
- Takari Chandra Praman. *Pengembangan Media Komik Sebagai Bahan Ajar Ipa Materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Pendowoharjo Sleman*. PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta.
- Ulfa Rahmatin, Dkk. *Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika Dan Algoritma Komputer*. (Universitas Negeri Gorontalo: Jambura Journal Of Informatics Vol. 3, No. 1, April 2021).
- W Gul, *Metodologi Penelitian*, (Grasindo: Jakarta, 2000).
- Waluyanto, H. (2016). *Pendidikan dan Media Komik: Perspektif Pembelajaran*. Jurnal Kajian Komunikasi. Vol. 4. No. 2.
- Wayan Ardena Reswar. Dkk. *Pengaruh Media Pembelajaran Komik Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Keals Vii Mts*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika: STKIP PGRI Bandar Lampung.
- Yudi Hari Rayanto & Sugianta, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 :Teori Dan Praktek*, (Lembaga Academic & Research Institute: Pasuruan, 2020).

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-7296/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2023
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Kepada kepala sekolah SMPs Babul Maghfirah
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : MUHIBBUDDIN / 170213013
Semester/Jurusan : XII / Bimbingan Konseling
Alamat sekarang : Jl. Peukan blang 1. Desa. Miruk. Kec. Krueng barona jaya. Kab. Aceh besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Pengembangan media komik terhadap kedisiplinan belajar di SMPs Babul Maghfirah*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 11 Juli 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 11 Agustus
2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 3 : Surat Telah Melaksanakan Penelitian



SURAT KETERANGAN NOMOR 121.5/172/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah :

Nama : **Dra. Mutia**
Nip. : 196406162007012016
Unit Kerja : SMPs Babul Maghfirah
NPSN : 10107486
Alamat : Desa Lam Alu Cut Kecamatan Kuta Baro
Kabupaten, Aceh Besar.

Menerangkan bahwa nama tersebut dibawah ini :

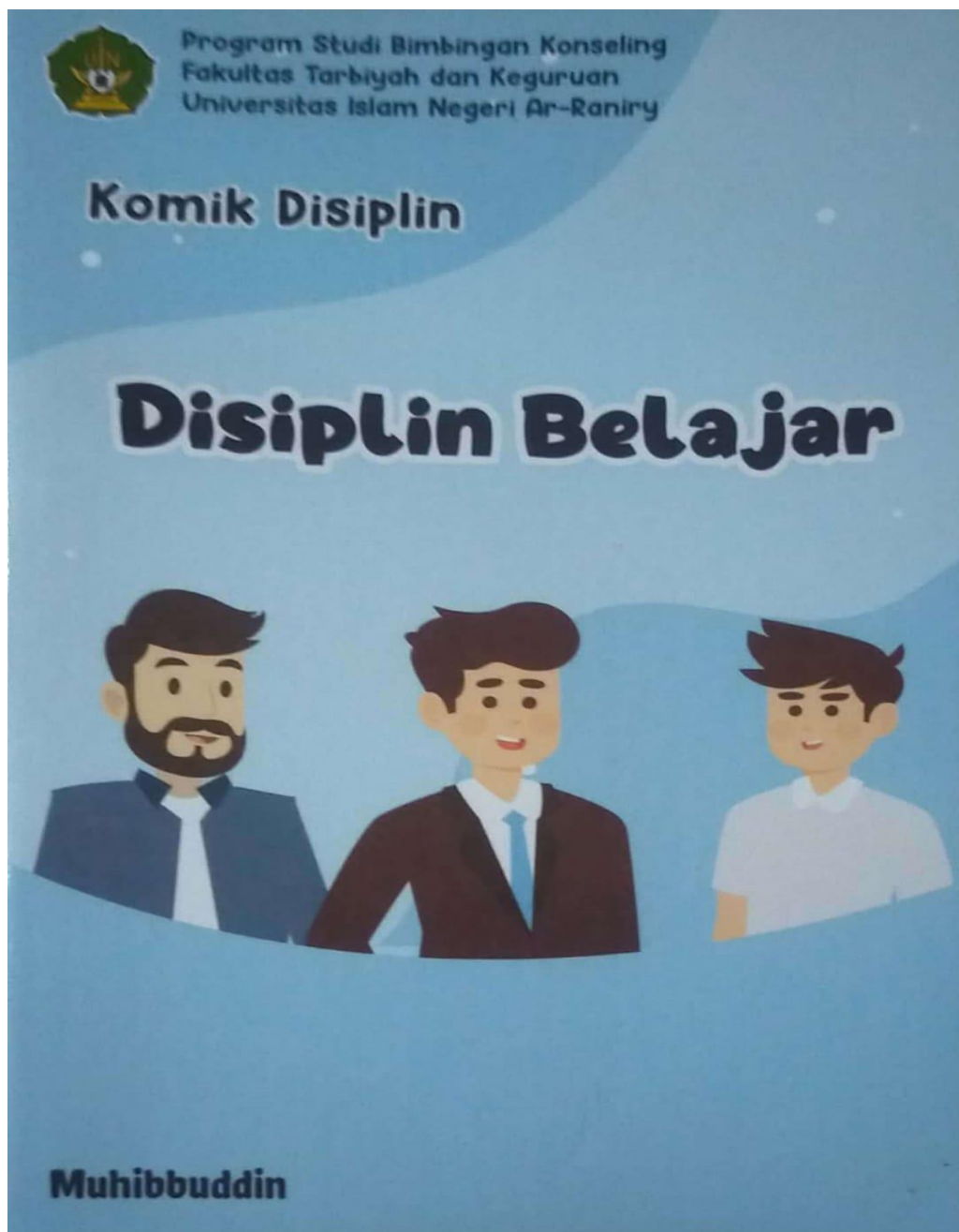
Nama : **Muhibbuddin**
NIM : 170213013
Semester/Jurusan : XII / Bimbingan Konseling
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Jl. Pekan Blang I, Desa Miruk
Kec. Krueng Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar

Benar yang nama tersebut di atas telah melakukan penelitian yang berjudul "*Pengembangan Media Komik Terhadap Kedisiplinan Belajar di SMPs Babul Maghfirah*" Pada SMPs Babul Maghfirah Kecamatan Kuta Baro Kabupaten Aceh Besar

Demikianlah Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kuta Baro, 25 Juli 2023
Kepala Sekolah

Dra. Mutia
NIP. 196406162007012016

Lampiran 4 : Tampak depan produk komik

Lampiran 5 : Lembar Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa

Instrumen Penelitian Ahli Bahasa

Judul : Pengembangan media komik terhadap kedisiplinan belajar

Hari/tgl : 12/ Juni/ 2023 - Senin

Validator : Silvia Sandi Wisuda Lubis., S.Pd., M.Pd

NO	INDIKATOR	PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
1	Pemilihan kata dalam kedisiplinan belajar siswa			✓		
2	Kesesuaian kata dengan penggunaan bahasa siswa			✓		
3	Penggunaan kalimat komunikatif			✓		
4	Kemudahan memahami alur cerita dengan taraf berpikir siswa			✓		
5	Penguatan kata tidak memuat makna ganda sehingga salah tafsir			✓		
6	Penggunaan kata mudah dipahami oleh siswa			✓		
Jumlah		18				
Skor Maksimal		30				
Validasi Keseluruhan		60%				

Sandi Lubis
(Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd)

Instrumen Penelitian Ahli Bahasa

Judul : Pengembangan media komik terhadap kedisiplinan belajar

Hari/tgl : 20 - Juni - 2023 / Selasa

Validator : Silvia Sandi Wisuda Lubis., S.Pd., M.Pd

NO	INDIKATOR	PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
1	Pemilihan kata dalam kedisiplinan belajar siswa		✓			
2	Kesesuaian kata dengan penggunaan bahasa siswa	✓				
3	Penggunaan kalimat komunikatif		✓			
4	Kemudahan memahami alur cerita dengan taraf berpikir siswa	✓				
5	Penguatan kata tidak memuat makna ganda sehingga salah tafsir		✓			
6	Penggunaan kata mudah dipahami oleh siswa	✓				
Jumlah		27				
Skor Maksimal		30				
Validasi Keseluruhan		90%				

Sandi
(Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd.)

Lampiran 6 : Lembar Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Instrumen Penelitian Media dan Desain

Judul : Pengembangan media komik terhadap kedisiplinan belajar

Hari/tgl : 15 / Mei / 2023

Validator : Dr. Mukhlisah. MA

NO	INDIKATOR	PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
1	Daya tarik halaman pembuka (halaman pengenalan tokoh)		✓			
2	Jarak antara panel (ukuran setiap gambar dari cerita yang sedang berfasung)		✓			
3	Penyajian ilustrasi komik dalam setiap halaman mengarah pada pemahaman konsep komik		✓			
4	Daya tarik gambar komik setiap halaman		✓			
5	Daya tarik komposisi warna setiap halaman	✓				
6	Keseimbangan proporsi komik sebagai hiburan dan komunikasi pendidikan		✓			
7	Daya tarik bentuk buku komik	✓				
8	Daya tarik ukuran huruf		✓			
9	Kesesuaian ukuran buku komik terdiri dari unsur, praktis, fleksibel, efisien, memudahkan pembaca.		✓			
10	Kualitas kertas	✓				
Jumlah		47				
Skor Maksimal		55				
Validasi Keseluruhan		85,45%				

Catatan

1. Balon tertera Halaman
2. Uraian pd halaman per-jenis dan jenis-jenis halaman setelahnya, membingungkan karena mana ya awal dimulai

Validator

(Signature)

Dr. Mukhlisah. MA

Instrumen Penelitian Media dan Desain

Judul : Pengembangan media komik terhadap kedisiplinan belajar

Hari/tgl : 26/ Mei/2023

Validator : Dr. Mukhlisah, MA.

NO	INDIKATOR	PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
1	Daya tarik halaman pembuka (halaman pengenalan tokoh)	✓				
2	Jarak antara panel (ukuran setiap gambar dari cerita yang sedang berlangsung)		✓			
3	Penyajian ilustrasi komik dalam setiap halaman mengarah pada pemahaman konsep komik		✓			
4	Daya tarik gambar komik setiap halaman		✓			
5	Daya tarik komposisi warna setiap halaman	✓				
6	Keseimbangan proporsi komik sebagai hiburan dan komunikasi pendidikan	✓				
7	Daya tarik bentuk buku komik	✓				
8	Daya tarik ukuran huruf	✓				
9	Kesesuaian ukuran buku komik terdiri dari unsur, praktis, fleksibel, efisien, memudahkan pembaca.	✓				
10	Kualitas kertas	✓				
Jumlah		52				
Skor Maksimal		55				
Validasi Keseluruhan		94,54%				

Validasi

Ulf

Dr. Mukhlisah, MA

Lampiran 7 : Lembar Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

Instrumen Penelitian Materi

Judul : Pengembangan media komik terhadap kedisiplinan belajar

Hari/tgl : 21 / Juni / 2023

Validator : Fitra Marsela, S.Pd, M.Pd.

NO	INDIKATOR	PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
1	Isi materi yang terdapat pada komik ini sesuai dengan kurikulum merdeka			✓		
2	Isi komik sesuai dengan bimbingan konseling bidang layanan pribadi			✓		
3	Media komik ini sesuai dengan indikator dan tujuan media pembelajaran			✓		
4	Penyampaian materi dengan indikator dan tujuan media mudah dipahami			✓		
5	Media komik ini sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VII SMPs		✓			
6	Tampilan media yang menarik,		✓			
7	Contoh yang disajikan mudah dipahami			✓		
Jumlah		23				
Skor Maksimal		35				
Validasi Keseluruhan		65,71%				

Banda Aceh, 2023

Ahli Materi



(Fitra Marsela, S.Pd, M.Pd)

Instrumen Penelitian Materi

Judul : Pengembangan media komik terhadap kedisiplinan belajar

Hari/tgl : 26 - Juni - 2023 / Senin

Validator : Fitra Marsela, S.Pd., M.Pd.

NO	INDIKATOR	PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
1	Isi materi yang terdapat pada komik ini sesuai dengan kurikulum merdeka		✓			
2	Isi komik sesuai dengan bimbingan konseling bidang layanan pribadi		✓			
3	Media komik ini sesuai dengan indikator dan tujuan media pembelajaran	✓				
4	Penyampaian materi dengan indikator dan tujuan media mudah dipahami	✓				
5	Media komik ini sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VII SMPs	✓				
6	Tampilan media yang menarik.	✓				
7	Contoh yang disajikan mudah dipahami		✓			
Jumlah		32				
Skor Maksimal		35				
Validasi Keseluruhan		91,42%				

Banda Aceh, 2023

Ahli Materi



(Fitra Marsela, S.Pd., M.Pd.)

Instrumen Penelitian Materi

Judul : Pengembangan media komik terhadap kedisiplinan belajar

Hari/tgl : Senin / 26 - Juni - 2023

Validator : Azhar, S.Pd.I.

NO	INDIKATOR	PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
1	Isi materi yang terdapat pada komik ini sesuai dengan kurikulum merdeka			✓		
2	Isi komik sesuai dengan bimbingan konseling bidang layanan pribadi			✓		
3	Media komik ini sesuai dengan indikator dan tujuan media pembelajaran			✓		
4	Penyampaian materi dengan indikator dan tujuan media mudah dipahami			✓		
5	Media komik ini sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VII SMPs			✓		
6	Tampilan media yang menarik.				✓	
7	Contoh yang disajikan mudah dipahami			✓		
Jumlah		20				
Skor Maksimal		35				
Validasi Keseluruhan		57,14%				

Banda Aceh, 24 - Juli-2023
Ahli MateriAzhar
Azhar, S.Pd.I.

Instrumen Penelitian Materi

Judul : Pengembangan media komik terhadap kedisiplinan belajar

Hari/tgl : Senin / 24 - Juli - 2023.

Validator : Azhar, S.Pd.

NO	INDIKATOR	PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
1	Isi materi yang terdapat pada komik ini sesuai dengan kurikulum merdeka		✓			
2	Isi komik sesuai dengan bimbingan konseling bidang layanan pribadi		✓			
3	Media komik ini sesuai dengan indikator dan tujuan media pembelajaran		✓			
4	Penyampaian materi dengan indikator dan tujuan media mudah dipahami	✓				
5	Media komik ini sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VII SMPs		✓			
6	Tampilan media yang menarik.	✓				
7	Contoh yang disajikan mudah dipahami		✓			
Jumlah						
Skor Maksimal						
Validasi Keseluruhan						

Banda Aceh, 24 - Juli-2023
Ahli Materi

Azhar, S.Pd.

Lampiran 8 : Foto Kegiatan Penelitian di Sekolah

