

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK
PEMBELAJARAN CERITA TENTANG DAERAH KU
PADA SISWA KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

MELVA SANTIA

NIM.210209081

Mahasiswi Program Studi Pendidikan

Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

BANDA ACEH

2026 M/ 1447 H

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK PEMBELAJARAN
CERITA TENTANG DAERAH KU PADA SISWA KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi Sebagai Salah
Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah

Oleh

MELVA SANTIA

NIM : 210209081

**Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh**

Disetujui Oleh :

Pembimbing

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd.
NIP. 196905141994021001



Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197906172003122002

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK PEMBELAJARAN CERITA
TENTANG DAERAH KU UNTUK SISWA KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal :

Selasa, 03 Februari 2026 M
15 Sya'ban 1447 H

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,


Dr. Mayardi, S.Ag., M.Pd.
NIP. 196905141994021001


Dr. Herawati, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198204042015032005

Penguji I

Penguji II


Syahidan Nurdin., M.Pd.
NIP. 198104282009101002


Dr. Azhar, M.Pd.
NIP. 196812121994021002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh



Prof. Saiful Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Melva Santia
Nim : 210209081
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran
Cerita Tentang Dacrahku Pada Siswa Kelas IV SD/MI

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
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 memanipulasikan data;
5. Dan mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian 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 kebijakan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

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

Banda Aceh, 18 Januari 2026
Yang Menyatakan,



Melva Santia
NIM. 210209081

ABSTRAK

Nama : Melva Santia
NIM : 210209081
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Cerita Tentang Daerahku Pada Siswa Kelas IV SD/MI
Pembimbing : Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd.
Kata Kunci : Media Komik, Pembelajaran Cerita

Penelitian ini dilakukan karena terdapat kekurangan media pembelajaran interaktif yang mendukung proses belajar di kelas, khususnya pada pelajaran IPAS. Para siswa sering kali merasa tidak tertarik dan kesulitan memahami materi, karena terlalu bergantung pada buku teks. Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas komik sebagai media pembelajaran serta mengamati respons atau tanggapan siswa terhadap komik tersebut. Metode yang diterapkan adalah pengembangan, berdasarkan model Borg dan Gall, meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, serta revisi akhir produk. Namun, penelitian ini tidak melibatkan tahap uji coba penggunaan, revisi produk, atau produksi masal. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi untuk menilai kesesuaian media komik dan lembar angket untuk mendapatkan tanggapan dari siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) desain media dinilai oleh ahli media berada pada kategori sangat layak dengan nilai 90,28%, (2) penilaian materi oleh ahli materi juga termasuk dalam kategori sangat layak dengan nilai 95,83%, dan penilaian oleh guru menunjukkan kategori sangat layak dengan nilai 88,33%. Tanggapan siswa terhadap komik berada dalam kriteria sangat baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa komik dapat dipergunakan sebagai media pada proses belajar untuk materi cerita tentang daerahku.

KATA PENGANTAR



Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Puji syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta berkah-Nya bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Cerita Tentang Daerahku Pada Siswa Kelas IV SD/MI”**. Shalawat dan salam tak lupa pula kita sanjung sajikan ke pangkuan alam Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam yang terang seperti yang kita rasakan pada saat sekarang ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Penyelesaian dari skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan arahan dari banyak pihak. Dengan demikian, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag. selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A. M.Ed. Ph.D sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, para wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta seluruh staf-stafnya.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. selaku ketua prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta seluruh jajarannya yang telah memberikan fasilitas, arahan dan dukungan selama masa studi penulis.
4. Bapak Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd. selaku dosen wali dan sekaligus pembimbing skripsi yang telah banyak sekali memberikan waktu luang, memberikan bimbingan yang sangat baik, memberikan arahan serta dukungan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

5. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang telah memberikan ilmu serta bimbingan dari semester awal hingga akhir skripsi ini diselesaikan,
6. Ibu Juhra, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN Tanjung Selamat yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut dan memberikan fasilitas selama proses penelitian berlangsung.
7. Ibu Dewi Safrina, S.Pd. selaku wali kelas IV dan seluruh staf SDN Tanjung Selamat yang menerima kehadiran peneliti dengan baik, memberikan masukan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

Peneliti mengakui bahwa karya ini tidak sepenuhnya sempurna. Walaupun sudah berusaha dengan keras, peneliti tetap menyadari bahwa hanya Tuhan yang memiliki kesempurnaan. Peneliti seorang manusia biasa yang tentunya dapat melakukan kesalahan.

Dengan demikian, peneliti berharap mendapatkan kritik dan saran dari pembaca agar dapat meningkatkan dan belajar lebih banyak.

Banda Aceh, 18 Januari 2026

Peneliti



Melva Santia

NIM. 210209081

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin, puji syukur kepada Allah atas Rahmat dan Karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan kelancaran sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

1. Kepada orang tua saya Ibu Zaimah dan Bapak Alm. Asmaruddin. Ribuan terima kasih untuk segala perjuangan dan usaha yang telah diberikan untuk penulis, untuk segala didikan yang telah diberikan, untuk segala doa yang selalu dipanjatkan untuk penulis, terima kasih untuk semangat dan dukungan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sangat baik. Terima kasih telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan hingga ke perguruan tinggi, jauh dari rumah dan keluarga, selalu mengingatkan hal-hal baik untuk penulis. Maka dari itu persembahan ini menjadi tempat untuk peneliti mengungkapkan rasa syukur kepada Allah SWT karena telah dilahirkan dari orang tua yang begitu luar biasa.
2. Kepada abang Roger Juanda, Uda Bayu Setiawan, Teta Valen Tia Ditamaya serta kakak dan abang ipar, serta seluruh keluarga besar yang menjadi penyemangat untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih untuk semua hal yang telah diberikan, dukungan, motivasi serta semangat yang tidak ada putusnya untuk penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada Aduen Muhammad Ichsan Reza, terima kasih sudah menjadi bagian dari proses selama penulis menyelesaikan skripsi ini, terima kasih untuk semangat yang selalu diberikan, materi yang sudah dikeluarkan untuk membantu penulis, memberikan hal-hal positif, waktu yang selalu diberikan untuk menemani dalam penyelesaian skripsi ini. Menjadi tempat untuk penulis berbagi suka duka dan salah satu orang yang tahu bagaimana perjalanan yang sudah penulis lalui.
4. Kepada Dek liin dan Seepii, terima kasih banyak sudah menjadi teman yang sangat baik, teman yang selalu memberikan dukungan semangat kepada

penulis, terima kasih sudah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, menjadi tempat untuk berkeluh kesah, tetap menjadi teman yang baik untuk selamanya walaupun nanti kita sudah memiliki jalan masing-masing. Sangat bersyukur untuk bisa bertemu dan mengenal kalian, sukses selalu untuk kita semoga apa yang kita harapkan cita-cita yang kita inginkan dapat terwujud dikemudian hari.

5. Kepada Sanggar Seni Seulaweuet dan seluruh orang yang ada pada organisasi ini, terima kasih sudah menjadi rumah kedua selama penulis merantau, yang sudah menjadi tempat pulang untuk penulis ketika lelah, yang sudah menemani penulis selama 4,5 tahun ini, yang sudah memberikan banyak sekali pembelajaran, yang sudah membawa penulis ke tempat-tempat yang sama sekali belum penulis kunjungi, sudah mengenalkan penulis dengan banyaknya orang-orang hebat, menjadi organisasi pertama dan terakhir untuk penulis. Sukses dan jaya selalu S3.
6. Dan persembahkan terakhir untuk Melva Santia penulis sendiri. Terima kasih untuk dedikasinya selama ini, terima kasih sudah menjadi anak yang baik, terima kasih sudah bertumbuh menjadi Melva yang dewasa, Melva yang penyayang, Melva yang memiliki hati yang lembut, terima kasih sudah berusaha dan bekerja keras sejauh ini. Skripsi ini adalah bukti dari segala upaya yang dilakukan, skripsi ini adalah bukti untuk air mata yang selalu menetes di setiap malamnya. Bangga sekali bisa bertahan sampai semua ini selesai, bangga sekali bisa melewati semua masa-masa sulit ini, bangga sekali karena menjadi orang yang selalu mempunyai pikiran positif, berusaha dan terus berusaha untuk membuktikan kepada semua orang kalau kamu bisa, kamu bisa menjadi seorang guru seperti cita-cita yang kamu inginkan selama ini. Kamu selalu percayakan apa pun yang sudah dilalui hari ini, apa pun yang sudah terjadi hari ini akan ada pelangi setelah ini, kamu selalu menantikan pelangi indah itu, untuk melihat senyuman bangga dari Ibu dan keluargamu. Penulis berterima kasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu semoga Allah SWT dapat membalas semua kebaikan yang sudah diberikan.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional.....	6
F. Penelitian Relevan atau Terdahulu	7
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Media Komik.....	11
1. Pengertian Komik	11
2. Karakteristik Komik	12
3. Unsur-unsur Komik	14
4. Jenis-Jenis Komik.....	16
5. Kelebihan dan Kekurangan Komik	19
B. Materi IPAS Cerita Tentang Daerahku	21
1. Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku.....	21
2. Daerahku dan Kekayaan Alamnya.	26
3. Masyarakat di Daerahku	30
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Metode Penelitian.....	33

B. Instrumen Penelitian.....	39
C. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
1. Desain Media Komik Yang Sesuai Dengan Karakteristik Siswa Kelas IV SD/MI Pada Pembelajaran IPAS.....	42
2. Kelayakan Media Komik Yang Dikembangkan Terhadap Pembelajaran IPAS.....	48
3. Respons Siswa Terhadap Penerapan Media Komik Dalam Pembelajaran IPAS.....	54
B. Pembahasan	56
1. Kelayakan Media Komik.....	56
2. Respons Peserta Didik	63
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN	71
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	89

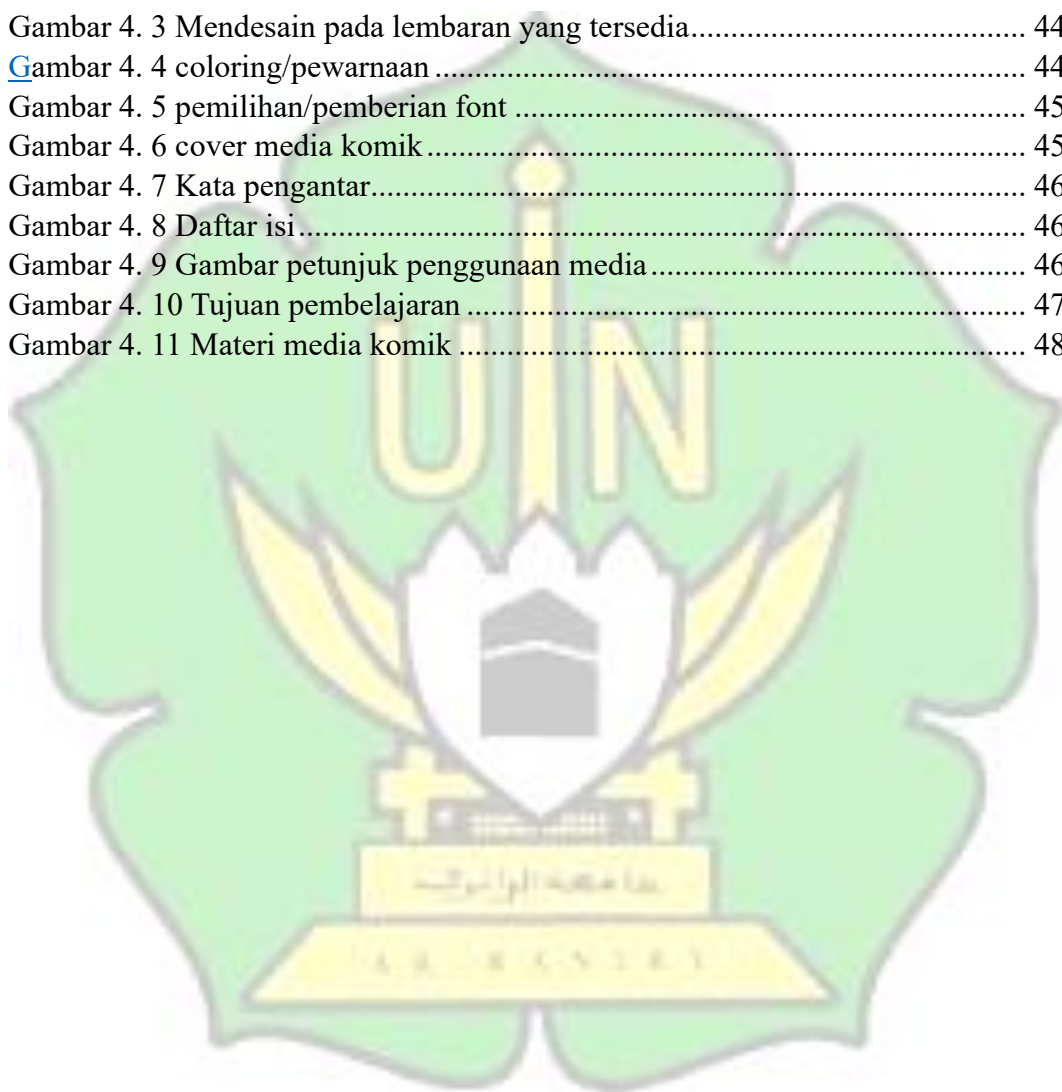
DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 : Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Relavan	10
Tabel 2. 1 : Materi Kerajaan Hindu Budha	22
Tabel 2. 2 : Materi Kerajaan-Kerajaan Islam	23
Tabel 3. 1 : kriteria kevalidan.....	40
Tabel 3. 2 : Tabel Skala Kelayakan	41
Tabel 4. 1 : Data Hasil Validasi Ahli Media	48
Tabel 4. 2 : Data Hasil Validasi Ahli Materi	50
Tabel 4. 3 : Data Hasil Validasi Guru	52
Tabel 4. 4 : Data Hasil Analisis Peserta Didik	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 : Langkah-langkah Penggunaan Metode Research and Development (R&D)	33
Gambar 3. 2 : Tujuh langkah tahapan yang dilaksanakan.....	34
Gambar 4. 1 Tampilan awal aplikasi.....	43
Gambar 4. 2 Pembuatan sketsa kasar	43
Gambar 4. 3 Mendesain pada lembaran yang tersedia.....	44
Gambar 4. 4 coloring/pewarnaan	44
Gambar 4. 5 pemilihan/pemberian font	45
Gambar 4. 6 cover media komik	45
Gambar 4. 7 Kata pengantar.....	46
Gambar 4. 8 Daftar isi	46
Gambar 4. 9 Gambar petunjuk penggunaan media	46
Gambar 4. 10 Tujuan pembelajaran	47
Gambar 4. 11 Materi media komik	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing	71
Lampiran 2 : Surat Izin Melakukan Penelitian dari Akademik.....	72
Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Aceh Besar.....	73
Lampiran 4 : Surat Selesai Penelitian	74
Lampiran 5 : Surat Keterangan Lulus Plagiasi	75
Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Materi	76
Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Media.....	79
Lampiran 8 : Lembar Angket Respons Pendidik/Guru	82
Lampiran 9 : Lembar Angket Respons Peserta Didik/Siswa	84
Lampiran 10 : Dokumentasi Penelitian.....	85
Lampiran 11 : Daftar Riwayat Hidup.....	89



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang melibatkan tiga elemen, yaitu pribadi, komunitas atau bangsa, dan seluruh kenyataan, baik yang fisik maupun yang non-fisik, yang ikut mempengaruhi karakter, takdir, dan bentuk kehidupan individu serta masyarakat. Pendidikan tidak hanya sebatas memberikan ajaran, melainkan juga dipahami sebagai proses penyerahan ilmu, nilai, dan pengembangan kepribadian dalam berbagai dimensi. Oleh karena itu, pengajaran lebih fokus pada pembentukan profesional atau pakar dalam bidang tertentu, sehingga fokus dan minatnya cenderung bersifat teknis.¹

Sekarang ini kita berada di era modern, yang mana sistem pendidikan tidak hanya mengandalkan metode belajar yang diarahkan oleh guru, melainkan meminta siswa agar mereka ikut terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Aturan ini ditetapkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 58 Tahun 2013, yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran harus fokus pada siswa, dengan guru berfungsi sebagai pendukung, bukan hanya sebagai sumber informasi tunggal bagi siswa. Saat ini, Indonesia masih berada di belakang Finlandia dalam aspek kinerja pendidikan. Oleh karena itu, sangat penting bagi Indonesia untuk memperbaiki sistem pendidikannya agar pola pikir guru dan siswa bisa menjadi lebih baik.

Kemunculan internet dan teknologi telah memberikan dorongan signifikan bagi pengembangan pembelajaran mandiri. Kemajuan ini bisa mengganggu dan mengubah sistem pendidikan tradisional yang kaku. Di samping itu, para pendidik memiliki keinginan besar untuk mencoba pendekatan baru yang bisa membantu mereka dalam meningkatkan kondisi kerja sesuai dengan kebutuhan

¹ Nurkholis, "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi", *Jurnal Kependidikan*, Vol.1, No.1, (2013), h. 24.

dan harapan mereka untuk berkembang. Pembelajaran adalah proses mentransfer materi pembelajaran kepada siswa.² Keberhasilan pembelajaran berkaitan erat dengan faktor-faktor yang memengaruhinya. Pembelajaran IPAS merupakan salah satu cara mengajar yang fokus pada keterlibatan siswa secara aktif dalam berbagai aktivitas, baik di dalam maupun di luar ruang kelas.

IPAS adalah cabang ilmu yang mengkaji segala bentuk kehidupan serta benda tak hidup di alam semesta dan interaksi di antara keduanya. Bidang studi ini juga mengeksplorasi mengenai pertumbuhan manusia, sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan mereka. Dengan mempelajari IPAS, siswa akan meningkatkan rasa ingin tahunya terhadap kejadian yang terjadi di sekeliling. Rasa ingin tahu ini bisa menjadi motivasi bagi siswa untuk memahami perubahan di alam semesta serta keterkaitan antara alam dan kehidupan manusia di Bumi. Memahami hal ini sangat penting untuk mengenali berbagai masalah yang dihadapi serta merancang solusi untuk mencapai tujuan pembangunan yang berkelanjutan.³

Dalam pembelajaran IPAS, banyak guru yang cenderung mengajar menggunakan materi dari buku teks atau lembar kerja yang telah ada, lalu memberikan latihan yang berupa soal-soal. Sementara itu, peserta didik biasanya hanya duduk dan menyaksikan, melakukan aktivitas seperti mendengarkan, mencatat, dan menghafal informasi apa yang disampaikan oleh guru, tanpa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Akibatnya, sering kali tujuan pendidikan yang ingin dicapai tidak dapat terpenuhi dengan baik. Fokus utama dari proses pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Maka dari itu, penting untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses belajar peserta didik.

² Teofilus Ardian Hopeman, Nur Hidayah, and Winda Arum Anggraeni, "Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar," *Kiprah Pendidikan*, 1 (2022): 142.

³ Ayu Nanda Septiana dan I Made Ari Winangun, "Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Analisis Kritis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka*, vol. 1, no. 1 (2023): 51.

Data awal yang diperoleh dari wawancara dengan guru kelas dan pengajar mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa dalam proses pengajaran, penggunaan media pembelajaran oleh guru telah dimulai. Meskipun demikian, pemanfaatan media tersebut belum sepenuhnya efektif dan juga kurang bervariasi, karena hanya mengandalkan buku paket dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Materi yang disajikan dalam buku dan LKPD cenderung bersifat tekstual dengan penjelasan yang panjang, sehingga membuat siswa cepat merasa bosan dan kesulitan memahami materi.⁴

Selain itu, karakteristik siswa kelas IV SD/MI menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan unsur visual, warna, dan cerita. Siswa cenderung lebih mudah memahami materi jika disajikan dalam bentuk gambar dan narasi sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Namun, kondisi pembelajaran yang ada belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan tersebut, sehingga keterlibatan siswa dalam proses belajar masih rendah.

Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa materi IPAS cerita tentang daerahku memuat banyak konsep abstrak, seperti sejarah daerah, kerajaan Nusantara, peninggalan sejarah, serta kondisi geografis dan sosial masyarakat. Materi tersebut membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi secara konkret dan kontekstual agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI. Media pembelajaran berupa komik dipandang sebagai solusi yang tepat karena mampu menggabungkan unsur gambar, teks, dan cerita dalam satu kesatuan. Komik dapat menyajikan materi pembelajaran secara naratif dan visual sehingga dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

⁴ Wawancara, Ibu Dewi Safrina, S. Pd. Wali Kelas IV SDN Tanjung Selamat, pada tanggal 15 April 2025 di SDN Tanjung Selamat.

Dengan demikian, pengembangan media komik untuk pembelajaran cerita tentang daerahku diperlukan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Komik adalah alat belajar yang sangat bermanfaat dan dapat mendukung siswa dalam berbagai aktivitas belajar, baik secara online maupun offline. Dalam proses pembelajaran interaktif, komik bisa berfungsi sebagai alat bantu bagi guru atau sebagai bahan yang siswa bisa gunakan sendiri. Menggunakan komik untuk menyampaikan informasi pendidikan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap belajar. Dengan gambar yang jelas dan cerita yang sederhana, banyak orang menganggap komik sebagai metode pengajaran yang sangat efektif. Selain itu, komik juga berfungsi sebagai alat komunikasi visual yang dapat memberikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti. Hal ini terjadi karena komik menggabungkan gambar dan teks yang disajikan dalam sebuah narasi, membuat informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diingat.⁵

Berdasarkan penjelasan masalah yang telah disebutkan, peneliti berencana untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Cerita Tentang Daerahku Pada Siswa Kelas IV SD/MI”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media komik yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI pada pembelajaran IPAS ?
2. Bagaimana kelayakan media komik yang dikembangkan terhadap pembelajaran IPAS ?

⁵ Helmi Fauzi Siregar, Melani, “Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia”, *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol.2 No.2 Desember 2018.

3. Bagaimana respons siswa terhadap penerapan media komik pada pembelajaran IPAS ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan desain media komik yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI pada pembelajaran IPAS.
2. Untuk mengetahui kelayakan media komik yang dikembangkan terhadap pembelajaran IPAS.
3. Untuk mengetahui bagaimana respons siswa terhadap penerapan media komik pada pembelajaran IPAS.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi dunia pendidikan, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi sekolah dan para guru dengan menjadi alat pengajaran yang membuat siswa lebih antusias dan meningkatkan pencapaian belajar mereka. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menjadi inspirasi dan solusi bagi para guru dalam terus meningkatkan media pembelajaran, agar hasil belajar siswa semakin meningkat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk mengubah cara berpikir guru dalam mengajar sesuai dengan keinginan siswa dan mendorong inovasi dalam bidang pendidikan.
- 2) Penelitian ini memberikan kemudahan bagi guru dalam mengajar dengan cara menyampaikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa.

- 3) Penelitian ini bisa dijadikan pedoman atau saran tentang cara penggunaan media pembelajaran yang efisien untuk memperbaiki hasil belajar siswa.

b. Untuk siswa

- 1) Diharapkan bahwa penggunaan komik dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar yang baik dan produktif, serta menciptakan atmosfer pendidikan yang menyenangkan.
- 2) Komik dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.
- 3) Komik dapat berfungsi sebagai pendorong bagi siswa agar lebih giat dalam belajar.

c. Untuk peneliti

- 1) Penelitian ini dapat menambah wawasan baru untuk peneliti.
- 2) Penelitian ini memberikan pandangan lebih dalam tentang pemanfaatan media komik dalam proses belajar.
- 3) Hasil dari penelitian ini bisa menjadi bekal bagi peneliti ketika ia menjadi seorang guru di masa depan.
- 4) Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam mengajar di kelas dengan menggunakan media komik.

E. Definisi Operasional

1. Media komik

Menurut Yanti dkk. berpendapat bahwa komik merupakan salah satu jenis komunikasi visual yang mampu menyampaikan informasi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dimengerti. Kombinasi antara gambar dan tulisan menciptakan sebuah plot cerita, yang menjadi salah satu kelebihan komik. Gambar mempermudah pemahaman cerita, sedangkan teks

memberikan kejelasan, dan alur cerita membantu pesan atau informasi tersampaikan dengan lebih mudah.⁶

Jadi, media komik merupakan alat pembelajaran visual yang bisa dipakai untuk menarik perhatian dan minat baca anak. Komik menampilkan ilustrasi yang menarik dengan beragam warna dan narasi yang jelas dan koheren, sehingga memudahkan anak-anak memahami isinya.

2. Cerita tentang daerahku

Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk kelas IV, terdapat Materi cerita tentang daerahku. Beberapa topik yang akan dipelajari yaitu, Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu, Daerahku dan Kekayaan Alamnya, serta yang terakhir adalah Masyarakat di Daerahku.

F. Penelitian Relevan atau Terdahulu

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian oleh Ikhwatul Mujahadah dkk. yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Malawili” (2021) menerapkan model 4-D, meliputi tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Temuan studi mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbentuk komik matematika memperoleh kelayakan penggunaan dengan skor rata-rata 77,67, termasuk dalam kategori sangat baik. Melalui uji efektivitas yang melibatkan 16 siswa kelas III, pencapaian hasil belajar siswa mencapai 87,5% dengan skor rata-rata 80, sedangkan minat belajar matematika rata-rata adalah 33,56. Berdasarkan temuan ini, disimpulkan bahwa media pembelajaran komik matematika efektif

⁶ Yanti, dkk., “Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan Dan Kesatuan Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 4, No. 4, Juni 2022.

dalam meningkatkan ketertarikan siswa kelas III terhadap materi matematika⁷.

2. Hasil penelitian oleh Riskika Febriyandani dan Kowiyah, dengan judul "Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar", menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas yang tinggi dari para ahli materi dan media, masing-masing sebesar 90% dan 91,6%. Selain itu, tanggapan positif dari para guru dan siswa juga terindikasi melalui respons yang dicapai, dengan skor 80% untuk guru dan 79,58% untuk siswa. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik ini memiliki kelayakan yang memadai untuk diimplementasikan dalam pembelajaran matematika bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar, serta menunjukkan efektivitas yang signifikan.⁸
3. Hasil penelitian oleh Fauza Lailiyah dan Farida Istianah pada tahun 2020, dengan judul "Pengembangan Media Komik Daur Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar", menyajikan temuan yang substansial. Para peneliti menerapkan kerangka kerja ADDIE, sebuah metodologi yang mencakup lima fase, di mana setiap fase memiliki komponen evaluatif yang melekat. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media komik siklus air secara signifikan berkontribusi pada peningkatan capaian pembelajaran siswa, baik pada pengukuran pretest maupun pascates. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan yang substansial pada analisis n-gain, yang menghasilkan rata-rata gain sebesar 0,71, sebuah nilai yang tergolong dalam klasifikasi "tinggi". Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan

⁷ Ikhwatul Mujahadah Alman, dan Mukhlas Triono, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili," Jurnal Papeda: Vol 3, No 1, Januari 2021 3, no. 1 (2021): 8..

⁸ Riskika Febriyandani, "Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar," Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran 4, no. 2 (2021): 323.

bahwa implementasi media komik ini memberikan dampak afirmatif terhadap perolehan belajar dan tingkat inovasi siswa.⁹

4. Hasil penelitian oleh Ais Rosyida dengan judul “Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” (2019) menggunakan metode Borg and Gall sebagai kerangka penelitiannya. Temuan studi mengindikasikan bahwa media komik dinilai memadai untuk diimplementasikan, demonstratif efektif, serta memberikan kontribusi yang positif. Berdasarkan analisis uji-t, diperoleh nilai statistik uji-t sebesar 2,55, yang secara kuantitatif melampaui nilai kritis uji-t tabel sebesar 2,093. Lebih lanjut, respon evaluatif dari para siswa mencerminkan tingkat apresiasi sebesar 90,5%. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik merupakan instrumen yang layak, praktis, dan efektif dalam rangka meningkatkan capaian pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi peserta didik di kelas III Sekolah Dasar.¹⁰
5. Hasil penelitian oleh Suwarti dkk, dengan judul "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar" yang dilaksanakan pada tahun 2020, diterapkan model pengembangan ADDIE. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa media komik yang dirancang telah melalui proses validasi oleh sejumlah pakar. Capaian validasi dari pakar materi adalah 89%, pakar media sebesar 82%, pakar bahasa mencapai 82%, dan terdapat pula pakar bahasa yang memvalidasi sebesar 84%. Analisis komparatif antara hasil pra-tes dan pasca-tes mengonfirmasi efektivitas komik tersebut dalam meningkatkan kompetensi pemahaman siswa. Skor yang diperoleh dari kuisioner guru mencapai 92% dan kuisioner siswa meraih 93%. berdasarkan temuan tersebut, komik yang

⁹ Fauza Lailiyah dan Farida Istianah, “Pengembangan Media Komik Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar,” JPGSD: Pengembangan Media Komik Siklus Air, vol.8, no.1, (2013): 1.

¹⁰ Ais Rosyida, “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama, vol.11, no. 1 (2019): 47.

dikembangkan dinilai memenuhi kriteria kelayakan untuk diimplementasikan oleh peserta didik dan pendidik, memperoleh tingkat validitas yang tinggi, serta menunjukkan efektivitas yang substansial..¹¹.

Berdasarkan penelitian relevan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, yaitu :

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Relevan

No.	Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1.	Ikhwatul Mujahadah dkk.	menggunakan metode penelitian yang sama yaitu <i>R&D</i> , dan produk yang dikembangkan berupa komik .	Adapun perbedaannya adalah model pengembangan yang digunakan serta materi pelajaran yang digunakan.
2.	Riska Febriyandani dan Kowiyah.	menggunakan metode penelitian yang sama yaitu <i>R&D</i> , dan produk yang dikembangkan berupa komik.	Adapun Perbedaannya adalah model pengembangan yang digunakan serta materi pelajaran yang digunakan .
3.	Ais Rosyida	Persamaannya sama-sama menggunakan metode <i>R&D</i> , dan produk yang dikembangkan berupa komik.	Perbedaannya adalah materi pelajaran yang digunakan
4.	Fauzah lailiyah dan Farida Istianah	Persamaannya sama-sama menggunakan metode <i>R&D</i> , dan produk yang dikembangkan berupa komik.	Perbedaannya adalah model pengembangan yang digunakan serta materi yang digunakan.
5.	Suwarti, dkk.	Persamaannya adalah sama-sama menggunakan metode <i>R&D</i> , dan produk yang dikembangkan berupa komik.	Perbedaannya adalah model pengembangan yang digunakan serta materi pelajaran yang digunakan, .

¹¹ Suwarti, Alfi Laila, dan Erwin Putera Permana, "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menentukan Pesan Dalam Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar," Sinta S2: Profesi Pendidikan Dasar 7, no. 2 (2020): 142-143.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Komik

1. Pengertian Komik

Komik merupakan media pembelajaran yang berbentuk dua dimensi yang tergolong dalam kategori media grafis. Sebagaimana dikemukakan oleh Rahadian (dalam Burhan Nurgiyantoro), pada mulanya persepsi terhadap komik dianggap sebagai sesuatu yang berkaitan dengan humor. Kata "komik" bermula bahasa Belanda "*komiek*" yang artinya pelawak, serta dari bahasa Yunani kuno "*komikos*", yang diartikan sebagai turunan dari kata "kosmos" yang berarti kegembiraan atau jenaka¹².

Berdasarkan definisi yang tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik dapat dikategorikan sebagai narasi visual yang dicirikan oleh penggunaan ilustrasi, biasanya ditemukan dalam majalah, surat kabar, atau dalam bentuk buku. Alur cerita yang disajikan dalam komik ini umumnya dirancang agar mudah dipahami oleh pembaca serta memiliki muatan humoristik. Istilah "komik" sendiri secara esensial mengacu pada sarana penyampaian gagasan yang mengandalkan kekuatan visual gambar, yang sering kali diperkaya dengan narasi tekstual atau elemen informatif visual lainnya.¹³

Komik adalah jenis bacaan yang banyak digemari di berbagai negara terutama di Indonesia. Komik ini banyak menarik minat serta perhatian dari berbagai kelompok usia, termasuk anak-anak, kaum muda hingga orang dewasa. Komik digunakan sebagai alat belajar karena bisa membuat pembaca senang dan menghubungkan cerita dengan pengalaman hidup

¹² Hasan Sastra Negara, "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)", (Lampung: *Jurnal Terampil* Vol.3 No. 3, Desember 2014), hal. 70.

¹³ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "*KBBI VI Daring*", 2016. Diakses pada tanggal 10 September 2024 dari situs: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.

sehari-hari siswa. Menurut Toni Masdiono, komik adalah kumpulan gambar yang memiliki alur cerita dan menyampaikan pesan kepada pembaca. Gambar yang sederhana dan dikombinasikan dengan kalimat yang menarik serta bahasa yang mudah dipahami membuat komik selalu diminati oleh berbagai kalangan. Komik juga bisa didefinisikan sebagai bentuk kartu yang menampilkan karakter dan menceritakan kisah dengan urutan gambar dan desain yang saling berkaitan, agar pembaca, terutama siswa, lebih mudah memahami isinya. Awalnya, komik dibuat untuk menyenangkan, bukan untuk tujuan pendidikan¹⁴. Komik bisa memberikan hiburan, terutama bagi anak-anak.

Selain itu, komik memiliki berbagai arti dan istilah yang berbeda, tergantung pada tempatnya dipakai. Setiap gambar dalam komik saling terhubung dan membentuk suatu narasi. Komik dapat pula diartikan sebagai serangkaian ilustrasi yang dirancang secara berurutan. Menurut Mc Cloud, dalam buku Nurgiyantoro, komik adalah gabungan gambar dan simbol yang disusun berurutan dengan tujuan agar dapat menyampaikan informasi dan menarik perhatian serta memberikan kesan estetis terhadap pembaca.¹⁵

Sekarang ini, komik sangat disenangi oleh siswa SD karena mereka merasa terhubung dengan karakter-karakter dalam cerita. ketika siswa membaca komik, mereka bisa memahami berbagai hal penting, terutama soal masalah pribadi dan sosial. komik juga bisa memancing imajinasi siswa dan mudah dibaca, bahkan siswa yang belum terlalu mahir dalam membaca pun bisa mengerti arti dari gambarnya.

2. Karakteristik Komik

Menurut Hilman, komik memiliki beberapa ciri khas. Yang pertama, komik bisa membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar mengajar. Motivasi adalah hal penting yang memengaruhi hasil belajar siswa.

¹⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), hal. 126.

¹⁵ Burhan Nurgiyantoro, *“Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak”*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013), hal. 409.

Motivasi ini bisa datang dari berbagai sumber, termasuk media pembelajaran. Komik berperan sebagai salah satu media pendidikan yang efektif dalam menumbuhkan motivasi di kalangan siswa. Hal tersebut disebabkan oleh struktur komik yang terdiri dari gambar-gambar yang saling terkait dengan narasi. Siswa umumnya menikmati membaca komik karena daya tarik visualnya yang berwarna-warni. Dengan demikian, mereka tidak merasa bosan saat membaca cerita dan tetap konsentrasi selama proses belajar mengajar. Akibatnya, mereka bisa mengembangkan materi tersebut menjadi tulisan sendiri.

Selain itu, komik berkontribusi pada pemahaman konteks penerapan bahasa. Bahasa yang terdapat dalam komik merupakan bahasa sehari-hari yang biasa dipakai oleh siswa, baik dalam lingkungan pendidikan maupun di luar ruang kelas. Oleh karena itu, komik memfasilitasi pemahaman cerita yang lebih mudah bagi siswa. Lebih lanjut, komik mampu merangsang serta menyediakan model untuk kegiatan seperti percakapan, diskusi, penerapan bahasa, dan narasi.¹⁶

Adapun karakteristik komik dari perspektif kebahasaan, adalah sebagai berikut:

- a. Komik berfungsi sebagai sarana edukasi, yang mampu menyampaikan instruksi secara jelas kepada pembaca.
- b. Istilah-istilah yang diterapkan dalam komik wajib disajikan secara jelas atau transparan..
- c. Bahasa yang digunakan pada komik memudahkan pemahaman alur dari cerita.
- d. Teks dialog yang digunakan pada komik dapat menyampaikan isi materi secara akurat.
- e. Kalimat-kalimat dalam komik tidak diperbolehkan bersifat ambigu atau membuat kesalahpahaman.

¹⁶ Hillman. *Comic Strips: A Study on the Teaching of Writing Narrative Texts to Indonesia EFL Students. (TEFLIN Journal. Malang: Malang State University 2018).*

- f. Penggunaan komik sebagai media menuntut konsistensi dalam penggunaan jenis huruf dan ilustrasi.¹⁷

Selain memiliki jenis yang beragam, komik sendiri juga memiliki karakteristik yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

3. Unsur-unsur Komik

Komik umumnya dipandang sebagai media visual yang terdiri dari beberapa gambar dan teks yang dikemas dalam bentuk narasi. Namun, bagi para pembuat komik, komik juga bisa dilihat sebagai suatu karya seni.

Menurut Masdiono (dalam Nurul Hidayah), unsur-unsur dalam komik meliputi:

a. Halaman pembuka

Halaman ini mencakup Judul Serial, Judul Cerita, credits (penulis, juru gambar, juru tinta, pewarna), dan informasi penerbit (nama penerbit, tanggal penerbit, dan pemegang hak cipta).

b. Halaman isi

Halaman isi terdiri dari panel tertutup, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, serta paragraf atau gutter.

c. Sampul komik

Sampul komik biasanya menampilkan nama penerbit, nama serial, judul komik, kreator dan nomor volume.

d. Splash page

Halaman pembuka ini juga disebut splash page atau satu halaman penuh, yang umumnya tidak menggunakan frame atau

¹⁷ Liana Septy, dkk., Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Peluang di Kelas VIII, (Sumatera Selatan: *Jurnal Didaktik Matematika*, Vol. 2 No. 2, ISSN: 2355-4185 September 2015), hal. 20-21.

panel. Halaman ini dapat memuat judul, nama kreator, cerita, serta nama ilustrator.

e. Double-spread page

Dua halaman penuh dengan variasi panel-panel, sering digunakan untuk menciptakan kesan dramatis atau menampilkan elemen tertentu agar pembaca merasa terlibat dalam suasana.¹⁸

Adapun proses penyusunan dan implementasi media pembelajaran berbasis komik dilakukan melalui tahapan-tahapan berikut:

Bagian 1 Pengembangan Komik

- 1) Penyusunan fondasi naratif dasar
- 2) Penulisan pengetahuan yang telah ada.
- 3) Penentuan gaya komik yang akan diterapkan.
- 4) Pemilihan format komik yang sesuai

Bagian 2 Pembuatan Draf Awal.

- 1) Penulisan naskah cerita
- 2) Membuat sketsa panel
- 3) Memastikan penataan panel terlihat logis
- 4) Mencoba berbagai bentuk huruf yang berbeda
- 5) Pembentukan panel yang fungsional
- 6) Uji coba berbagai konfigurasi panel

Bagian 3 Ilustrasi Komik

- 1) Perancangan tata letak panel
- 2) Penambahan konten pada masing-masing panel
- 3) Penggambaran garis akhir ilustrasi

¹⁸ Rifky Khumairo Ulva, Nurul Hidayah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran, (Lampung: *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 4 No. 1 , p-ISSN 2355-1925 e-ISSN 2580-8915 Juni 2017), h. 38.

- 4) Pemindaian komik melalui perangkat scanner
- 5) Pembersihan gambar dari elemen yang tidak diperlukan
- 6) Pembuatan desain huruf
- 7) Penyisipan dialog dan balon percakapan menggunakan perangkat lunak *coreldraw X4*
- 8) Penerapan warna pada komik.¹⁹

Dalam membuat buku komik sebagai produk media pembelajaran, diperlukan proses pengumpulan dan produksi yang melibatkan beberapa tahap. Tahapan tersebut dilakukan agar hasilnya menjadi sesuatu yang menarik dan mudah dipakai oleh siswa dalam belajar..

4. Jenis-Jenis Komik

Menurut Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, komik berdasarkan bentuknya dapat dibedakan menjadi 5, yaitu :

a. Komik Strip

Jenis komik yang terdiri dari beberapa panel dan biasanya ditemukan di surat kabar atau majalah disebut dengan komik strip. Komik strip dibagi menjadi dua jenis, yaitu komik strip yang berkelanjutan dan kartun.

b. Komik Buku

Komik yang disampaikan melalui format buku, yang tidak termasuk dalam kategori media cetak lainnya, dirancang dengan gaya majalah dan dikeluarkan secara bertahap.

c. Novel Grafis

¹⁹ Rifky Khumairo Ulva, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Di MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran, (Lampung: *Skripsi* Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan keguruan, 2016), hal. 64-65.

Novel grafis berfokus pada tema yang bersifat mendalam dan serius, dengan panjang cerita yang setara dengan novel, serta ditujukan bagi pembaca yang bukan anak-anak.

d. Komik Komplikasi

merupakan kumpulan dari judul-judul komik dari berbagai seniman dengan cerita yang mungkin sama sekali tidak berhubungan, meskipun terkadang penerbit menyajikan tema yang serupa dengan kumpulan cerita yang berbeda.

e. Komik Online

Penerbitan komik ini dilakukan dengan memanfaatkan internet, yang memungkinkan dapat menjangkau area penyebaran yang luas dibandingkan dengan komik yang bergantung pada media cetak, serta biaya yang lebih ekonomis.²⁰

Dari beberapa jenis komik tersebut, peneliti akan menggunakan komik jenis buku sebagai salah satu alat bantu yang digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa, karena komik buku ini banyak menceritakan tentang hal-hal yang menyentuh kehidupan sehari-hari anak sehingga dapat lebih berkesan bagi pembaca, baik dari segi tampilan, karakter, maupun tema yang akan diangkat sebagai topik cerita.

Di bawah ini beberapa genre komik yang dilihat berdasarkan tema, alur cerita, dan tujuan penyampaian pesan adalah sebagai berikut :

a. Komik Edukasi

Komik edukasi adalah jenis komik yang dirancang secara khusus untuk menyampaikan materi pembelajaran. Komik ini memadukan unsur visual berupa gambar dengan teks yang berisi informasi edukatif

²⁰ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, (Jakarta: Kencana, 2020), h 144-145.

sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penyajian materi dalam bentuk cerita bergambar membuat informasi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Dalam pembelajaran IPAS, komik edukasi berfungsi sebagai media pendukung yang membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak melalui ilustrasi dan dialog sederhana.

b. Komik Cerita Anak

Komik cerita anak merupakan genre komik yang menggunakan alur cerita sederhana, bahasa yang komunikatif, serta tokoh-tokoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Genre ini sangat sesuai digunakan pada siswa sekolah dasar karena menyesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif dan emosional mereka. Komik cerita anak mampu menumbuhkan minat baca, mengurangi kejenuhan belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan

c. Komik Petualangan

Komik petualangan menampilkan cerita perjalanan tokoh dalam menjelajahi suatu tempat, peristiwa, atau pengalaman tertentu. Genre ini memiliki daya tarik tinggi karena menghadirkan unsur tantangan, rasa ingin tahu, dan kejutan dalam cerita. Dalam pembelajaran materi “cerita tentang daerahku”, komik petualangan dapat digunakan untuk menggambarkan perjalanan tokoh dalam mengenal daerah, sejarah, budaya, dan kekayaan alam suatu wilayah, sehingga materi pembelajaran terasa lebih hidup dan kontekstual.

d. Komik Sejarah

Komik sejarah merupakan komik yang menyajikan peristiwa masa lalu, tokoh bersejarah, atau peninggalan sejarah dalam bentuk narasi visual. Genre ini membantu siswa memahami materi sejarah dengan cara yang lebih menarik dibandingkan teks naratif biasa. Penggunaan komik sejarah dapat mempermudah siswa dalam mengingat peristiwa penting serta memahami nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah daerah.

e. Komik Realistik

Komik realistik menggambarkan kehidupan sehari-hari secara nyata dan sesuai dengan kondisi sosial masyarakat. Cerita dalam komik ini sering kali berkaitan dengan pengalaman yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti lingkungan tempat tinggal, keluarga, dan sekolah. Genre ini dapat membantu siswa mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan karakteristik peserta didik kelas IV SD/MI dan materi pembelajaran IPAS cerita tentang daerahku, genre yang paling sesuai digunakan dalam penelitian ini adalah komik edukasi dengan pendekatan cerita anak dan petualangan. Pemilihan genre tersebut bertujuan untuk menyajikan materi pembelajaran secara menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

5. Kelebihan dan Kekurangan Komik

Menurut Trimo (dalam Kristanti, dkk.) keunggulan komik ini sangat signifikan dalam meningkatkan efektivitas serta minat siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam aspek membaca. Gambar dan cerita yang menarik dalam komik mendorong siswa untuk membaca.²¹

Sebagai media visual, komik juga memiliki kelebihan serta kekurangan dalam pembelajaran. Kelebihan komik, selain karakteristiknya yang unik, komik juga harus diakui sebagai aspek yang bermanfaat dalam pendidikan. Hurlock menjelaskan argumen yang mendukungnya :

- a. Komik memberikan pengalaman membaca yang menarik dan memuaskan bagi pembaca.

²¹ Kristani, Dkk., Pengembangan Modul IPA Terpadu Tema Pemanasan Global Berbasis Komik Di SMPN 4 Delanggu, (Surakarta: *Jurnal Inkuiri* Vol. 4 No. 1, ISSN: 2252-7893, 2015), hal. 118.

- b. Komik dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk memotivasi siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca mereka.
- c. Hasil belajar siswa yang rajin membaca komik tidak berbeda secara signifikan dengan siswa yang jarang melakukannya.
- d. Siswa diperkenalkan dengan kosakata beragam yang kemudian mereka temukan kembali dalam bahan bacaan lain.
- e. Buku komik bisa menjadi cara yang efektif untuk menyampaikan pesan yang menentang.
- f. Komik memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengungkapkan emosi yang terpendam secara emosional.
- g. Siswa mungkin merasakan ikatan emosional dengan karakter dalam komik yang memiliki sifat yang mereka kagumi.²²

Berdasarkan uraian di atas, komik efektif bagi siswa, sehingga mampu menumbuhkan minat baca dan melatih imajinasi mereka, yang pada akhirnya akan mengarah pada perkembangan mereka di masa depan sebagai individu yang kreatif.

Meskipun komik memiliki kelebihan, komik juga mempunyai beberapa kekurangan. Hurlock menjelaskan terkait kekurangan tersebut, yaitu :

- a. Komik dapat mengalihkan perhatian anak terhadap bacaan yang lebih bermanfaat.
- b. Elemen visual dalam komik sering kali menyampaikan narasi secara mandiri, sehingga anak dengan kemampuan membaca tidak akan berusaha memahami teksnya.
- c. Aspek Gambar, narasi, dan penggunaan bahasa dalam sebagian besar komik menunjukkan kualitas yang rendah.
- d. Komik menghambat anak untuk bermain dalam bentuk permainan lainnya.

²² Elli Lanti, *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*, (Gorontalo: Athra Samudera, 2017), hal. 58-59.

- e. Dengan menampilkan tindakan tidak sopan, komik bisa membuat anak-anak menjadi lebih agresif dan melakukan kenakalan.
- f. Komik membuat kehidupan nyata terasa membosankan dan kurang menarik.²³

B. Materi IPAS Cerita Tentang Daerahku

Materi yang digunakan pada penelitian ini terdapat pada bab 5 yang dapat dilihat pada buku yang digunakan guru ataupun siswa IPAS Kelas IV SD/MI. Adapun topik pengajaran yang di ambil yaitu Topik A : Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu ? dengan tujuan pembelajaran :

1. Peserta didik mampu menjelaskan asal usul wilayah tempat tinggalnya serta tokoh-tokoh lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tersebut.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi perilaku yang positif dan patut untuk ditiru dari tokoh-tokoh di wilayah tempat tinggal mereka.
3. Peserta didik mampu melakukan analisis perbandingan kondisi wilayah tempat tinggalnya pada masa lalu hingga saat ini.
4. Peserta didik dapat mencantumkan kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang di wilayah tempat tinggal mereka.
5. Peserta didik mampu menjelaskan pentingnya merawat dan menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggal mereka.

1. Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku

Sebelum terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia, wilayah yang kini dikenal sebagai Indonesia terdiri atas berbagai kerajaan. Kerajaan-kerajaan tersebut memberikan kontribusi yang besar terhadap kemajuan bangsa Indonesia. Pengaruh budaya utama yang membentuk kerajaan-kerajaan di Nusantara meliputi tiga elemen pokok , yaitu Hindu, Buddha, dan Islam.

²³ Elli Lanti, *Media Pengembangan....*, h. 58-59.

a. Kerajaan Bercorak Hindu-Buddha

Berdasarkan berbagai macam peninggalan yang masih tersimpan hingga saat ini, dapat disimpulkan bahwa agama Hindu dan Buddha diperkenalkan ke wilayah Indonesia melalui kegiatan para pendeta Brahmana serta pedagang dari India. Pada periode selanjutnya, muncul berbagai kerajaan Islam di Indonesia. Di bawah ini beberapa kerajaan yang menunjukkan karakteristik Hindu-Buddha :

Tabel 2. 1 Materi Kerajaan Hindu Budha²⁴

No.	Nama Kerajaan dan Tahun Kemunculan	Pusat Kekuasaan	Nama Raja	Peninggalan Sejarah
1	Kutai (400) M	Kalimantan Timur	Kudungga, Aswawarman, Mulawarman	Prasasti/Stupa berbentuk tugu batu bertuliskan huruf Pallawa.
2	Tarumanegara (450) M	Bogor, Jawa Barat	Purnawarman	Prasasti Kebon Kopi, prasasti Ciaruteun, prasasti Jambu, prasasti Muara Cianten, prasasti Tugu, prasasti Pasir Awi, dan prasasti Lebak.
3	Kalingga (674) M	Jawa Tengah	Ratu Shima	Prasasti Tukmas, prasasti Sojomerto, Candi Angin, dan Candi Buprah.
4	Mataram Hindu (730) M	Jawa Tengah	Sanjaya, Rakai Panangkaran, dan Raja Balitung	Kompleks Candi Prambanan.
5	Kediri (1117) M	Jawa Timur	Jayabaya dan kertajaya	Prasasti Padlegan, Prasasti Hantang, Kitab-kitab karya

²⁴ Amalia Fitri, dkk, *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*, (Jakarta : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Juni 2021), hal. 129-130.

				Mpu Panuluh dan Mpu Sedah.
--	--	--	--	----------------------------

b. Kerajaan-kerajaan Bercorak Islam

Agama Islam diperkenalkan ke wilayah Indonesia oleh para pedagang yang berasal dari wilayah Arab, Persia, dan Gujarat. Berikut adalah kerajaan-kerajaan Islam yang berkembang di Indonesia.

Tabel 2. 2 Materi Kerajaan-Kerajaan Islam²⁵

No.	Nama Kerajaan dan Tahun Kemunculan	Pusat Kekuasaan	Nama Raja	Peninggalan Sejarah
1	Kerajaan Samudra Pasai (Abad 13)	Nanggroe Aceh Darussalam	Sultan Malik As-Salih, Sultan Malik At-Tahir, Sultan Ahmad, Zaenal Abidin.	Batu nisan Makam Sultan Malik As-Salih, Cakra Donya.
2	Aceh (1514) M	Nanggroe Aceh Darussalam	Sultan Ali Mughayat, Salahuddin, Alauddin Riayat Syah, Sultan Iskandar Muda I, Sultan Iskandar Muda II, dan Ratu Tajul Alam Syafiatuddin Syah.	Monumen Darussalam, Makam Sultan Iskandar Muda I, dan Kherkoff (kuburan serdadu Belanda).
3	Demak (1400) M	Demak, Jawa Tengah	Raden Patah, Adipati Unus, Sultan Trenggono, dan Pangeran Hadiwijaya.	Masjid Agung Demak, Piring Campa, Saka Tatal (tiang utama masjid), bedug dan kentongan.
4	Banten (1400) M	Serang, Banten	Sultan Hasanuddin, Syekh Maulana Yusuf, Maulana	Masjid Banten, Benteng Speelwijk, dan

²⁵ Amalia Fitri, dkk, *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*....., h. 130-132.

			Muhammad, Pangeran Ratu, dan Sultan Ageng Tirtayasa	Meriam Kuno Ki Amuk.
5	Ternate (1117) M	Maluku Utara	Sultan Zainal Abidin, Sultan Hairun, Alauddin Riayat Syah, dan Sultan Baabullah	Istana Sultan Ternate, Benteng Kerajaan Ternate, dan Masjid Ternate.

c. Peninggalan Pada Masa Kerajaan

1) Peninggalan Pada Era Kerajaan Hindu Buddha

a) Candi

Candi adalah struktur bangunan bersejarah yang dibuat dari bahan batu.

b) Arca

Arca merupakan patung tiga dimensi yang terbuat dari batu, dan bentuk menyerupai sosok manusia atau hewan.

c) Seni Ukir

Produk seni ukir bisa ditemukan sebagai hiasan pada permukaan dinding candi

d) Karya Sastra

Beberapa peninggalan berupa kitab sejarah, seperti kitab Sutasoma yang ditulis oleh Mpu Tantular.

e) Bahasa Sansekerta dan Aksara Pallawa.

Bahasa Sansekerta dan huruf Pallaw adalah jenis bahasa dan tulisan yang digunakan pada masa kerajaan tersebut.

2) Peninggalan Pada Era Kerajaan Islam

a) Masjid

Masjid adalah salah satu peninggalan sejarah Islam yang tersebar luas dan banyak ditemukan di wilayah Indonesia.

b) Batu Nisan

Batu nisan adalah bangunan arsitektur yang berfungsi sebagai petunjuk lokasi tempat pemakaman seseorang.

c) Seni Pertunjukkan

Ulama memanfaatkan seni pertunjukkan sebagai sarana penyebaran ajaran Islam, seperti wayang kulit, tari tradisional, dan musik.

d) Kaligrafi

Kaligrafi merujuk pada seni penulisan huruf arab yang disusun dengan gaya estetik. Contoh artefak kaligrafi terdahulu bisa ditemukan dalam bentuk ukiran atau tulisan tangan.

d. Peninggalan Bersejarah Pada Masa Perjuangan

Masa perjuangan meninggalkan berbagai peninggalan sejarah, di antaranya:

1) Dokumen atau Arsip

Beberapa catatan sejarah penting Indonesia, salah satu contoh utama adalah naskah Proklamasi Kemerdekaan, yang dibacakan oleh Ir. Sukarno, telah terpelihara dengan baik dalam bentuk arsip resmi.

2) Benteng

Benteng-benteng yang dibangun sebagai struktur pertahanan untuk melindungi dari ancaman musuh. Beberapa diantaranya meliputi :

- a) Benteng Vastenburg, di Surakarta.
- b) Benteng Rotterdam, di Makassar.
- c) Benteng de Kock, di Bukit Tinggi.

3) Gedung

Beberapa gedung penting sepanjang masa perjuangan yang menjadi peninggalan sejarah adalah:

- a) Balai Kota Batavia, di Jakarta.
- b) Istana Presiden, di Yogyakarta.

c) Istana Presiden, di Bali.

4) Monumen

Monumen dirancang sebagai simbol menghormati seseorang atau tokoh, peringatan atas peristiwa penting, atau tujuan lainnya dalam konteks sejarah . Contohnya:

a) Monumen Nasional, di Jakarta.

b) Tugu Proklamasi, di Surabaya.

c) Monumen Bandung Lautan Api, di Bandung.

5) Museum

Museum berperan sebagai tempat yang khusus didedikasikan untuk melestarikan dan menampilkan benda bersejarah.

e. Upaya Pelestarian Peninggalan Bersejarah

1) Melaksanakan pemeliharaan peninggalan bersejarah secara baik dan benar.

2) Tidak melakukan tindakan merusak seperti menggoreskan tulisan atau gambar pada objek bersejarah.

3) Mematuhi peraturan serta prosedur yang berlaku di setiap lokasi peninggalan bersejarah.

4) Memastikan kelestarian kebersihan serta keindahan tempat bersejarah.

2. Daerahku dan Kekayaan Alamnya.

Indonesia dikenal karena keragaman bentang alam dan keanekaragaman hayati yang luas. Keragaman hayati tersebut berperan penting dalam membentuk potensi sumber daya yang tersedia di setiap wilayah. Berikut adalah potensi kekayaan alam di daerahku :

a. Kekayaan Alam Di Daerahku

1) Gunung

Merupakan bagian permukaan bumi yang menonjol dan lebih tinggi dari sekitarnya. Daerah sekitar gunung biasanya memiliki tanah yang sangat subur, sehingga masyarakat setempat bisa menanam banyak jenis tanaman. Selain itu, gunung juga mempunyai

peluang besar untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata, terutama dengan dibangunnya jalur pendakian.

2) Pantai

Pantai merupakan suatu bentuk geografis yang pada umumnya tersusun dari pasir dan terletak di sepanjang tepian laut. Pantai memiliki berbagai fungsi, antara lain:

- a) Sebagai tempat wisata bagi masyarakat luas.
- b) Berperan sebagai situs produksi garam.
- c) Menyediakan sumber pendapatan bagi penduduk lokal serta pemerintah daerah.
- d) Berperan dalam melindungi daratan dari pengaruh pasang surut air laut.
- e) Sebagai tempat budidaya berbagai jenis komoditas.

3) Hutan

Hutan dapat didefinisikan sebagai wilayah daratan yang luas, yang secara dominan dibangun dari pepohonan. Ekosistem hutan mencakup berbagai komponen, termasuk makhluk hidup seperti tumbuhan, hewan, dan organisme lainnya, serta komponen abiotik seperti air, angin, batuan, sinar matahari, suhu, iklim, dan tanah yang mendukung ekosistem. Klasifikasi hutan dapat dilakukan berdasarkan beberapa kriteria utama, yaitu:

- a) Jenis hutan menurut iklim, seperti hutan hujan tropis, hutan musim, hutan sabana, dan hutan mangrove.
- b) Jenis hutan berdasarkan komposisi pohon, seperti hutan homogen dan hutan heterogen.
- c) Jenis hutan menurut fungsinya, seperti hutan lindung, hutan suaka alam, dan hutan produksi.

Fungsi utama hutan meliputi penyerapan karbon dioksida serta produksi oksigen. Selain itu, seluruh tumbuhan dalam hutan juga berkontribusi pada pengayaan tanah.

4) Sungai

Sungai merujuk pada aliran air yang berbentuk panjang dan terus mengalir dari bagian hulu menuju hilir. Sumber daya ini memberikan kontribusi besar bagi kehidupan manusia, termasuk pemanfaatan untuk irigasi pertanian, penyediaan air bersih, saluran pengaliran air hujan serta limbah, dan potensinya sebagai objek wisata.

5) Gua

Gua merupakan rongga alami yang luas dan dalam di dalam tanah. Pembentukan gua memerlukan proses alam yang berjalan lambat selama periode waktu yang panjang. Beberapa contoh gua yang ada di Indonesia antara lain Gua Jatijajar, Gua Cerme, Gua Selarong, Liang Gua, Gua Kiskendo, dan masih banyak lagi.

6) Laut

Laut didefinisikan sebagai wilayah perairan air asin yang luas, dengan batasan yang sebagian atau seluruhnya dikelilingi oleh daratan, baik seluruhnya maupun sebagian. Laut merupakan komponen integral dari sistem samudra yang saling terhubung di planet Bumi. Contoh laut di wilayah Indonesia adalah Laut Jawa, Laut Maluku, dan Laut Banda.

7) Teluk

Teluk adalah area perairan yang luas, terletak di dalam daratan, dan dikelilingi oleh daratan di tiga sisinya. Karena posisi strategisnya, teluk sering kali dimanfaatkan sebagai lokasi pelabuhan. Beberapa teluk utama di Indonesia antara lain Teluk Cenderawasih di Papua, Teluk Tomini di Sulawesi, dan Teluk Bone di Sulawesi.

8) Danau

Danau merupakan cekungan besar di permukaan bumi yang dipenuhi oleh air, dengan seluruh bagian dikelilingi oleh daratan.

Danau berperan penting dalam menjaga keseimbangan aliran air di sekitarnya. Danau terbesar di Indonesia adalah Danau Toba.

b. Pengaruh Kondisi Geografis terhadap Mata Pencaharian Penduduk.

Perkembangan suatu wilayah sering kali membawa implikasi mendalam bagi kehidupan masyarakat yang mendiaminya. Sejalan dengan proses perkembangan tersebut, pola mata pencaharian penduduk dapat mengalami transformasi yang substansial. Misalnya, wilayah yang sebelumnya berorientasi pada sektor pertanian atau perkebunan mungkin bergeser menjadi pusat kegiatan industri. Hal ini berpotensi mendorong sebagian anggota masyarakat untuk mengubah profesi mereka, seperti petani yang beralih menjadi tenaga kerja di pabrik. Pertumbuhan wilayah tersebut umumnya membuka peluang bagi pendirian usaha baru, seperti penjualan produk, membuka toko, kios, restoran, atau kafe. Juga dapat menyediakan layanan seperti transportasi, penginapan, dan pemandu wisata. Di samping itu, perkembangan wilayah mampu memodifikasi perilaku penduduk, yang terlihat dalam pola komunikasi, pilihan busana, serta gaya hidup mereka secara menyeluruh.

Sumber daya alam yang tersedia di suatu wilayah mendorong manusia untuk mengolah dan memanfaatkannya secara optimal. Contohnya, masyarakat yang tinggal di sekitar pesisir laut cenderung mengandalkan perikanan sebagai mata pencaharian utama. Sementara itu, penduduk yang menetap di daerah pegunungan biasanya terlibat dalam kegiatan perkebunan

c. Cara Bijak Dalam Memanfaatkan Kekayaan Alam

- 1) Melakukan pengelolaan terhadap sektor pertanian, perkebunan, dan peternakan secara berkelanjutan.
- 2) Mengoptimalkan pengelolaan sumber daya alam untuk meningkatkan nilai ekspornya.
- 3) Memelihara kelestarian ekosistem laut dan hutan sebagai prioritas utama.

- 4) Beralih menuju pemanfaatan sumber daya alam yang dapat diperbarui.

3. Masyarakat di Daerahku

Perkembangan suatu wilayah memberikan pengaruh terhadap kehidupan masyarakat setempat. Dengan begitu sumber penghidupan penduduk sering kali mengalami transformasi. Contohnya, wilayah yang dulunya lahan pertanian atau perkebunan dapat berubah menjadi kawasan industri. Selain itu, perkembangan wilayah juga mempengaruhi perilaku masyarakat, yang dapat dilihat dari cara berkomunikasi, gaya berpakaian, dan perubahan gaya hidup.

a. Akulturasi

Dapat didefinisikan sebagai proses integrasi antara dua kebudayaan atau lebih, yang biasanya terjadi akibat masuknya elemen budaya eksternal ke dalam suatu wilayah. Proses ini tidak berjalan dalam waktu singkat, melainkan sering memerlukan periode yang panjang, bahkan mencapai beberapa tahun. Berikut ini adalah penyebab dari akulturasi :

- 1) Penyebab akulturasi budaya
 - a) Interaksi sosial antar individu
 - b) Pertemuan antar kebudayaan yang berbeda
 - c) Kontak budaya antara kelompok-kelompok masyarakat
 - d) Pengaruh paksaan atau tekanan eksternal
 - e) Proses yang berlangsung secara damai dan sukarela

2) Contoh akulturasi budaya

Akulturasi budaya dapat diamati dalam berbagai aspek, antara lain :

- a) aspek bangunan, yaitu: Candi Borobudur, Candi Prambanan, Masjid Tionghoa.
- b) Aspek kuliner ada hidangan lontong cap gomeh pada perayaan cap go meh.
- c) Aspek kesenian yang melibatkan pertunjukan seperti tari cokek, lenong, wayang kulit, dan gambang kromong.

3) Faktor akulturasi budaya

a) Faktor internal, mencakup :

- (1) Peningkatan jumlah populasi penduduk
- (2) Inovasi-inovasi baru di berbagai bidang, yang membentuk perspektif hidup dan memengaruhi dinamika kehidupan manusia.
- (3) Terjadinya perselisihan atau konflik sosial, baik ditingkat individu maupun antar kelompok masyarakat.
- (4) Muncul inovasi-inovasi teknologi baru yang berpotensi menggantikan inovasi-inovasi yang telah ada sebelumnya.
- (5) Terjadinya pemberontakan dan revolusi juga dapat mempengaruhi akulturasi budaya.
- (6) Pertikaian antar kelompok masyarakat juga berperan sebagai faktor eksternal yang memicu akulturasi.

b) Faktor eksternal

Faktor eksternal lainnya yang mendorong terjadinya akulturasi, meliputi perubahan kondisi lingkungan alam, konflik bersenjata, serta infiltrasi budaya dari luar.

b. Asimilasi Budaya

Asimilasi budaya merujuk pada fenomena di mana berbagai elemen kebudayaan melebur menjadi satu entitas tunggal akibat interaksi jangka panjang dalam dinamika sosial, sehingga komponen budaya lama secara bertahap digantikan oleh yang baru.

Proses asimilasi budaya dapat dipicu oleh sejumlah kondisi, antara lain :

- 1) Pengelompokan individu dari latar belakang budaya yang beragam.
- 2) Terjadinya interaksi sosial intensif antara anggota dari kelompok budaya yang berbeda.
- 3) Masyarakat yang membaaur dengan budaya baru.

- 4) Contoh-contoh asimilasi budaya mencakup pernikahan antar etnis, penggunaan kosa kata sapaan dalam kehidupan sehari-hari, pertunjukan seni musik dangdut, penggunaan pakaian seperti kebaya, jilbab, dan baju koko.
- 5) Faktor-faktor yang mendorong atau menghambat asimilasi budaya meliputi :
 - a) Perbedaan karakteristik antara para pendukung kebudayaan, yang mendorong interaksi saling melengkapi unsur-unsur budaya masing-masing kelompok.
 - b) Sikap toleransi terhadap budaya dan individu asing.
 - c) Adanya pernikahan campuran antara masyarakat setempat dengan pendatang atau warga negara asing.
 - d) Kesamaan elemen budaya antara kelompok asing dan penduduk lokal, yang membangun kedekatan antara anggota kedua kelompok tersebut.
- c. Cara Menyikapi Budaya Asing yang Masuk ke Indonesia
 - 1) Menerapkan sikap hati-hati dan analitis.
 - 2) Menyelaraskan dengan norma-norma yang berlaku di Indonesia.
 - 3) Menanamkan serta mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila.
 - 4) Mendorong rasa cinta tanah air
 - 5) Memelihara semangat nasionalisme.

BAB III

METODE PENELITIAN

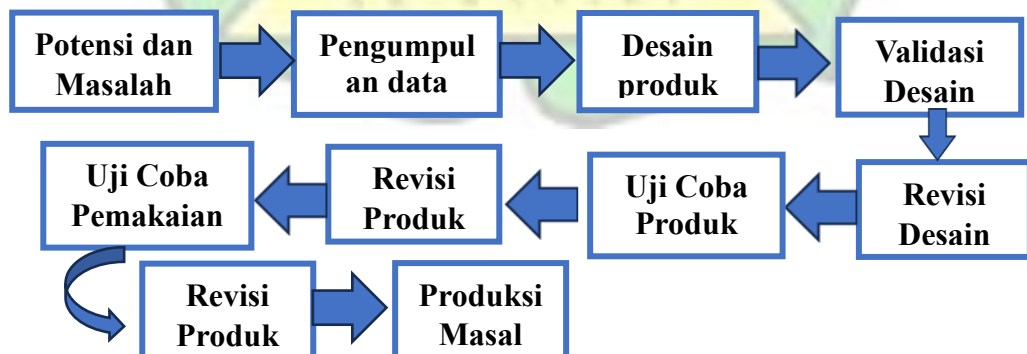
A. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) sebagai pendekatan utama. R&D adalah metode penelitian yang dirancang untuk menghasilkan produk tertentu serta menilai tingkat efektivitasnya melalui pengujian. Sebagaimana dikemukakan oleh Akker, bahwa pendekatan ini umumnya diterapkan di bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam pengembangan instrumen pembelajaran, baik yang bersifat fisik (hardware) maupun digital (software). Instrumen-instrumen tersebut mampu mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ke dalam kegiatan pembelajaran, pendidikan, atau pelatihan.²⁶

B. Tahapan Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan prosedur pengembangan penelitian yang berlandaskan pada model Borg and Gall, dengan penyesuaian yang dilakukan oleh Sugiyono. Di bawah ini tahapan-tahapan yang diterapkan dalam proses penelitian dan pengembangan, yaitu :

Gambar 3. 1 Tahapan-Penggunaan Metode Research and Development (R&D) ²⁷



²⁶ Mohammad Ali dan Muhammad Asrori, *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal, 103.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : ALFABETA, CV., 2013), h. 298.

Model pengembangan ini menggunakan prosedur yang sejalan dengan pendekatan penelitian pengembangan dalam konteks pendidikan, yang difokuskan pada penciptaan atau penyempurnaan produk tertentu. Tahapan ini mencakup serangkaian evaluasi, seperti penilaian oleh ahli materi, ahli media, pendidik, serta uji coba lapangan, dengan tujuan untuk mengukur tingkat efektivitas dan nilai manfaat produk yang dihasilkan.

Dalam model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh langkah, peneliti memilih untuk menerapkan hanya tujuh langkah saja. Langkah-langkah yang tidak digunakan meliputi uji coba pemakaian, revisi produk kedua, serta produksi massal. Peneliti memutuskan untuk tidak menggunakan langkah-langkah tersebut dikarenakan keterbatasan sumber daya seperti waktu, biaya, dan tenaga. Menurut peneliti, pendekatan tujuh langkah ini lebih praktis dan terstruktur yang mana tetap mempertahankan inti dari metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) yang bersifat sistematis dan tervalidasi, dan juga penelitian ini dinilai berhasil jika produk telah valid dan efektif dalam uji coba lapangan terbatas.

Gambar 3. 2 Tujuh tahapan yang dilaksanakan.



Berikut penjelasan terkait tahapan penelitian dan pengembangan :

1. Potensi dan Masalah

Potensi dalam penelitian ini adalah komik sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SD/MI. Permasalahan dalam penelitian dan

pengembangan ini adalah pertama, kurangnya media pembelajaran yang menarik serta bervariasi, yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga mengakibatkan penurunan motivasi belajar di kalangan siswa serta pemahaman yang rendah terhadap materi pembelajaran. Kedua, banyaknya siswa yang kurang tertarik membaca buku pelajaran IPAS karena isinya didominasi tulisan dan minim gambar. Ketiga proses pembelajaran yang sering kali menggunakan metode ceramah menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang aktif, dan yang terakhir adalah rendahnya keterlibatan siswa berdampak pada pemahaman konsep dan hasil belajar yang belum maksimal.

Oleh sebab itu, peneliti ingin menggunakan komik sebagai alat pembelajaran untuk memudahkan pemahaman siswa, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar. Potensi serta permasalahan yang terkait diperoleh dari hasil penelitian yang dilaksanakan di sekolah.

Sebelum melanjutkan ke pengembangan komik sebagai media pembelajaran. Peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara dengan guru pada mata pelajaran IPAS untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran IPAS. Melakukan observasi kelas untuk melihat apa saja masalah yang ada di kelas ataupun di sekolah yang menghambat kegiatan siswa dan proses pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dirancang untuk menangani potensi dan permasalahan yang muncul selama pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Aktivitas ini melibatkan penelitian pendukung yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis komik. Pada tahap awal adalah mengumpulkan masalah yang terjadi di sekolah dari para pendidik dan siswa dalam mata pelajaran IPAS melalui wawancara. Tahap kedua adalah melakukan observasi di sekolah, melihat langsung bagaimana cara guru mengajar di kelas, media pembelajaran yang diterapkan serta respons siswa terhadap proses belajar. Tahap selanjutnya mengumpulkan sumber referensi

informasi, seperti buku cetak IPAS yang berkaitan dengan cerita tentang daerahku.

Kegiatan ini bertujuan untuk menyajikan hasil data yang diperoleh selama penelitian, baik dari ahli, guru, maupun siswa. Informasi yang dikumpulkan menjadi dasar untuk menilai kelayakan, keefektifan, dan kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan. Beberapa teknik pengumpulan informasi yaitu angket, wawancara, dokumentasi dan observasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner dan lembar validasi sebagai teknik utama.

3. Desain Produk

Dalam penelitian ini, produk yang dirancang adalah media pembelajaran berupa komik berjudul “Cerita Tentang Daerahku” yang dikembangkan sebagai alat bantu untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi cerita tentang daerahku, khususnya yang berkaitan dengan kerajaan Nusantara dan peninggalan sejarah daerah. Komik dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konseptual, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Media komik disusun dalam bentuk cerita bergambar yang menggabungkan unsur narasi, dialog, ilustrasi visual, dan pesan pembelajaran, sehingga materi yang bersifat abstrak dan historis dapat disajikan secara konkret dan menarik. Adapun tujuan dari desain produk ini adalah untuk menyajikan materi “Cerita Tentang Daerahku” secara menarik dan mudah dipahami, mendorong motivasi dan minat belajar siswa, serta membantu mereka memahami keragaman daerah, kerajaan Nusantara, dan peninggalan sejarah.

Komik ini dicetak dalam ukuran A5 menggunakan *font* Calibri. Pengembangannya mencakup beberapa fase, mulai dari membuat sketsa, garis besar, serta pemberian warna melalui platform Canva. Desain media ini dirancang menggunakan beragam warna agar lebih menarik. Proses pengolahan di canva melibatkan beberapa langkah, termasuk membuat pola untuk gambar, mewarnai, dan menambahkan teks dialog. Struktur yang ada

di media komik ini adalah sampul, pendahuluan, pengenalan tokoh, isi cerita, dan penutup.²⁸

4. Validasi Desain

Validasi desain merujuk pada proses pengecekan terhadap suatu rancangan untuk memastikan apakah desain tersebut tepat dan sesuai dengan tujuannya. Dalam hal ini, komik sebagai media pembelajaran dirancang untuk meningkatkan daya tarik, sehingga peserta didik dapat lebih fokus dan tertarik dalam membaca. Dengan demikian, minat baca peserta didik dapat ditingkatkan. Pada buku *Encyclopedia of Education Evaluation* yang ditulis oleh Scarvla B. Anderson dan timnya menyebutkan bahwa suatu instrumen evaluasi dianggap valid apabila mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur. Dalam konteks baha Indonesia. Istilah “valid” sering diterjemahkan sebagai “sahih”.²⁹

Sebelum komik cerita tentang daerahku diimplementasikan dalam uji coba lapangan, produk terlebih dahulu divalidasi oleh satu ahli media, satu ahli materi dan satu respons pendidik. Tujuan validasi oleh para ahli ini adalah untuk memastikan kelayakan produk awal sebelum diterapkan pada siswa, serta untuk memastikan tidak adanya kesalahan substansial dalam produk tersebut.

Validasi desain mencakup dua tahapan utama, yaitu sebagai berikut :

a. Uji oleh ahli materi

Tahapan ini bertujuan untuk menilai kelayakan materi yang digunakan serta kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, tahapan ini juga digunakan untuk melihat apakah media pembelajaran berupa komik itu tepat digunakan. Untuk uji ini, dipilih dua orang ahli yang kompeten dalam bidang studi pembelajaran IPAS dan pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu dua dosen dari Prodi PGMI UIN Ar-Raniry.

²⁸ Rifky Khumairo Ulva, *Pengembangan Media Pembelajaran...*, hal, 64-65

²⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013) hal, 80.

b. Uji oleh ahli media

Ahli desain pembelajaran diperlukan untuk menentukan standar minimum yang harus dipenuhi dalam pengembangan komik, agar bisa menilai apakah komik tersebut menarik dan efektif digunakan dalam proses belajar. Uji coba ahli media ini dilakukan oleh dosen dari program studi IPAS dan Bahasa Indonesia di UIN Ar-Raniry, serta dosen dari program PGMI.

5. Revisi Desain

Hasil dari desain produk yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media (desain), memungkinkan hilangnya kekurangan dalam komik tersebut. Kekurangan tersebut kemudian diperbaiki agar produknya menjadi lebih baik. Apabila modifikasi yang diterapkan dalam pengembangan produk baru bersifat substansial dan mendasar, maka diperlukan evaluasi formatif tahap kedua. Namun, jika perubahan tersebut tidak signifikan dan tidak mendasar, maka produk baru tersebut siap digunakan di lapangan.

6. Uji Coba Produk

Produk yang telah selesai dikembangkan, selanjutnya diuji coba dalam konteks kegiatan pembelajaran. proses uji coba ini melibatkan kelompok kecil (*small group evaluation*), serta uji coba lapangan (*field test*), dengan tujuan memperoleh data mengenai media komik cerita anak agar dapat menarik perhatian siswa sebagai alat bantu dalam proses membaca.

Uji coba produk ini dilaksanakan selama penelitian di SDN Tanjung selamat, Aceh Besar, pada tanggal 28 November 2025 di mana produk tersebut langsung diuji oleh peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran IPAS dikelas.

7. Revisi Produk

Dari hasil yang diuji cobakan produk tersebut, apabila tanggapan pendidik ataupun peserta didik mengatakan bahwa produk ini baik dan menarik untuk dibaca, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir. Namun apabila produk belum sempurna maka hasil dari uji coba ini dijadikan bahan

perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dibuat, sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang siap digunakan disekolah..

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat utama untuk memperoleh data atau informasi, yang merupakan bagian penting dalam metodologi penelitian. Dalam konteks penelitian ini, instrumen yang diterapkan meliputi angket serta lembar validasi. Angket disampaikan kepada para pendidik dan peserta didik, sementara lembar validasi diberikan kepada ahli materi dan ahli media.

1. Angket

Angket merupakan metode pengumpulan data melalui serangkaian pertanyaan tertulis yang dijawab secara tertulis oleh responden. Format angket ini terdiri dari kumpulan pertanyaan dengan pilihan jawaban skala likert, yaitu 5 (Sangat Setuju), 4 (Setuju), 3 (Cukup Setuju), 2 (Tidak Setuju), dan 1 (Sangat Tidak Setuju). Instrumen ini diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah uji coba produk komik yang telah dikembangkan.

2. Lembar Validasi

Lembar validasi ini digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengevaluasi apakah produk yang dikembangkan valid dari segi media dan materinya. Proses validasi melibatkan ahli media, ahli materi, serta pendidik. Lembar validasi ahli materi bertujuan untuk melihat sejauh mana materi yang disajikan dan relevansinya dengan kompetensi yang diharapkan. Sementara itu, lembar validasi ahli media digunakan untuk menentukan apakah media pembelajaran berbasis komik sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

D. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan instrumen validasi untuk mengumpulkan data terkait kelayakan media komik dalam pembelajaran IPAS dengan tema cerita tentang daerahku untuk siswa kelas IV SDN Tanjung Selamat. Teknik analisis validasi data dirancang untuk diisi oleh validator ahli media dan ahli materi.

Data dalam teknis validasi ini berupa serangkaian pertanyaan yang disampaikan kepada para ahli mengenai berbagai aspek media komik yang dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan dengan menyediakan media pembelajaran berbentuk buku komik yang telah dikembangkan bersama lembar validasi kepada validator, yang kemudian diminta untuk memberikan penilaian. Tujuan validasi ini adalah untuk menentukan apakah pengembangan media pembelajaran komik ini dapat meningkatkan minat membaca siswa serta memenuhi standar kelayakan.

Kriteria kevalidan data angket penilaian validator ahli media dan ahli materi terhadap standar media pembelajaran komik ditetapkan berdasarkan katerogi sebagai berikut :

Tabel 3. 1 kriteria validitas

Nilai	Kriteria
$4,20 < X \leq 5,00$	Sangat Valid
$3,40 < X \leq 4,20$	Valid
$2,60 < X \leq 3,40$	Kurang Valid
$1,80 < X \leq 2,60$	Tidak Valid
$1,00 < X \leq 1,80$	Sangat Tidak Valid

Untuk menghitung persentase skor penilaian, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :
 P = Angka persentase atau skor penilaian.
 F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
 N = jumlah frekuensi/skor maksimal

Skor penilaian berdasarkan skala Likert selanjutnya dihitung rata-ratanya dari sejumlah subjek dalam sampel uji coba. Hasil tersebut kemudian dikonversi

menjadi pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat manfaat produk sesuai dengan pendapat pengguna.³⁰

Untuk menentukan tingkat kelayakan, peneliti merujuk pada tabel berikut:

Tabel 3. 2Tabel Skala Kelayakan³¹

Nilai	Kriteria
$80\% < X \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < X \leq 80\%$	Layak
$40\% < X \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < X \leq 40\%$	Kurang Layak
$0\% < X \leq 20\%$	Tidak Layak

³⁰ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hal. 43.

³¹ Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*, (Bandung: ALFABETA, 2014), hal. 41

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Desain Media Komik Yang Sesuai Dengan Karakteristik Siswa Kelas IV SD/MI Pada Pembelajaran IPAS.

Media ini dirancang dan dikembangkan untuk kelas IV SD/MI dengan tujuan untuk membuat pedoman pembuatan seluruh media.

- a. Mengenal Judul dan Materi Cerita Tentang Daerahku, melalui Analisis KD, Indikator, dan Kurikulum serta Buku Ajar dan Sumber Informasi Lainnya. Media berbasis komik ini memiliki beberapa komponen utama, antara lain pendahuluan dan bagian inti yang dijabarkan pada tabel berikut :

Aspek	Komponen
Pendahuluan	1. Judul/cover 2. Kata pengantar 3. Daftar isi 4. Petunjuk penggunaan 5. Tujuan pembelajaran 6. Pengenalan tokoh
Inti	1. Materi ajar
Penutup	1. Profil pengembang

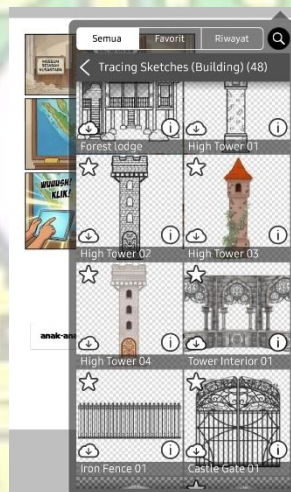
Pada tahap ini, dilakukan perencanaan seperti apa saja bentuk cerita yang akan dituangkan ke dalam komik. Dalam ide cerita ini terdapat beberapa komponen yaitu latar, nama tokoh/ karakter, deskripsi percakapan dan pembelajaran.

- 1) Tampilan awal aplikasi dapat dilihat pada gambar berikut



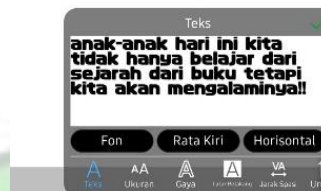
gambar 4. 1 Tampilan awal aplikasi

- 2) Pembuatan sketsa kasar untuk media komik yang dapat dilihat pada gambar berikut :



gambar 4. 2 Pembuatan sketsa kasar

- 3) Setelah menemukan ukuran yang cocok, barulah memulai mendesain pada lembaran yang tersedia seperti pada gambar di bawah ini



gambar 4. 3 Mendesain pada lembaran yang tersedia

- 4) Jika sudah menemukan semua elemen yang sesuai maka dilakukan tahap pewarnaan pada setiap elemennya seperti gambar berikut :



gambar 4. 4 coloring/pewarnaan

- 5) Tahap pemilihan/pemberian *font* pada media, pada tahap ini pemilihan *font* sangat berguna untuk daya tarik media komik. *Font* yang digunakan adalah Calibri seperti pada gambar berikut.



gambar 4. 5 pemilihan/pemberian *font*

b. Pembuatan desain secara keseluruhan

1) Cover

Pada bagian Cover terdapat judul materi media Komik kelas IV, dan nama penulis. Cover media ini didesain menggunakan aplikasi canva. Jenis tulisan yang digunakan dalam mendesain cover ini adalah Calibri dan juga dengan kombinasi warna-warna yang menarik.



gambar 4. 6 cover media komik

2) Kata pengantar

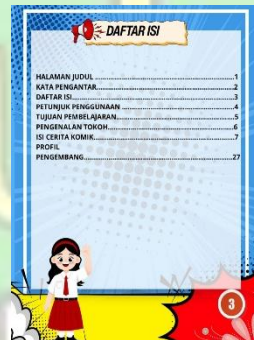
Pada istilah pengantar penulis menuliskan ucapan rasa syukur, shalawat, berdasarkan adanya media ini penulis berharap bisa membantu siswa dalam menguasai materi.



Gambar 4. 7 Kata pengantar

3) Daftar isi

Pada daftar isi ini terdapat halaman setiap komponen. Pada daftar isi ini dilengkapi dengan tampilan yang menarik serta tulisan yang mudah untuk dibaca.



Gambar 4. 8 Daftar isi

4) Petunjuk penggunaan media komik

Pada petunjuk penggunaan media ini terdapat petunjuk untuk guru dan siswa. Pada petunjuk ini dilengkapi baground dan tulisan yang menarik.



Gambar 4. 9 Gambar petunjuk penggunaan media

5) Tujuan pembelajaran

Pada bagian ini menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin di capai pada materi “Cerita Tentang Daerahku”, Topik A : Seperti Apa daerah tempat tinggalku dahulu ? kelas IV SD/MI.



Gambar 4. 10 Tujuan pembelajaran

6) Materi pembelajaran

Materi ajar ini menggunakan berbagai jenis elemen, dan huruf. Dalam materi ajar ini juga dilengkapi rangkuman pengetahuan dari setiap uraian materi. Elemen yang digunakan disesuaikan dengan tema dan kebutuhan lain sebagainya, untuk tulisan menggunakan huruf calibri berukuran 12 dan pada materi ini sudah memberikan warna yang menarik serta tokoh yang sesuai. Serta pemberian balon percakapan yang sesuai.





Gambar 4. 11 Materi media komik

2. Kelayakan Media Komik Yang Dikembangkan Terhadap Pembelajaran IPAS.

Berdasarkan pertanyaan yang timbul dari masalah pertama, yaitu mengenai seberapa layak media komik yang dibuat untuk pembelajaran IPAS. Tujuannya adalah untuk menilai kelayakan media komik tersebut dalam konteks pembelajaran IPAS. Untuk mengkaji hal ini, peneliti menyusun instrumen validasi yang akan diisi oleh ahli media, ahli materi, dan guru dari SDN Tanjung Selamat. Langkah tersebut dimaksudkan sebagai mekanisme penilaian terhadap kelayakan media komik yang telah dihasilkan.

a. Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Proses validasi oleh ahli media bertujuan menilai penyajian komik cerita tentang daerahku. Ahli media yang terlibat adalah dosen dari Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), di UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yakni Ibu Rafidhah Hanum, S.Pd.I.,M.Pd. data hasil validasi media dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. 1Data Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Aspek penilaian	Kriteria penilaian	Skor	ΣX per Aspek	Skor Max	Skor %	Kategori Kelayakan
Desain Sampul	Kondisi fisik	5	19	20	95,00%	Sangat Layak
	Kualitas bahan	5				
	Kemenarikan sampul	5				
	Teks dan tulisan disampul mudah dibaca	4				

Kesesuaian isi	Menarik perhatian peserta didik	4	31	35	88,57%	Sangat Layak
	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran	4				
	Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	5				
	Media mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik.	4				
	Mampu memperluas wawasan peserta didik di bidang pelajaran IPAS	4				
	Memberikan dukungan pada kemandirian belajar peserta didik	5				
	Media mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar	5				
Jumlah		50	50	55	180,57%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase					90,28%	Sangat Layak

Indikator untuk penilaian skor ditetapkan sebagai berikut : nilai 5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup baik, 2 = kurang baik, 1 = sangat tidak baik. Sementara itu, penentuan tingkat kelayakan dapat mengacu pada skor penilaian dengan kategori berdasarkan persentase sebagai berikut berikut: 0%-20% dengan kriteria tidak layak, 20%-40% dengan kriteria kurang layak, 40%-60% dengan kriteria cukup layak, 60%-80% dengan kriteria layak, dan 80%-100% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media yang tercantum dalam tabel di atas, tidak ada perubahan yang diperlukan pada bagian desain sampul dan

kesesuaian isi. Untuk desain sampul, yang dinilai berdasarkan 4 indikator, didapatkan total skor 19 dari maksimal 20, menghasilkan persentase sebesar 95,00%. Sedangkan untuk kesesuaian isi, yang dinilai dengan 7 indikator, total skor yang diperoleh adalah 31 dari maksimal 35, dengan persentase 88,57%. Dengan mengacu pada persentase skor tersebut, rata-rata nilai yang didapat sebesar 90,28%, yang masuk ke dalam kategori sangat layak dari total 50 pada skor maksimum 55. Dari hasil ini, disimpulkan bahwa media tersebut dapat digunakan oleh peneliti untuk keperluan penelitian tanpa perlu revisi.

b. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk mengecek keakuratan, kelengkapan, serta penyusunan materi. Ahli yang menjadi sebagai validator atau ahli materi adalah Ibu Ida Meutiawati, yang menjabat sebagai dosen di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Hasil dari evaluasi dan penilaian oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. 2 Data Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek penilaian	Kriteria penilaian	Skor	ΣX per Aspek	Skor Max	Skor %	Kategori Kelayakan
Isi	Kesesuaian isi dengan materi	5	29	30	96,66%	Sangat Layak
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5				
	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik	5				
	Kesesuaian cerita dengan tujuan pembelajaran	5				
	Ketepatan teks dengan materi	5				

	Keterkaitan materi dengan kondisi yang ada dilingkungan sekitar	4				
Penyajian	Penyajian cerita memberikan pengetahuan kepada peserta didik	5	19	20	95,00%	Sangat Layak
	Penyajian gambar sesuai dengan materi yang disajikan	5				
	Kejelasan penyajian dengan pembelajaran	4				
	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa	5				
Jumlah		48	48	50	191,66%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase					95,83%	Sangat Layak

Indikator untuk penilaian skor ditetapkan sebagai berikut : nilai 5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup baik, 2 = kurang baik, 1 = sangat tidak baik. Sementara itu, penentuan tingkat kelayakan dapat mengacu pada skor penilaian dengan kategori berdasarkan persentase sebagai berikut : 0%-20% dengan kriteria tidak layak, 20%-40% dengan kriteria kurang layak, 40%-60% dengan kriteria cukup layak, 60%-80% dengan kriteria layak, dan 80%-100% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan hasil dari tabel di atas, aspek gambar dalam cerita perlu disesuaikan kembali dengan kondisi zaman yang terdapat dalam cerita. Pada aspek isi memperoleh skor persentase 96,66% dengan kategori sangat layak, sedangkan pada aspek penyajian mendapat persentase 95,00% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan persentase skor penilaian, total skor yang diperoleh adalah 191,66% dan rata-rata skor adalah 95,83% dengan kategori sangat layak. Dari hasil ini,

materi tersebut dapat diterima oleh peneliti sebagai sumber dalam penelitian tanpa revisi.

c. Hasil Validasi Oleh Guru

Proses validasi ini melibatkan penyediaan produk media komik cerita tentang daerahku, disertai dengan instrumen angket yang diisi oleh guru. Penilaian dilakukan oleh Ibu Dewi Safrina, S.Pd., yang menjabat sebagai wali kelas IV SDN Tanjung Selamat. Penilaian yang dilakukan mencakup aspek media pembelajaran, isi materi, kebahasaan, dan tampilan desain. Hasil dari penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 3 Data Hasil Validasi Oleh Guru

Aspek penilaian	Kriteria penilaian	Skor	ΣX per Aspek	Skor Max	Skor %	Kategori Kelayakan
Media Pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik	4	18	20	90,00%	Sangat Layak
	Kemudahan media untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi cerita tentang daerahku	4				
	Penggunaan media menambah pengetahuan peserta didik	5				
	Kemampuan media memperluas wawasan peserta didik	5				
Isi	Materi yang disajikan	4	16	20	80,00%	Layak

	lengkap dan jelas					
	Informasi yang disampaikan jelas	4				
	Percobaan komik mudah dipahami	4				
	Kemenarikan komik	4				
Kebahasaan	Bahasa yang digunakan komunikatif	5	18	20	90,00%	Sangat layak
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5				
	Ketepatan istilah yang ada di komik	4				
	Kemudahan memahami alur melalui penggunaan bahasa	4				
Tampilan	Kemenarikan tulisan, desain komik	4	14	15	93,33%	Sangat layak
	Kemenarikan warna, sampul/cover komik	5				
	Tulisan teks jelas	5				
Jumlah		66	66	75	353,33%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase					88,33%	Sangat Layak

Indikator untuk penilaian skor ditetapkan sebagai berikut : nilai 5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup baik, 2 = kurang baik, 1 = sangat tidak baik. Sementara itu, penentuan tingkat kelayakan dapat mengacu pada skor penilaian dengan kategori berdasarkan persentase sebagai berikut berikut: 0%-20% dengan kriteria

tidak layak, 20%-40% dengan kriteria kurang layak, 40%-60% dengan kriteria cukup layak, 60%-80% dengan kriteria layak, dan 80%-100% dengan kriteria sangat layak.

Dari hasil tersebut, dapat diketahui pada aspek media pembelajaran mendapat skor persentase 90,00% dengan kategori sangat layak, pada aspek isi mendapat 80,00% dengan kategori layak, aspek kebahasaan mendapat 90,00% dengan kategori sangat layak, dan aspek tampilan mendapat 93,33% dengan kategori sangat layak. Dari total persentase skor penilaian yang diperoleh adalah 353,33% dan rata-rata persentase mencapai 88,33% dengan kategori sangat layak.

2. Respons Siswa Terhadap Penerapan Media Komik Dalam Pembelajaran IPAS.

Berdasarkan pertanyaan dalam rumusan masalah kedua, yang berkaitan dengan respons siswa terhadap penerapan media komik pada pembelajaran IPAS, serta untuk mencapai tujuan peneliti yang bertujuan mengidentifikasi respons tersebut, langkah selanjutnya adalah membuat angket atau kuesioner untuk mengumpulkan respons siswa. Angket ini akan diisi oleh siswa saat peneliti melakukan penelitian di sekolah. Hal ini untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai respons siswa terhadap penggunaan media komik dalam konteks pembelajaran IPAS.

Setelah produk komik melewati tahap validasi oleh ahli materi dan media, produk tersebut diuji cobakan pada 12 siswa di SDN Tanjung Selamat. Para siswa kemudian diberikan kuesioner untuk menilai pemahaman mereka terhadap materi IPAS “Cerita Tentang Daerahku” yang diajarkan menggunakan media komik. Hasil uji coba komik sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Data Hasil Analisis Oleh Peserta Didik

No.	Pertanyaan	SS (5)	S (4)	CS (3)	KS (2)	STS (1)	Persentase				
							SS	S	CS	KS	STS
1.	Media komik ini dapat meningkatkan pengetahuan saya dalam belajar.	8	4	-	-	-	66,66	33,33	-	-	-

2.	Dengan media komik ini memudahkan saya dalam memahami materi pelajaran IPAS.	7	5	-	-	-	58,33	42,00	-	-	-
3.	Dengan menggunakan media komik membuat saya tertarik untuk membaca buku pelajaran khususnya IPAS.	9	3	-	-	-	75,00	25,00	-	-	-
4.	Dengan menggunakan media komik saya lebih sering membaca buku pelajaran khususnya IPAS.	10	2	-	-	-	83,33	16,66	-	-	-
5.	Saya senang belajar menggunakan media komik.	9	1	1	-	-	75,00	8,33	8,33	-	-
6.	Dengan menggunakan media komik mempermudah saya untuk memahami materi yang diberikan guru.	10	2	-	-	-	83,33	16,66	-	-	-
7.	Media komik ini tidak membuat saya bosan ketika belajar.	10	2	-	-	-	83,33	16,66	-	-	-
8.	Dengan menggunakan media komik ini saya bisa belajar sekaligus membaca sendiri atau bersama-	7	3	2	-	-	58,33	25,00	16,66	-	-

	sama dengan teman.										
9.	Media komik mempermudah saya dalam pembelajaran IPAS.	9	3	-	-	-	75,00	25,00	-	-	-
10.	Media komik sangat bermanfaat bagi saya dalam kegiatan proses pembelajaran.	8	2	2	-	-	66,66	16,66	16,66	-	-
Total		87	27	5	-	-	724,97	225,3	41,65	-	-
Jumlah		119						991,92			
Rata-rata Persentase								83,35			

Indikator untuk penilaian skor ditetapkan sebagai berikut : nilai 5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup baik, 2 = kurang baik, 1 = sangat tidak baik. Sementara itu, penentuan tingkat kelayakan dapat mengacu pada skor penilaian dengan kategori berdasarkan persentase sebagai berikut: 0%-20% dengan kriteria tidak layak, 20%-40% dengan kriteria kurang layak, 40%-60% dengan kriteria cukup layak, 60%-80% dengan kriteria layak, dan 80%-100% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan hasil analisis data di kelas IV SDN Tanjung Selamat, dapat diketahui bahwa penggunaan media komik bisa meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran IPAS. Media ini terbukti efektif digunakan untuk siswa kelas IV, karena mendapatkan total skor 119 dengan persentase 83,35% maka dikategori sangat baik.

B. Pembahasan

1. Kelayakan Media Komik

Komik merupakan jenis bacaan yang sangat diminati di Indonesia. Menarik minat pembaca dari berbagai kelompok usia mulai dari anak-anak hingga orang

dewasa. Komik sering dipakai sebagai alat pembelajaran karena bisa memberikan kesenangan dan membantu siswa menghubungkan cerita dengan kehidupan nyata mereka. Menurut Toni Mardiono, komik adalah rangkaian gambar yang memiliki alur cerita dan menyampaikan pesan kepada pembaca. Gambar yang sederhana dikombinasikan dengan teks yang menarik serta bahasa yang sering digunakan sehari-hari, sehingga memungkinkan komik mudah dipahami oleh berbagai kalangan³². Komik juga sangat dekat dengan dunia anak-anak, karena bentuknya yang menarik dan sesuai dengan sifat anak-anak, membuat komik banyak disukai. Namun daya tarik komik tidak terbatas pada hanya anak-anak saja, melainkan menjangkau orang dewasa serta menikmatinya.

Saat ini, komik sangat populer di kalangan siswa SD karena mereka merasa terhubung dengan karakter-karakter dalam komik tersebut. Saat membaca komik, siswa dapat memperoleh pemahaman tentang berbagai isu pribadi dan sosial. Komik bisa menstimulasi imajinasi siswa dan cukup mudah dibaca, bahkan siswa yang kurang mahir dalam membaca bisa memahami makna dari gambar-gambar dalam komik. Awalnya, komik dibuat hanya untuk menghibur, bukan untuk pendidikan. Namun, komik tetap bisa memberikan kesenangan, terutama bagi anak-anak.

Aspek kesesuaian dinilai dari segi materi, penyajian, bahasa, serta respons siswa. Beberapa aspek penting yang diperhatikan adalah alur cerita yang jelas, bahasa yang sederhana, visual yang menarik, dan relevansi dengan materi pelajaran. Hal ini menjadikan komik sebagai alat pembelajaran yang valid dan praktis. Menurut Hilman, ada beberapa karakteristik komik. Yang pertama, komik dapat mendorong memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikarenakan komik terdiri dari gambar-gambar yang saling terhubung dengan alur cerita. Siswa umumnya senang membaca komik karena elemen visualnya yang beragam warna. Kedua, komik membantu dalam konteks penggunaan bahasa, sehingga memudahkan pemahaman cerita. Ketiga, komik

³² N.K.S.D. Arsitawati, dkk., "Penembangan....."

berperan dalam merangsang interaksi verbal, diskusi, penerapan bahasa, serta aktivitas bercerita³³. Selain itu, komik sangat cocok digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas, karena dapat meningkatkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi, serta meningkatkan minat membaca mereka.

Media komik ini tidak hanya menarik, tetapi juga sudah terbukti efektif digunakan sebagai alat pembelajaran. Hal ini terlihat dari proses validasi serta respons positif para siswa yang menyatakan kepuasan terhadapnya. Banyak penelitian sebelumnya juga sudah memanfaatkan media berbentuk komik sebagai bahan pengembangan.

Kelayakan media komik sangat penting, terutama jika digunakan untuk tujuan tertentu seperti pembelajaran. Ada beberapa syarat kelayakan media komik, seperti aspek konten dan materi, aspek desain serta tampilan visual, dan hal-hal lainnya. Selain itu, kelayakan media komik juga ditinjau dari kekelengkapan komponen yang harus ada dalam pembuatan komik, seperti halaman pembuka, halaman isi, sampul, halaman pembuka utama, dan halaman double-spread.³⁴

Media komik memiliki kelebihan dan kekurangan, menurut Hurlock ada beberapa kelebihan media komik antara lain :

- a. Komik menyediakan pengalaman membaca yang menyenangkan.
- b. Komik dapat digunakan untuk memotivasi siswa mengembangkan keterampilan membaca.
- c. Siswa yang rutin membaca komik sering kali mencapai prestasi pendidikan yang setara dengan mereka yang jarang melakukannya.
- d. Dengan membaca komik, siswa akan menemui berbagai kata yang dapat dipelajari kembali dalam bacaan lain.
- e. Komik bisa menjadi sarana yang baik untuk menyebarkan pesan yang melawan prasangka.
- f. Komik memberi kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan emosi yang terpendam secara emosional.

³³ Hilman. Comic Strips : A Study on.....

³⁴ Rifky Khumairo Ulva, Nurul Hidayah, Pengembangan Media.....

- g. Siswa mungkin merasa terhubung dengan karakter dalam komik yang memiliki sifat-sifat yang mereka kagumi.

Di samping keunggulannya, komik juga memiliki beberapa kekurangan, seperti berikut:

- a. Komik berisiko mengalihkan perhatiannya dari bacaan yang bernilai edukasi.
- b. Karena cerita dijelaskan melalui gambar, siswa dengan kemampuan membaca terbatas mungkin tidak berusaha memahami teksnya.
- c. Kualitas gambar, alur cerita, dan bahasa dalam banyak komik tergolong rendah.
- d. Komik dapat mengurangi kesempatan siswa untuk bermain dalam bentuk permainan lainnya.
- e. Dengan menampilkan perilaku tidak sopan, komik bisa memicu timbulnya sifat agresif dan tindakan kenakalan di kalangan remaja.
- f. Komik bisa membuat kehidupan nyata terasa membosankan dan tidak menarik.

Berdasarkan data yang didapat, komik yang dikembangkan oleh peneliti terbukti sangat cocok dan sangat efektif digunakan sebagai alat pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini terlihat dari hasil validasi yang dilakukan, serta dari bentuk komik yang menggunakan warna-warna yang menarik, gambar-gambar yang sederhana, diiringi dengan kalimat yang menarik dan menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga komik ini mudah dipahami siswa. Selain itu, alur cerita yang jelas dapat menarik perhatian siswa, dan materi yang disampaikan sesuai dengan yang diajarkan di sekolah.

Berikut beberapa karakteristik dari komik, yaitu :

- a. Cerita disampaikan melalui gambar yang berurutan. Urutan gambar ini membantu pembaca memahami alur waktu dan kejadian.
- b. Menggunakan panel. Panel adalah bingkai atau kotak yang membatasi setiap adegan. Ukuran panel ini bisa berbeda-beda.

- c. Memadukan unsur visual dan teks. Komik menggabungkan antara gambar dan teks yang keduanya saling melengkapi bukan berdiri sendiri.
- d. Menggunakan balon kata. Balon kata ini memiliki berbagai bentuk dan fungsi. Ada yang balon dialog untuk percakapan tokoh, balon pikiran untuk isi hati atau pikiran tokoh, balon teriakan untuk emosi kuat, dan narasi/kotak teks sebagai penjelasa waktu, tempat, atau alur cerita.
- e. Bahasa singkat, jelas, dan komunikatif. Bahasa dalam komik ringkas dan mudah dipahami, menyesuaikan dengan karakter tokoh, dan sering menggunakan bahasa sehari-hari.
- f. Memiliki tokoh dan penokohan. Tokoh bisa berupa manusia, hewan, atau makhluk imajinatif.
- g. Memiliki alur cerita. Alur dalam komik umumnya terdiri dari awal, tengah, dan akhir.
- h. Bersifat menghibur dan informatif. Komik selain sebagai hiburan juga dapat menyampaikan pesan moral, mengedukasi, dan menyampaikan kritik sosial.
- i. Memiliki gaya gambar tertentu atau memiliki gaya visual khas misalnya, seperti realis, kartun, manga (Jepang), dan karikatur.
- j. Mudah dibaca oleh berbagai usia, komik tidak hanya dirancang untuk anak-anak, tetapi juga dirancang agar menarik dan mudah dipahami oleh orang dewasa.

Berikut, beberapa penilaian dari validasi ahli media, materi dan guru :

a. Penilaian Ahli Media

Penilaian yang dilakukan oleh ahli media bertujuan untuk menentukan apakah media komik pembelajaran "Cerita Tentang Daerahku" layak digunakan dari segi tampilan dan desainnya. Ahli media mengevaluasi berbagai aspek teknis dan visual untuk memastikan bahwa media tersebut sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI. Penilaian ini

menggunakan instrumen angket yang mencakup aspek desain sampul serta kesesuaian isi.

Hasil analisis validasi media dilakukan sekali. Untuk aspek desain sampul, diperoleh persentase 95,00% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa elemen-elemen seperti desain sampul, tata letak panel, pemilihan warna, serta ilustrasi gambar pada komik sudah baik dan menarik. Tampilan yang menarik dapat meningkatkan fokus dan motivasi belajar siswa, sehingga membantu mereka memahami materi pembelajaran secara lebih baik.

Aspek kesesuaian isi mendapatkan persentase 88,57% yang juga dikategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa isi pada komik selaras dengan materi pembelajaran serta kompetensi dasar serta indikator pembelajaran kelas IV SD/MI. Berdasarkan persentase skor penilaian, totalnya adalah 180,57%, dan rata-ratanya adalah 90,28% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik pembelajaran tersebut memenuhi kriteria kelayakan atau bahkan sangat layak untuk diterapkan.

b. Penilaian Oleh Ahli Materi

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi bertujuan untuk menilai kelayakan isi materi dalam media komik pembelajaran "Cerita Tentang Daerahku" layak digunakan. Ahli materi mengevaluasi kesesuaian isi materi dengan kurikulum dan karakteristik siswa kelas IV SD/MI. Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan angket yang mencakup dua aspek yaitu isi dan cara penyajian.

Hasil validasi dari ahli materi dilakukan satu kali. Untuk aspek isi, diperoleh persentase sebesar 96,66% dengan kategori sangat layak. Ahli materi menyatakan bahwa narasi dalam komik sesuai dengan konsep dan fakta yang benar. Isi materi yang membahas tentang daerah dan kerajaan Nusantara disajikan secara tepat dan tidak menyimpang dari konsep dasar pembelajaran

Aspek penyajian mendapatkan persentase 95,00% yang dikategorikan sangat layak. Berdasarkan total skor penilaian, yaitu 191,66% dan rata-rata persentase sebesar 95,83%, media ini dikategorikan sangat layak. Hal ini diperkuat oleh penilaian ahli materi yang menyatakan bahwa media komik ini siap untuk diuji coba di lapangan.

c. Penilaian Pendidik

Penilaian oleh pendidik merupakan metode penilaian media pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas atau guru mata pelajaran. Tujuannya adalah untuk memastikan tingkat efektivitas, kenyamanan, dan kesesuaian media komik tersebut dengan siswa kelas IV SD/MI serta kurikulum yang berlaku. Dalam penelitian pengembangan, peran pendidik adalah sebagai validator karena mereka memang memiliki pengalaman langsung dalam proses belajar mengajar di kelas.

Penilaian dilakukan dengan mengisi angket yang mencakup beberapa hal seperti kualitas media pembelajaran, materi isi, bahasa yang digunakan, dan tampilan desainnya. Hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis dalam bentuk persentase dan dikategorikan berdasarkan standar kelayakan media.

Hasil analisis dari guru SDN Tanjung Selamat menunjukkan bahwa aspek media pembelajaran mendapat skor 90,00% dengan kategori sangat layak. Pendidik menilai bahwa media komik ini mudah diterapkan dalam proses belajar, baik oleh siswa secara mandiri maupun dengan panduan guru.

Media yang dikembangkan ini memenuhi ciri-ciri media pembelajaran yang praktis dan mudah digunakan dalam proses belajar mengajar. Dalam aspek isi, nilai yang diperoleh adalah 80,00% dengan kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi berjudul "Cerita Tentang Daerahku" sesuai dengan kompetensi dasar serta indikator pembelajaran untuk kelas IV SD/MI. Kajian ini juga sejalan dengan pandangan para ahli yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis cerita dan visual dapat

membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret dan bermakna.

Dalam aspek kebahasaan, nilai yang diperoleh adalah 90,00% dinilai sangat layak, sedangkan aspek tampilan mencapai 93,33% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, total skor sebesar 353,33% dan rata-rata skor sebesar 88,33% dengan kategori sangat layak.

Karena hasil penilaian yang tinggi, tidak diperlukan revisi atau uji coba ulang terhadap produk komik tersebut.

2. Respons Peserta Didik

Dalam pengembangan media pembelajaran berupa komik, respons peserta didik dapat diartikan sebagai penilaian terhadap kualitas, manfaat, dan daya tarik media tersebut. Respons ini mencakup berbagai aspek seperti tampilan visual, alur cerita, penggunaan bahasa, kesesuaian dengan materi, serta kemudahan dalam penggunaan selama proses belajar.

Dalam proses pengembangan media, respons peserta didik berperan sebagai penunjuk apakah media tersebut praktis dan menarik. Media komik dianggap berkembang dan siap digunakan jika mendapatkan respons positif, contohnya bentuk rasa senang, ketertarikan, peningkatan motivasi belajar, serta kemudahan dalam memahami materi yang disampaikan.

Respons peserta didik terhadap penggunaan media komik pembelajaran diperoleh melalui penyebaran angket yang diberikan setelah sesi pembelajaran selesai. Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan tanggapan peserta didik mengenai minat, pemahaman materi, keaktifan, serta sikap mereka selama pembelajaran menggunakan media komik. Tanggapan peserta didik sangat penting dalam pengembangan media komik ini, karena dari tanggapan tersebut kita bisa menilai sejauh mana media komik ini layak dan efektif digunakan sebagai alat pembelajaran. Tanggapan ini juga akan menjadi acuan bagi peneliti dalam meningkatkan aspek-aspek yang masih perlu perbaikan.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media komik pembelajaran memberikan dampak positif terhadap tanggapan peserta didik. Media komik ini mampu meningkatkan minat dan semangat belajar siswa dengan menyajikan materi dalam format visual dan narasi yang menarik, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Dengan media ini, siswa dapat lebih aktif dan kreatif, karena mereka bisa membaca komik bersama teman sebangku atau bahkan bersama orang tua di rumah. Komik ini juga sangat membantu siswa dalam mengingat materi yang diajarkan, serta memahami materi dengan lebih baik. Warna yang menarik dalam komik membantu siswa mengingat bagian-bagian materi yang diajarkan.

Peserta didik memberikan respons positif terhadap media komik pembelajaran, yang sejalan dengan tujuan penelitian pengembangan, yaitu menciptakan produk pembelajaran yang tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga disukai oleh pengguna. Siswa menyatakan bahwa media komik ini menarik, mudah dipahami, dan mendukung pemahaman materi yang diajarkan.

Hal ini terlihat dari jawaban pada kategori setuju dan sangat setuju di setiap indikator yang dinilai. Siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap media komik tersebut. Mereka merasa lebih antusias dan tidak cepat bosan selama proses belajar. Beberapa dari mereka juga mengungkapkan bahwa mereka sangat suka membaca komik. Komik ini memotivasi siswa karena terdiri dari gambar-gambar yang berkaitan dengan cerita, sehingga siswa cenderung senang membacanya karena warna yang menarik.

Media komik ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan. Siswa juga menyatakan bahwa penyajian materi dalam bentuk cerita dan ilustrasi memudahkan mereka memahami konsep pembelajaran. Alur cerita yang runtut serta penggunaan bahasa yang sederhana membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi dengan lebih efektif.

Respons positif dari siswa terhadap komik IPAS menunjukkan bahwa seluruh tahapan penelitian dan pengembangan sudah berjalan dengan baik. Pengembangan media komik ini dilakukan secara bertahap, mulai dari perencanaan, pembuatan, hingga uji coba. Tahapan tersebut disesuaikan dengan sifat mata pelajaran IPAS serta kebutuhan para siswa. Masukan dari para ahli media dan materi pembelajaran, serta hasil uji coba, digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan merevisi komik tersebut.

Hasil angket menunjukkan bahwa media komik pembelajaran membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Mereka lebih berani mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan ikut berdiskusi selama proses belajar. Selain itu, para siswa juga merasa senang dan nyaman saat belajar dengan media komik ini. Hasil belajarnya menunjukkan bahwa media komik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar mereka.

Media ini membantu mengurangi perasaan bosan dan meningkatkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran. Meningkatnya keaktifan siswa menunjukkan bahwa media komik ini mampu menciptakan proses belajar yang lebih menekankan peran siswa. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam belajar. Media ini sudah terbukti layak digunakan sebagai alat pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media komik memiliki tingkat kelayakan yang baik. Media komik ini juga bisa membantu sekolah dalam meningkatkan sarana dan prasarana pembelajaran.

Hasil uji coba yang dilakukan di kelas IV SDN Tanjung Selamat mencapai persentase 83,35% dari total skor 119, yang dikategorikan sebagai sangat baik. Dari hasil pengisian kuesioner, tanggapan siswa terhadap media komik dianggap sangat efektif dan sangat memuaskan. Rata-rata hasil kuesioner menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat baik terhadap media komik yang dikembangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik pada bab 5, topik “cerita tentang daerahku”, bagian A: “seperti apa tempat tinggalku dahulu?” sangat efektif digunakan di kelas IV SDN Tanjung Selamat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Media komik yang dirancang dalam penelitian ini dinilai sangat layak sebagai alat pembelajaran. penilaian ini didasarkan pada validasi dari ahli media, materi, serta guru, yang menunjukkan bahwa media komik tersebut memenuhi standar kelayakan dari berbagai aspek, antara lain aspek isi materi, tampilan media, dan penggunaan bahasa.

Secara keseluruhan, persentase kelayakan mencapai 90,28% dengan kategori sangat layak, penilaian dari ahli materi mencapai 95,83% dengan kategori sangat layak, dan penilaian pendidik mencapai 88,33% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa materi dan media tersebut dapat digunakan oleh peneliti sebagai instrumen penelitian tanpa revisi.

2. Adapun respons siswa terhadap penggunaan media komik ini menunjukkan hasil yang sangat positif. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan komik lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional. Komik ini mendorong siswa untuk lebih antusias membaca dan terlibat dalam kegiatan belajar, sehingga berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Hasil uji coba terkait peningkatan pemahaman siswa terhadap materi IPAS dilakukan dengan membagikan komik kepada siswa dan membagikan kuesioner siswa terhadap komik yang mereka baca. Hasil uji coba yang dilakukan di kelas IV SDN Tanjung Selamat memperoleh persentase 83,35% dari total skor 119, yang dikategorikan sangat baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa, pengembangan media komik pada bab 5 “cerita tentang daerahku”, topik A : seperti apa tempat tinggalku

dahulu?, terbukti efektif untuk diterapkan di kelas IV SDN Tanjung Selamat.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Berdasarkan pada analisis data dan kesimpulan yang diperoleh, komik ini direkomendasikan untuk diterapkan di tingkat sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah.
2. Untuk SDN Tanjung Selamat, disarankan untuk dapat meningkatkan kapasitas guru dalam menciptakan bahan ajar yang menarik serta melengkapi fasilitas pendukung guna mendukung pembelajaran yang lebih efisien dan efektif.
3. Bagi pembaca atau pengembang media komik selanjutnya agar lebih membuat atau mengembangkan media komik ini dengan lebih kreatif dan memberikan sesuatu hal yang menarik yang dapat digunakan oleh siswa maupun guru.
4. Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk mengembangkan komik ini dengan karakter alternatif yang sesuai dengan materi pembelajaran yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad dan Muhammad Asrori. (2014). *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Alman, Ikhwatul Mujahadah, dan Mukhlas Triono. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili," *Jurnal Papeda*: Vol 3, No 1, Januari 3, no. 1: 8.
- Arikunto, Suharsimi. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "KBBI VI Daring" <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>, 2016.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*, Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Febriyandani, Riskika. (2021). "Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 2: 323.
- Fitri Amalia, dkk. (2021). *"Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV"*, Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan perbukuan. Hal. 129-130.
- Hillman. 2018. Comic Strips: A Study on the Teaching of Writing Narrative Texts to Indonesia EFL Students. *TEFLIN Journal*. Malang: Malang State University
- Hopeman, Teofilus Ardian, dkk. (2022). *"Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar,"* Kiprah Pendidikan, 1:142.
- Kristani, Dkk. (2015). "Pengembangan Modul IPA Terpadu Tema Pemanasan Global Berbasis Komik Di SMPN 4 Delanggu", Surakarta: *Jurnal Inkuiri* Vol. 4 No. 1, ISSN: 2252-7893.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, Jakarta: Kencana.
- Lailiyah, Fauza dan Farida Istianah. (2013). *"Pengembangan Media Komik Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar,"* JPGSD: Pengembangan Media Komik Siklus Air, vol.8, no.1: 1.

- Lanti, Elli. (2017). *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*, Gorontalo: Athra Samudera.
- (2017). *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*, Gorontalo: Athra Samudera.
- Latifah, Sri dan Ratnasari. (2016). "Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-ayat Al-Quran Pada Materi Tata surya", Lampung: *Jurnal Penelitian Fisika* Vol. 7 No.1 ISSN: 2086-2407, April.
- N.K.S.D. Arsitawati, dkk. (2020). "Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa SMA Kelas X", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, vol. 9, No.2.
- Natalia, Krisma dan Ini Wayan Sukrami. (2021). "Pendekatan Konsep 'Merdeka Belajar' Dalam Pendidikan Era Digital." Prosiding Webinar Nasional IAHN-TAPI Palangka Raya, No.3:25.
- Negara, Hasan Sastra. (2014). "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)", Lampung: *Jurnal Terampil* Vol.3 No. 3, Desember.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2013). "Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak", Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurkholis. (2013). "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi", *Jurnal Kependidikan* 1 No.1.
- Nurlatipah, Nunik, dkk. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem", Jawa Barat: *Jurnal Scientiae Educatia* Vol. 5 No. 2.
- Putri, Jatu Kaannaha. (2022). "Komik Sebagai Media Pembelajaran Puisi", *Kemendikbud*, 15 Maret. <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/3458/komik-sebagai-media-pembelajaran-puisi#:~:text=Komik%20merupakan%20suatu%20bentuk%20bacaan,efektif%20dan%20sangat%20diminati%20siswa>
- Riduwan. (2014). *Dasar-dasar Statistika*, Bandung: ALFABETA.
- Rosyida, Ais. (2019). "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, vol.11, no. 1: 47.
- Septy, Liana, dkk. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Peluang di Kelas VIII", Sumatera Selatan: *Jurnal Didaktik Matematika*, Vol. 2 No. 2, ISSN: 2355-4185 September.
- Septiana, Ayu Nanda dan I Made Ari Winangun. (2023). "Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Analisis Kritis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka, vol. 1, no. 1: 51.

Siregar, Helmi Fauzi, Melani. (2018). "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia", *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol.2 No.2.

Solihah S.A.S dkk. (2022). "Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan Dan Kesatuan Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 4, No. 4, Juni.

Sudjiono, Anas. (2015). *Pengantar Statistik*, Jakarta: Rajawali Pers.

Suwarti, dkk. (2020). "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menentukan Pesan Dalam Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar," *Sinta S2: Profesi Pendidikan Dasar* 7, no. 2 : 142-143.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian dan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*", Bandung: ALFABETA, CV. Hal. 298.

Ulva, Rifky Khumairo dan Nurul Hidayah. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran", Lampung: *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1 , p-ISSN 2355-1925 e-ISSN 2580-8915 Juni.

Ulva, Rifky Khumairo. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Di MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran*, Lampung: Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan keguruan.

Wawancara, Ibu Dewi Safrina, S.Pd. Wali kelas IV SDN Tanjung Selamat, Pada Tanggal 15 April 2025 di SDN Tanjung selamat.

Yanti, dkk. (2022). "Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan Dan Kesatuan Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 4, No. 4, Juni.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Nomor : 1604 TAHUN 2025

TENTANG

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA

- Menimbang :**
- Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
 - Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
 - Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Mengingat :**
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU : Menunjuk Saudara :

Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd.

Untuk Membimbing

Nama : Melva Santia

Nim : 210209081

Program Stud : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Cerita Tentang Daerahku pada Siswa Kelas IV SD/MI

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-25.04.2.423925/2025 Tanggal 02 Desember 2024 Tahun Anggaran 2025;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 13 November 2025
Dekan

[Signature]
Saifur Muluk

Terbacaan

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Arsip.



Lampiran 2 Surat Izin Melakukan Penelitian dari Akademik



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-8965/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2025

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Kepala Cabang Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Wilayah Kota Banda Aceh dan Kabupaten Aceh Besar
2. Kepala SDN Tanjung Selamat Kabupaten Aceh Besar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : MELVA SANTIA / 210209081

Semester/Jurusan : / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat sekarang : Dusun Hulu Panjupian

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 untuk Pembelajaran Cerita tentang Daerahku pada Siswa Kelas IV SD/MI***

Banda Aceh, 13 November 2025

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr.Buhori MuslimM.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 19 Desember 2025

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Aceh Besar



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Jalan T. Bachtiar Panglima Polem, SH Kota Jantho (23918) Telepon. (0651) 92156 Fax. (0651) 92389
Email : dinaspendidikanacehbesar@gmail.com Website : www.didikbud.acehbesarkab.go.id

Kota Jantho, 14 November 2025

Nomor : 070/ 1363 /2025
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian Ilmiah

Kepada Yth.
Kepala SDN Tanjung Selamat

di-
Tempat

Schubungan dengan surat Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Nomor : B-8965/Un. 08/FTK.1/TL.00/11/2025 tanggal 13 November 2025 Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Aceh Besar memberi izin kepada:

NAMA : MELVA SANTIA
NIM : 210209081
PRODI/JURUSAN : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Untuk melakukan penelitian dan mengumpulkan data SDN Tanjung Selamat Kabupaten Aceh Besar untuk keperluan penyusunan skripsi yang berjudul :

" PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK PEMBELAJARAN CERITA TENTANG DAERAH KU PADA SISWA KELAS IV SD/MI "

Setelah selesai mengadakan penelitian, 1 (satu) eks laporan dikirim ke SDN Tanjung Selamat Kabupaten Aceh Besar.

Demikian atas bantuan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

a.n Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Kabupaten Aceh Besar
Pengembang Kurikulum Bidang Pembinaan



NURSANTI, SE
Nip. 19711118 199203 2 006

Tembusan :

1. Dekan Akademik;
2. Arsip.

Lampiran 4 Surat Selesai Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI TANJUNG SELAMAT**

Jalan Miruk Taman Desa Tanjung Selamat Kec. Darussalam Kode Pos: 23373
E-mail: sdneritanjungselamat@gmail.com. Website: -

Nomor : 422/126/SDTJ/XII/2025

Lampiran : -

Perihal : Selesai Penelitian

Berdasarkan surat dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Aceh Besar nomor 070/1363 tahun 2025, yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Tanjung Selamat menerangkan bahwa:

Nama : Melva Santia
NIM : 210209081
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Yang tersebut diatas benar telah melakukan penelitian guna penyusunan skripsi dengan judul skripsi "Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Cerita Tentang Daerahku Pada Siswa Kelas IV SD/MI".

Demikian surat ini disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tanjung Selamat, 1 Desember 2025
Kepala Sekolah,

Pd
01026 199310 2 001



Lampiran 5 Surat Keterangan Lulus Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
Email : ftk.prodipgmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
Ketua Prodi PGMI
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Melva santia
NIM	: 210209081
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan media komik untuk pembelajaran cerita tentang daerahku pada siswa kelas IV SD/MI
Pembimbing 1	: Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari jumat tanggal 23 bulan januari tahun 2025 dengan nomor Paper ID 2862002215 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "**LULUS**" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 35 % (≤ 35 %).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 23 Januari 2026
Admin TURNITIN
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
NIP 19930624 202012 1 016

Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAS VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Cerita
Tentang Daerahku Pada Siswa Kelas IV SD/MI

Peneliti : Melva Santia

Prodi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Nama Validator : Ida Melitawati

Petunjuk :

Berilah tanda (✓) pada kolom “nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik pada materi cerita tentang daerahku.

- Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.
Nilai 5 = Sangat Baik
Nilai 4 = Baik
Nilai 3 = Cukup Baik
Nilai 2 = Kurang Baik
Nilai 1 = Sangat Kurang Baik
- Apabila penilaian Bapak/Ibu 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap pengembangan media komik.

No.	Aspek yang Diamati	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Isi	✓				
	a. Kesesuaian isi dengan materi	✓				
	b. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
	c. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik	✓				
	d. Kesesuaian cerita dengan tujuan pembelajaran	✓				
	e. Ketepatan teks dengan materi	✓				

	f. Keterkaitan materi dengan kondisi yang ada dilingkungan sekitar	✓				
2.	Penyajian					
	a. Penyajian cerita memberikan pengetahuan kepada peserta didik	✓				
	b. Penyajian gambar sesuai dengan materi yang disajikan	✓				
	c. Kejelasan penyajian dengan pembelajaran	✓				
	d. Materi yang disajikan menarik perhatian siswa	✓				

Simpulan Validator/penilai

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan Anda :

A. Media pembelajaran ini

1. Sangat tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

B. Media pembelajaran ini

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

Komentar dan Saran :

Gamarnya di sesuaikan dengan keadaan
saat Zaman

Banda Aceh, 12 November 2025.

Validator,

Latifa

Latifa Nurhafidha

NIP. 19600510199700001



Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Cerita
Tentang Daerahku Pada Siswa Kelas IV SD/MI

Peneliti : Melva Santia

Prodi : SI Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Nama Validator : RAFIDHAH HANUM, S.p.d.I., M.pd.

Petunjuk :

Berilah tanda (✓) pada kolom "nilai" sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik pada materi cerita tentang daerahku.

- Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.

Nilai 5 = Sangat Baik

Nilai 4 = Baik

Nilai 3 = Cukup Baik

Nilai 2 = Kurang Baik

Nilai 1 = Sangat Kurang Baik

- Apabila penilaian Bapak/Ibu 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap pengembangan media komik.

No.	Aspek yang Diamati	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Desain Sampul	✓				
	a. Kondisi fisik	✓				
	b. Kualitas bahan	✓				
	c. Kemenarikan sampul	✓				
	d. Teks dan tulisan disampul mudah dibaca		✓			
2.	Kesesuaian isi					
	a. Menarik perhatian peserta didik		✓			
	b. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.		✓			

c. Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.	✓				
d. Media mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.	✓				
e. Media mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik.		✓			
f. Mampu memperluas wawasan peserta didik di bidang IPAS		✓			
g. Memberikan dukungan pada kemandirian belajar peserta didik	✓				

Simpulan Validator/penilai

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan Anda :

A. Media pembelajaran ini

1. Sangat tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

B. Media pembelajaran ini

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 12 November 2025 .

Validator,



(RAFIDHAHANUM, S.Pd.I, M.Pd) .

NIP. 198907032023212038



Lampiran 8 Lembar Angket Respons Pendidik/Guru

ANGKET RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Cerita
Tentang Daerahku Pada Siswa Kelas IV SD/MI

Peneliti : Melva Santia

Prodi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Nama Validator : Dewi Safrina spd

Petunjuk :

Berilah tanda (✓) pada kolom "nilai" sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik pada materi cerita tentang daerahku.

1. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.

Nilai 5 = Sangat Baik

Nilai 4 = Baik

Nilai 3 = Cukup Baik

Nilai 2 = Kurang Baik

Nilai 1 = Sangat Tidak Baik

No.	Aspek yang Diamati	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media Pembelajaran					
	a. Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik.	✓				
	b. Kemudahan media untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi tentang cerita tentang daerahku	✓				
	c. Penggunaan media menambah pengetahuan peserta didik	✓				
	d. Kemampuan media memperluas wawasan peserta didik	✓				
2.	Isi					

	a. Materi yang disajikan lengkap dan jelas		✓				
	b. Informasi yang disampaikan jelas		✓				
	c. Percobaan komik mudah dipahami		✓				
	d. Kemenarikan komik		✓				
3.	Kebahasaan						
	a. Bahasa yang digunakan komunikatif	✓					
	b. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓					
	c. Ketepatan istilah yang ada di komik		✓				
	d. Kemudahan memahami alur melalui penggunaan bahasa		✓				
4.	Tampilan						
	a. Kemenarikan tulisan, desain komik	✓					
	b. Kemenarikan warna, sampul/cover komik	✓					
	c. Tulisan teks jelas	✓					

Komentar dan Saran :

terus tingkatkan pengetahuannya untuk ke depan
mencerdaskan Anak bangsa

Aceh Besar, 28. November 2025

Guru,

[Signature]

Dewi Safrina, SPd.

NIP. 197812142006042022

Lampiran 9 Lembar Angket Respons Peserta Didik/Siswa

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Cerita
Tentang Daerahku Pada Siswa Kelas IV SD/MI

Peneliti : Melva Santia

Prodi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Nama Validator : Sufi Syarifatul Zohro

Petunjuk :

Berilah tanda (✓) pada kolom "nilai" sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik pada materi cerita tentang daerahku.

1. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.

Nilai 5 = Sangat Setuju

Nilai 4 = Setuju

Nilai 3 = Cukup Setuju

Nilai 2 = Tidak Setuju

Nilai 1 = Sangat Tidak Setuju

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media komik ini dapat meningkatkan pengetahuan saya dalam belajar.	✓				
2.	Dengan media komik ini memudahkan saya dalam memahami materi pelajaran IPAS.		✓			
3.	Dengan menggunakan media komik membuat saya tertarik untuk membaca buku pelajaran khususnya IPAS.	✓				
4.	Dengan menggunakan media komik saya lebih sering membaca buku pelajaran khususnya IPAS.		✓			
5.	Saya senang belajar menggunakan media komik.	✓				

6.	Dengan menggunakan media komik mempermudah saya untuk memahami materi yang diberikan guru.	✓					
7.	Media komik ini tidak membuat saya bosan ketika belajar.	✓					
8.	Dengan menggunakan media komik ini saya bisa belajar sekaligus membaca sendiri atau bersama-sama dengan teman.		✓				
9.	Media komik mempermudah saya dalam pembelajaran IPAS.	✓					
10.	Media komik sangat bermanfaat bagi saya dalam kegiatan proses pembelajaran.	✓					

Komentar dan Saran :

...saya Suka membaca komik...

.....

.....

.....

.....

.....

Aceh Besar,
Peserta Didik,


Syarifurrahman Zulkarnaen

Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian







Lampiran 11 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Melva Santia
Tempat/Tanggal Lahir : Batu Itam / 25 Mei 2003
Nim : 210209081
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / PGMI
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Status : Belum Kawin
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Dusun Hulu, Desa Panjupian
Email : 210209081@student.ar-raniry.ac.id

Riwayat Pendidikan
SD/MI : SDN Panjupian
SMP/MTS : SMPN 1 Tapaktuan
SMA/MA : MAN 1 Aceh Selatan
Universitas : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Data Orang Tua

Nama Ayah : Alm. Asmaruddin
Nama Ibu : Zaimah
Pekerjaan Ayah : Buruh Tani
Pekerjaan Ibu : IRT
Alamat : Dusun Hulu. Desa Panjupian

