

**PERANCANGAN MEDIA BELAJAR KOMIK ISLAMI MENGGUNAKAN
METODE R&D PADA PELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA SDN 20 KOTA SABANG**

SKRIPSI

Diajukan oleh :

ZAKKIATUL ULFA

NIM. 180212001

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2022 M/1444**

**PERANCANGAN MEDIA BELAJAR KOMIK ISLAMI MENGGUNAKAN
METODE R&D PADA PELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA SDN 20 KOTA SABANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam
Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Untuk Melengkapi Tugas dan
Memenuhi Syarat Guna Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu
Pendidikan Teknologi Informasi

ZAKKIATUL ULFA
NIM. 180212001

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh:

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,

جامعة الرانيري

AR-RANIRY


Khairan AR, M.Kom
NIP. 198607042014031001


Nurrisqa, S.Pd., M.T.
NIP.

**PERANCANGAN MEDIA BELAJAR KOMIK ISLAMI MENGGUNAKAN
METODE R&D PADA PELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA SDN 20 KOTA SABANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam
Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Untuk Melengkapi Tugas dan
Memenuhi Syarat Guna Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu
Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal: Selasa, 26 Juli 2022
26 Dzulhijjah 1443

Ketua,



Khairan AR, M.Kom
NIP. 198607042014031001

Sekretaris,



Aya Sopia, S.Pd
NIP.

Penguji I,



Nurrisqa, S.Pd., M.T.
NIP.

Penguji II,



Cut Azhar Fuady, S.Pd.I., M.T
NIP.

Mengetahui,

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




Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zakkiatul Ulfa
NIM : 180212001
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PTI
Alamat : Jl.T.Nyak Arief.Lr. Panjoe No.34 Yayasan Al-Ikhsan
Asrama Putri Depag, Ds.Rukoh, Kes, Syiah Kuala,
Banda Aceh

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Perancangan Media Belajar Komik Islami Menggunakan Metode R&D pada Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN 20 Kota Sabang”** adalah benar-benar karya asli saya, kecuali lampiran yang disebutkan sumbernya. Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan didalamnya, sepenuhnya tanggung jawab saya.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 23 juli 2022

Yang menyatakan,

Zakkiatul Ulfa



ABSTRAK

Nama : Zakkiatul Ulfa
NIM : 180212001
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : PERANCANGAN MEDIA BELAJAR KOMIK ISLAMI
MENGUNAKAN METODE R&D PADA
PELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA SDN 20 KOTA SABANG
Tanggal Sidang : 26 juli 2022
Tebal Skripsi : 140 Halaman
Pembimbing I : Khairan AR, M.Kom
Pembimbing II : Nurrizqa, S.Pd., M.T.
Kata Kunci : Perancangan, Media Komik Islami, Hasil Belajar Siswa.

Media Pembelajaran Komik Islami merupakan sebuah alat bantu atau media yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media komik islami bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai media belajar dan alat bantu dalam proses belajar siswa. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa masih terbatasnya media yang digunakan di SDN 20 Kota Sabang kelas III. Adapun tujuan penelitian ini ialah 1) Untuk mengetahui proses dari perancangan media Komik Islami terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN 20 Kota Sabang 2) Untuk mengetahui kelayakan media Komik Islami yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 20 Kota Sabang. Metode penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dan menggunakan teori Borg and Gall dengan melalui 7 tahapan. Pengumpulan data dilakukan melalui proses validasi dan uji coba produk, berdasarkan hasil yang telah didapat, media komik islami yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan. Hal tersebut berdasarkan penilaian media komik secara keseluruhan sudah dinyatakan layak dengan hasil persentasi 96,9% Serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 20 Kota Sabang berdasarkan analisis uji produk yang diperoleh yaitu $t_{hitung} = 27,96$ sedangkan $t_{tabel} = 0,132$. Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan kemampuan akhir siswa lebih baik daripada sebelum menggunakan media pembelajaran komik islami.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan kemudahan yang diberikan kepada hamba-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi dengan judul **“Perancangan Media Belajar Komik Islami Menggunakan Metode R&D Pada Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN 20 Kota Sabang.”** Shalawat beriringkan salam semoga tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW serta keluarga dan para sahabat yang telah membawa pendidikan dan pembelajaran kepada kita dari alam kegelapan hingga alam yang penuh penerangan.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam memperoleh gelar Strata satu (S1) pada Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Penyusunan dan penulisan karya tulis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini dengan penuh rasa hormat perkenankanlah penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Kedua Orang tua tercinta, Ayahanda Imanuddin dan Ibunda almh. Wardah Hayati yang telah memberikan segala cinta dan dukungan sepenuh raga, sepenuh jiwa dan sepenuh hati serta doa-doa yang tidak

pernah henti dilangitkan sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Ilmiah ini.

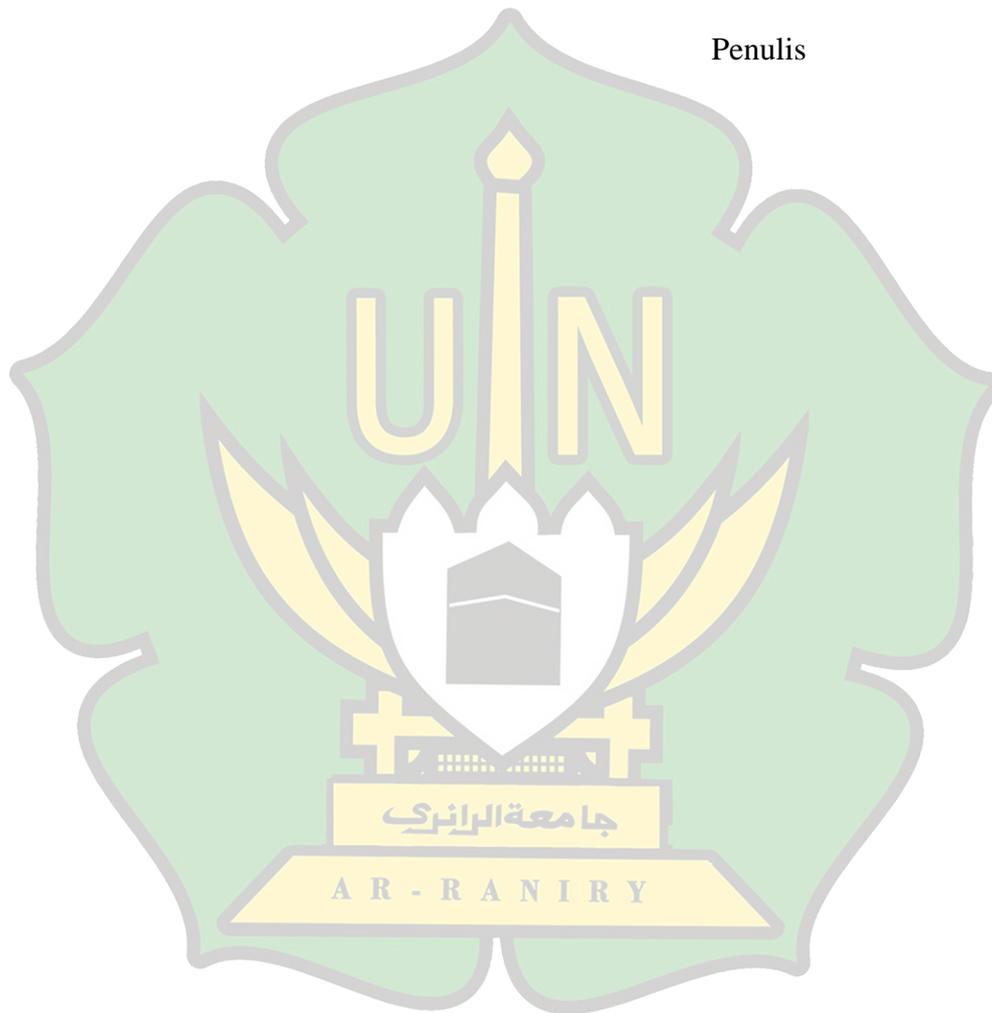
2. Bapak Dr. Muslim Razali, SH., M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry.
3. Bapak Rahmat Musfika, M.Kom. selaku Penasihat Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam mengatasi masalah perkuliahan.
4. Bapak Khairan Ar, M.Kom sebagai Pembimbing I dan Ibu Nurriqza, S.Pd., M.T. sebagai Pembimbing II yang telah meluangkan banyak waktu dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sejak awal penulisan.
5. Bapak Yusran, M.Pd selaku ketua prodi serta seluruh staf Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry.
6. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah memberikan banyak Ilmu.
7. Ibu Sari Kristanti, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 20 Kota Sabang serta para guru, Siswa-siswi, Pustakawan dan karyawan lainnya yang telah banyak membantu penulis dan memberi izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian Skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan, Mahasiswa PTI UIN Ar-raniry 2018 yang terus memberi semangat dan dukungan kepada penulis.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi pembaca. Tidak ada sesuatu

yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini. oleh karena itu semoga kekurangan dalam Skripsi ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 21 Juli 2022

Penulis



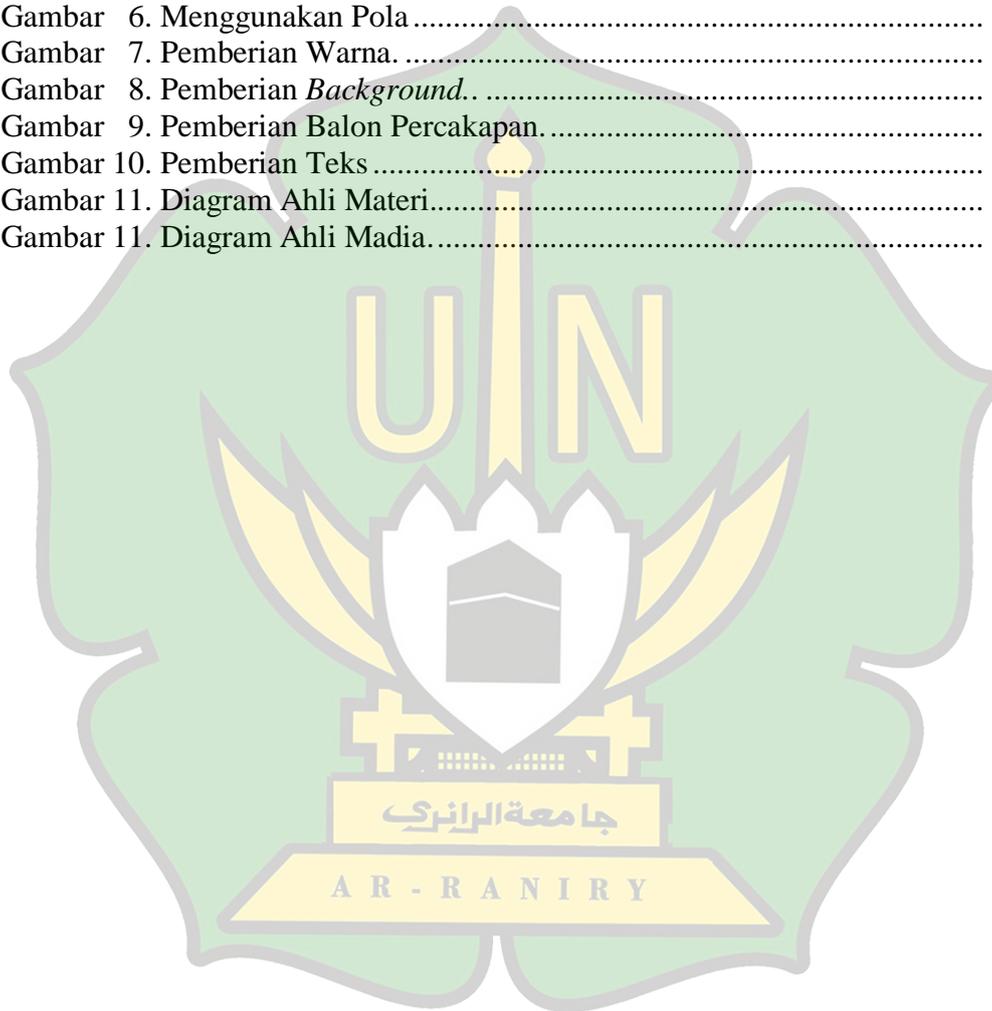
DAFTAR ISI

LEMBAR HALAMAN SAMPUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat teoritis.....	6
2. Manfaat Praktis.....	6
E. Definisi Operasional.....	7
BAB II	9
LANDASAN TEORI.....	9
A. Media Pembelajaran.....	9
1. Pengertian Media Pembelajaran	9
2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	10
3. Tujuan Media Pembelajaran.....	11
4. Macam-Macam Media Pembelajaran.....	12
B. Perancangan Media Pembelajaran	13
1. Pengertian Perancangan Media	13
2. Tujuan Perancangan Media Pembelajaran	14

3. Manfaat Media Pembelajaran.....	16
C. Media Komik Islami	17
1. Pengertian Media Komik Islami.....	17
D. Metode <i>Research & Development</i>	18
E. Hasil Belajar Siswa	19
1. Pengertian Hasil Belajar Siswa	19
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	20
F. Penelitian Terdahulu	21
G. Kerangka Teoritis.....	24
H. Kerangka Penelitian	28
I. Hipotesis Penelitian.....	30
J. Spesifikasi Produk.....	30
BAB III.....	32
METODE PENELITIAN	32
A. Metode penelitian.....	32
1. Jenis Penelitian	32
2. Populasi dan Sampel.....	34
3. Model penelitian.....	36
B. Prosedur Penelitian.....	43
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	44
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	45
BAB IV	53
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	53
BAB V.....	105
PENUTUP.....	105
A. Kesimpulan	105
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN-LAMPIRAN	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	prosedur penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall....	19
Gambar 2.	Kerangka Penelitian.....	29
Gambar 3.	Langkah awal Penelitian dan Pengembangan Model Borg & Gall	37
Gambar 4.	Bagian dari langkah penelitian.....	42
Gambar 5.	Tahap <i>Sketching</i>	69
Gambar 6.	Menggunakan Pola	69
Gambar 7.	Pemberian Warna.	70
Gambar 8.	Pemberian <i>Background</i>	70
Gambar 9.	Pemberian Balon Percakapan.....	71
Gambar 10.	Pemberian Teks	71
Gambar 11.	Diagram Ahli Materi.....	75
Gambar 11.	Diagram Ahli Madia.....	78



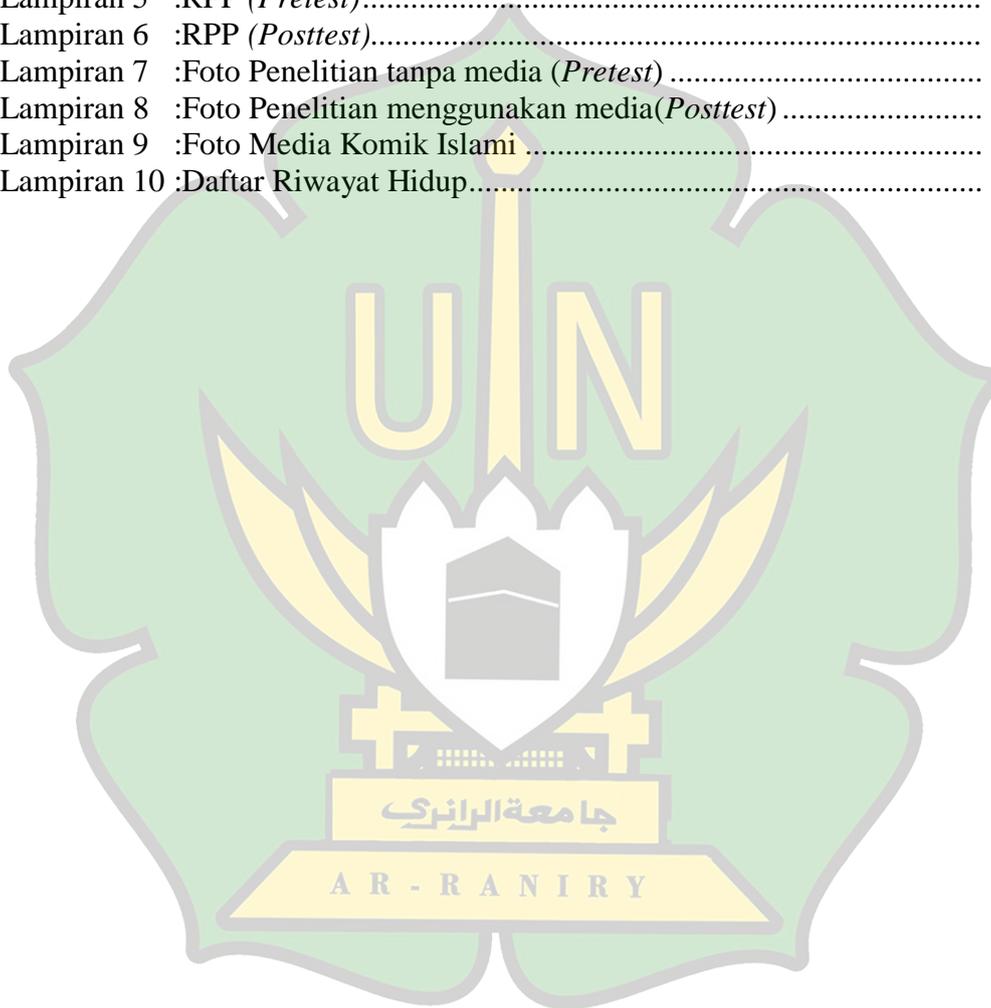
DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terdahulu.....	21
Tabel 2 Langkah-Langkah awal Model Penelitian Borg And Gall.....	38
Tabel 3 Langkah-Langkah Sederhana Pengembangan Borg And Gall	39
Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media Pengembangan Komik.....	44
Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi Pengembangan Komik	45
Tabel 6 Kategori Penilaian Bahan Ajar.....	48
Tabel 7 Kriteria Validitas Menurut Ridwan (2005).....	49
Tabel 8 Subtema dan IPK	54
Tabel 9 Storyline Komik.....	55
Tabel 10 Skala Likert Angket Validasi.....	72
Tabel 11 Kategori Validitas Menurut Ridwan (2005)	73
Tabel 12 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	73
Tabel 13 Data Hasil Validasi Ahli Media.....	77
Tabel 14 Media Komik Islami Sebelum Dan Sesudah Revisi Materi	80
Tabel 15 Media Komik Islami Sebelum Dan Sesudah Revisi Media.....	81
Tabel 16 Data Hasil Pretest Dan Posttest Peserta Didik	82
Tabel 17 Data Hasil Analisis Pretest Dan Posttest Peserta Didik	84
Tabel 18 Uji Normalitas Data Pretest.....	87
Tabel 19 Hasil Uji Normalitas Data Pretest.....	88
Tabel 20 Uji Normalitas Data Posttest.....	90
Tabel 21 Hasil Uji Normalitas Data Posttest.....	92
Tabel 22 Uji Homogenitas Varians Data X Dan Y.....	92
Tabel 23 Distribusi Nilai Pretest, Posttest Dan Gain Siswa.....	93
Tabel 24 Tabel Jumlah Kuadrat Deviasi.....	95



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	:Surat keputusan pembimbing	109
Lampiran 2	:lembar validasi materi	110
Lampiran 3	:lembar validasi media.....	114
Lampiran 4	:Surat Pernyataan telah Melakukan Penelitian	118
Lampiran 5	:RPP (<i>Pretest</i>).....	119
Lampiran 6	:RPP (<i>Posttest</i>).....	122
Lampiran 7	:Foto Penelitian tanpa media (<i>Pretest</i>)	125
Lampiran 8	:Foto Penelitian menggunakan media(<i>Posttest</i>)	126
Lampiran 9	:Foto Media Komik Islami	127
Lampiran 10	:Daftar Riwayat Hidup.....	129



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah hal yang dapat membentuk generasi penerus bangsa seperti yang telah dituliskan pada undang-undang Republik Indonesia tahun 2003 nomor 20 mengenai sistem nasional pendidikan pasal 3 yang mengatakan pendidikan nasional berfungsi untuk membangun watak, mengembangkan kemampuan, peradaban bangsa yang bermartabat dan mencerdaskan kehidupan bangsa [1]. Sekolah Dasar (SD) ialah lembaga pendidikan formal bagi anak-anak dari usia 6 hingga 12-13 tahun. Pada jenjang Sekolah Dasar umumnya diberi mata pelajaran yang lebih kompleks dan luas. Salah satunya mata pelajaran yang sudah diajarkan di Sekolah Dasar ialah Ilmu Pengetahuan Alam(IPA).

Mata pelajaran IPA ialah pelajaran yang mempelajari tentang lingkungan alam mulai dari yang sederhana hingga yang lebih rumit. Semakin rumitnya mata pelajaran yang akan diajarkan di Sekolah Dasar menuntut guru untuk memberikan materi dengan baik, menarik serta jelas agar materi yang diajarkan itu bisa dipahami dengan baik dan optimal oleh peserta didik dengan demikian mereka bisa mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Hal yang mendukung dari berhasilnya proses pembelajaran ialah dengan penggunaan media pembelajaran [2].

Seiring berkembangnya teknologi yang ada pada saat ini, sepatutnya pula pendidikan harus dikembangkan lebih baik lagi yaitu bisa menjadikan pendidikan yang bermutu dan juga berkualitas. Hal itu tidak akan didapat bila tidak adanya inovasi atau penemuan baru didalam pendidikan salah satunya ialah dengan adanya media pembelajaran. pembelajaran merupakan suatu proses yang mencakup semua hal dengan melibatkan aneka macam aspek yang saling berkaitan [3].

Dengan adanya media pembelajaran akan mempermudah siswa dalam memahami bahan ajaran, karena sebuah media dirancang agar pembelajaran bisa menarik juga menyenangkan bagi peserta didik dengan itu membuat siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran serta pula bisa merangsang peserta didik untuk tetap semangat pada proses pembelajarannya berlangsung. Media dapat dikelompokkan menjadi beberapa grup yaitu benda untuk dipertunjukkan, media cetak, komunikasi lisan, gambar bergerak, diam, dan film bersuara [3]. Padahal ada banyak media yang bisa dipakai pada proses pembelajaran, namun berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan di SDN 20 Kota Sabang yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran, memperlihatkan masih kurang ataupun terbatasnya media yang dipakai dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut, khususnya kelas III SDN 20 Kota Sabang.

Media yang digunakan di sekolah tersebut hanyalah media gambar menggunakan sedikit keterangan dan media papan tulis. Selain itu, siswa hanya mengandalkan LKS yang berisi uraian tertulis dan minimnya gambar yang belum memberikan dampak yang cukup terhadap minat belajar siswa. Menurut penulis

salah satu media yang bisa dipakai pada anak Sekolah Dasar(SD) adalah media komik yang bernuansa islami. Media komik adalah bentuk sumber belajar yang membantu siswa dalam hal aktivitas pembelajaran baik di kelas ataupun diluar kelas. Media komik bisa dipakai pada pembelajaran dua arah, yaitu media belajar yang bisa digunakan sendiri oleh peserta didik dan bisa menjadi alat bantu mengajar yang bisa dipakai oleh pengajar [4].

Komik sangatlah berpengaruh dalam menyampaikan pemahaman secara cepat kepada pembaca perihal edukasi. Oleh karena itu bahasa gambar ataupun teks pada komik bisa memberikan pemahaman juga informasi dengan cepat jika dibandingkan dengan memakai tulisan saja [5]. Untuk mengetahui pengaruh pengembangan media komik terhadap hasil belajar peneliti menggunakan kajian yang relevan dari pengamatan peneliti terdapat beberapa karya penelitian yang mempunyai tema hampir sama, Seperti:

Hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Takari Chandra Pramana di jurnalnya berjudul pengembangan media komik sebagai bahan ajar Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pendowoharjo mengatakan bahwa prestasi awal peserta didik uji coba lapangan sebelum menggunakan media sebagai bahan ajar Ilmu Pengetahuan Alam mendapatkan nilai rata-rata sebesar 6,00. Dan itu belum tuntas karena hasil belajar siswa akan tuntas jika nilai kriteria ketuntasan minimalnya 7,10 dan belum tuntas apabila kurang dari 7,10. Prestasi belajar peserta didik setelah penggunaan media komik sebagai bahan ajar Ilmu

Pengetahuan Alam mendapatkan nilai rata-rata senilai 7,80 saat uji coba lapangan dan itu telah mencapai kriteria ketuntasan [2].

Penelitian yang telah dilakukan oleh Iqbal Lesmana dengan judul pengembangan media komik pada materi hidrokarbon berbasis kearifan local di SMA Negeri 5 Banda Aceh menyebutkan bahwa kelayakan media belajar komik kimia baik yaitu 85,46%, untuk respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik di dapat presentase sebanyak 89,1% dan pengaruh media pembelajaran komik terhadap hasil belajar berdasarkan studi pustaka dengan menganalisis penelitian yang dilakukan oleh penelitian lain, dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran berupa komik dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2021 [6].

Penelitian yang dilakukan oleh Maslahatil Ummah yang berjudul pengembangan media pembelajaran komik islami untuk meningkatkan hasil belajar siswa MIN 10 Aceh Tengah memperoleh hasil pengembangan media komik islami dikatakan layak digunakan. Hal tersebut berdasarkan penilaian media komik secara keseluruhan sudah dinyatakan layak dengan hasil persentasi 92,69% Serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa di MIN 10 Aceh Tengah berdasarkan analisis uji produk yang diperoleh yaitu $t_{hitung} = 9,976$ sedangkan $t_{tabel} = 1,711$. Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan kemampuan akhir siswa lebih baik daripada sebelum menggunakan media pembelajaran komik islami.[7]

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis kemukakan, maka diharapkan komik bisa menstransfer pemahaman dengan baik serta cepat terhadap

suatu persoalan dan memberikan dampak pada pemahaman kepada pembaca tentang hal-hal edukasi. Hal itu sebab bahasa gambar serta teks dikomik bisa memberikan pemahaman materi secara baik terhadap sebuah persoalan dibandingkan memakai tulisan saja. Maka penulis tertarik melakukan sebuah penelitian berjudul: **Perancangan Media Belajar Komik Islami Menggunakan Metode R&D Pada Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN 20 Kota Sabang.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas tadi maka diajukan rumusan masalah berikut ini:

1. Bagaimana proses dari perancangan media berbasis komik islami terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III di SDN 20 Kota Sabang?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media komik islami terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III di SDN 20 Kota Sabang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses dari perancangan media berbasis komik islami terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III di SDN 20 Kota Sabang.

2. Untuk mengetahui kelayakan media berbasis komik islami yang di kembangkan itu dapat meningkatkan hasil dari belajar siswa kelas III di SDN 20 Kota Sabang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Bisa memberikan pengetahuan serta manfaat penggunaan media komik yang bernuansa islami untuk peningkatan hasil belajar dari siswa.
- b. Ada media yang baru yang bisa dipergunakan oleh pengajar untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan dan memudahkan dalam proses belajar mengajar didalam kelas.
- c. Untuk bisa bertambah ilmu pengetahuan terkhusus mengenai media pembelajaran yang efektif serta bisa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti: pengembangan media komik yang bernuansa islami pada pembelajaran ialah sebagai penambahan wawasan ilmu pengetahuan yang lebih luas.
- b. Bagi pengajar: penelitian yang dilakukan ini bisa berguna sebagai referensi, pedoman untuk para pengajar dalam menerapkan media pembelajaran yang ada disekolah ataupun

dikelas supaya proses dari belajar serta mengajar berjalan dengan baik.

- c. Bagi murid: para murid mampu mengaplikasikan media komik yang bernuansa islami ini pada kehidupan sehari-hari mereka.
- d. Bagi sekolah: sekolah dapat memanfaatkan penelitian yang telah dilakukan ini guna meningkatkan pengetahuan guru tentang penggunaan sebuah media pada proses belajar mengajar dalam kelas yang baik.

E. Definisi Operasional

1. Perancangan

Perancangan merupakan sebuah kegiatan untuk mendesain sistem baru sehingga dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi hal itu didapat dari pemilihan sistem yang alternatif terbaik [8]. Perancangan ialah penggambaran, pembuatan, perencanaan dari beberapa elemen terpisah menjadi satu.

2. Komik islami

Komik islami artinya cerita bergambar yang bernuansa islami dan akan timbul didalam karakter tokohnya. Kata-kata yang digunakanpun yaitu guna merincikan materi di komik juga memakai bahasa yang santun, sopan juga islami serta tidak menggunakan kata-kata yang kasar [9].

3. Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana, hasil dari belajar siswa ialah perubahan dari tingkah laku juga *feedback* dalam mengubah proses dari belajar mengajar.

Tingkah laku untuk hasil belajar adalah pengertian meliputi bidang afektif, kognitif dan juga psikomotorik [10].



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan sebuah komponen dari sistem pembelajaran. Pemilihan media artinya penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran, sehingga dengan itu memungkinkan para peserta didik bisa berkolerasi dengan media yang sudah di tetapkan tersebut [11].

Media bahasa latin medius artinya “tengah”, “perantara”, dan juga “pengantar”. istilah media dalam bahasa arab ialah pengantar atau perantara pesan dari pengirim ke penerima. Jadi media pembelajaran yaitu suatu alat untuk memberikan juga menyampaikan pesan-pesan dari proses pembelajaran[12].

Menurut Dina Indriana media ialah alat bantu yang berguna bagi siswa juga guru ketika pelaksanaan belajar mengajar [13]. Dari pendapat diatas maka media ialah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar[14].

Media pembelajaran menurut Yusufhadi Miarso ialah sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, serta kemauan belajar hingga dengan hal itu bisa membuat proses belajar yang disengaja, terkendali serta pula bertujuan [14].

Sedangkan media pembelajaran menurut Azhar Arsyad, ialah suatu yang difungsikan sebagai penyalur pesan diproses pembelajaran [11].

Dari berdasarkan beberapa pendapat diatas maka media pembelajaran ialah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dipakai untuk pengantar, perantara, menyampaikan pesan, informasi sehingga menjadi jelas. Tujuan dari pendidikanpun dapat tercapai dengan efektif serta efisien kepada penerima pesan tersebut.

2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Adapun manfaat media pembelajaran ialah memberikan pedoman bagi guru agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan itu guru bisa memberikan materi belajar dengan urutan yang sistematis, menarik dan untuk meningkatkan kualitas dari pembelajaran. Kedua, pingatkan motivasi, minat dari peserta didik untuk belajar hingga peserta didik mampu berpikir, menelaah materi pembelajaran dengan baik serta juga bisa membuat situasi belajar yang mengasyikkan sampai siswa memahami materi pembelajaran dengan mudah [15].

Sedangkan fungsi dari media pembelajaran yaitu:

- a. Sebagai sarana alat yang membantu dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang baik dan efektif,
- b. Media pembelajaran merupakan bagian yang saling berhubungan dengan bagian lain,
- c. Dapat menaikkan kualitas dari proses belajar-mengajar, dan lain sebagainya. [16].

3. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Sanaky adapun tujuan dari media pembelajaran ialah sebagai alat yang bisa membantu dalam proses belajar, yaitu:

- a. Memudahkan dalam proses belajar mengajar dikelas,
- b. Meningkatkan efesiensi dari proses belajar mengajar yang ada,
- c. Membantu konsentserasi pembelajaran pada proses pembelajaran [17].

Tujuan utama penggunaan media sebenarnya untuk menaikkan kualitas dan efektifitas dari belajar, memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran atau dalam hal menyampaikan materi, serta dapat menyampaikan arahan tentang tujuan yang akan di capai, membuat evaluasi mandiri untuk siswa, memberikan ransangan kepada guru agar kreatif diproses belajar mengajar, dan bisa membantu siswa yang ada kekhususan tertentu.

Jadi, bisa disimpulkan bahwa tujuan dari penggunaan media ialah mampu mempermudah guru memberikan materi pembelajaran, sehingga pembelajaran itu bisa terjadi secara efesien serta membantu peserta didik dapat menerima sebuah konsep ataupun memahami materi pembelajaran dengan baik.

4. Macam-Macam Media Pembelajaran

Dilihat dari bentuk informasi media pembelajaran bisa dikelompokkan 5 macam: media visual diam, audio visual diam, audio, visual gerak, audio visual gerak.

Sedangkan berdasarkan bentuk juga cara penyajiannya, maka mendapatkan format penjabaran media yang mencakup 7 media penyajian, ialah:

- a. Grafis, gambar diam, serta bahan cetak,
- b. Audio ,
- c. Televisi,
- d. Proyeksi diam,
- e. Audio visual diam,
- f. Audio visual hidup/film,dan
- g. Multimedia [16].

Menurut Saifuddin jenis-jenis media terbagi 6, yakni :[18]

- a. Media Visual

Adapun fungsi dari media visual untuk mengungkapkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. adapun fungsi dari media visual ialah untuk memperjelas pemaparan materi, menarik perhatian, menggambarkan hal yang nyata yang mungkin bisa dengan mudah dipahami, diingat jika diberikan dengan bentuk visual. Jenis-jenis media visual yaitu gambar, kartun poster, peta dan lainnya.

b. Media Audio

Media audio artinya jenis media dengan indra pendengaran, adapun jenis media audio yaitu radio, alat perekam.

c. Media Proyeksi Diam

Adapun media proyeksi diam, adalah film bingkai.

d. Media Proyeksi Gerak dan Audio Visual

Media proyeksi gerak dan audio visual adalah program TV.

e. Multimedia

Multimedia menurut Vaughan ialah beberapa kumpulan elemen dari teks, animasi, bunyi, seni grafik, serta video yang dapat diterima melalui komputer oleh pengguna.

f. Benda

Apapun benda disekitar kita sebenarnya bisa dipakai sebagai media pembelajaran berupa benda asli maupun benda buatan Menurut Rachmawati [19].

B. Perancangan Media Pembelajaran

1. Pengertian Perancangan Media

Perancangan bisa juga di artikan proses menuangkan ide dan gagasan berdasarkan teori-teori dasar yang mendukung. Proses perancangan dapat dilakukan dengan cara pemilihan komponen yang akan digunakan, mempelajari karakteristik dan data fisiknya, membuat rangkaian skematik dengan melihat fungsi-fungsi komponen

yang dipelajari, sehingga dapat dibuat alat yang sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan.[20]

Sedangkan menurut Al-Bahran Bin Ladjamudin Perancangan merupakan sebuah kegiatan untuk mendesain sistem baru sehingga dapat menyelesaikan yang dihadapi hal itu di dapat dari pemilihan sistem yang alternatif terbaik [21].

perancangan media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, yang keseluruhan isi/kontennya adalah materi ajar yang akan diinformasikan/dikomunikasikan kepada peserta didik/mahasiswa sebagai audiens target.[22]

Media komik yang akan penulis rancang yaitu tergolong media grafis berdasarkan bentuknya. Media komik ini termasuk media visual berdasarkan indranya. Media komik yang akan dikembangkan oleh penulis ini akan dicetak menjadi buku nantinya.

2. Tujuan Perancangan Media Pembelajaran

Adapun tujuan perancangan media pembelajaran yaitu menghasilkan media pembelajaran materi Benda yang ada disekitarku dan memberikan alternatif cara belajar yang menarik.

Pengembangan dari media pembelajaran perlu ada pada pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dari pembelajaran tersebut, lebih spesifiknya di mata pelajaran IPA. Motivasi dan minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam(IPA) perlu ditingkatkan lagi supaya penguasaan materi oleh setiap siswa bisa ditingkatkan. Adapun media

yang bisa untuk digunakan ialah media berbasis komik bernuansa islami.

Penggunaan komik yang bernuansa islami menjadi media pembelajaran diharapkan mampu memberikan penerangan bahan ajar yang lebih menarik. Sebab materi IPA yang ada dalam uraian penjelasan lengkap hanya disajikan dengan tulisan saja dalam buku paket yang ada disekolah. Hal itu yang menyebabkan peserta didik cepat bosan dalam mempelajari pelajaran IPA. Sedangkan jika dikomik, tokoh cerita yang digambarkan membuat para pembaca terlibat secara emosional. hal itu yang membuat mereka ingin membaca sampai selesai.

Komik yang pada awalnya di buat hanya untuk menjadi media hiburan saja kini bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran. Tetapi didalam penggunaannya, komik juga harus dibarengi dengan metode mengajar yang tepat. Adapun selain dari kegiatan para peserta didik membaca komik, para peserta didik juga harus diarahkan keaktifitas pembelajaran lain yaitu melalui tanya jawab, bermain peran dengan komik ataupun diskusi. Media pembelajaran dibuat agar ada interaksi dari siswa dan pendidik.

Tujuan utama penelitian dan pengembangan ialah bisa menghasilkan suatu produk pengembangan, yaitu strategi, bahan ajar, model, alat evaluasi maupun media sedangkan tujuan dari penggunaan

media yaitu untuk memfasilitasi komunikasi dalam pembelajaran yang ada.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Wanti (2016:12) pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan atau guru, komponen penerima pesan atau anak didik dan komponen anak didik itu sendiri yang berupa materi. Adapun manfaat yang harus diketahui guru yaitu: manfaat umum dan manfaat praktis, Sebagai berikut[23]:

a. Manfaat umum

Manfaat umum dari media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Lebih menarik
- 2) Lebih jelas
- 3) Tidak mudah bosan
- 4) Siswa lebih aktif

b. Manfaat praktis

Selain manfaat umum media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat praktis, yaitu:

- 1) Meningkatkan proses belajar
- 2) Memotivasi anak didik
- 3) Merangsang kepekaan
- 4) Terjadi interaksi langsung

Jadi bisa disimpulkan bahwa manfaat pengembangan media yaitu agar bisa menghasilkan media baru maupun untuk menyempurnakan media yang telah ada agar dengan adanya sebuah media yang baru itu bisa mempermudah proses pembelajaran, hal tersebut sudah disesuaikan dengan kemampuan perkembangan siswa melalui penelitian-penelitian yang mendalam.

C. Media Komik Islami

1. Pengertian Media Komik Islami

Komik islami ialah sebuah cerita bergambar yang didalamnya mengandung pesan-pesan moral, seperti budi pekerti luhur, jujur, disiplin, bertanggung jawab, bersyukur dan lainnya. Dengan membaca komik islami anak-anak bisa mengenali pesan moral yang terkandung dicerita tersebut sehingga dengan demikian anak-anak bisa membedakan tokoh yang bisa ataupun yang tidak bisa untuk dicontoh. Komik islami ini sederhana yang alur ceritanya sudah disusun dengan materi yang akan dipelajari [24].

Media komik islami adalah sebuah media gambar karakter yang disajikan dengan teks dialog, disusun secara runtut dan disertai dengan bahasa yang santun sesuai dengan budaya-budaya islami [7].

Jadi dapat disimpulkan bahwa komik islami ialah suatu media yang baik yang digunakan untuk media pembelajaran untuk anak-anak. Dengan komik islami anak-anak bisa mengetahui pesan moral

agama islam dan bisa mencontohkan tentang apa-apa saja yang bisa atau tidak untuk ditiru.

Sehingga, media komik yang bernuansa islami yang peneliti kembangkan ini adalah sebagai media pembelajaran dan itu merupakan bagian dari jenis buku komik dan juga komik edukasi.

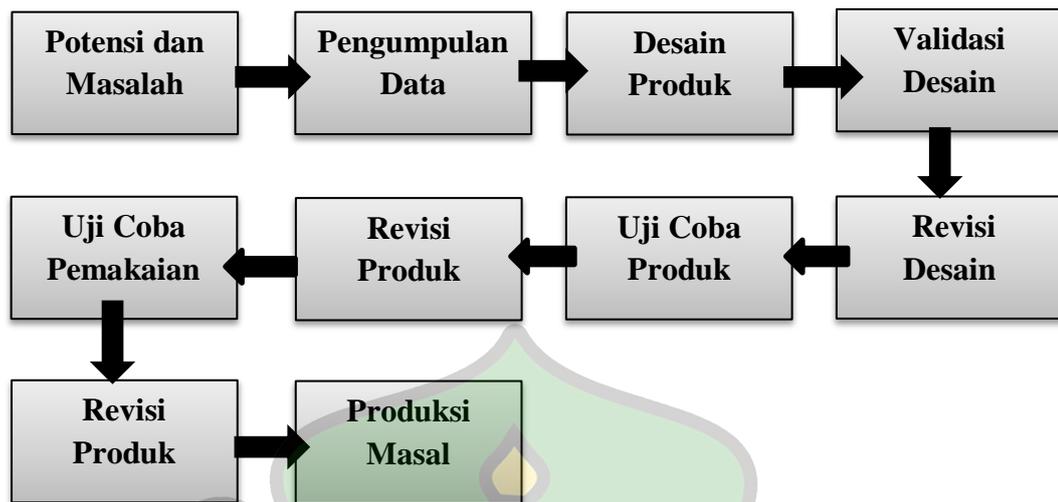
D. Metode *Research & Development*

Metode *Research and Development* (R&D) ialah rangkaian dari suatu proses langkah-langkah dari pengembangan produk yang baru dibuat ataupun penyempurnaan produk yang sudah dibuat supaya bisa untuk dipertanggung jawabkan[25].

Seels dan Richey mengatakan penelitian pengembangan merupakan kajian yang sistematis untuk merencanakan, mengembangkan, dan mengevaluasi dengan ketentuan-ketentuan tertentu [9].

Sugiyono mengatakan bahwa *R and D* ialah metode penelitian pengembangan agar memperoleh sebuah produk dan menguji keefektifannya[26].

Jadi dapat disimpulkan metode R&D adalah salah satu metode dalam penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji produk yang telah dibuat tersebut baik produk yang baru maupun produk yang sudah ada.



Gambar 1. Prosedur Penelitian dan Pengembangan menurut Borg and Gall

Seperti salah satu jurnal yang telah ditulis oleh Muhammad Munir yang berjudul pengembangan media pembelajaran interaktif kompetensi dasar register berbasis inkuiri terbimbing. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif kompetensi dasar register berbasis inkuiri terbimbing yang dapat digunakan oleh siswa. Penelitian dilakukan dengan pendekatan *Research and Development*. Uji coba dilakukan untuk mengetahui fungsi navigasi dan tombol-tombol yang terdapat pada media. Dan hasilnya menunjukkan semua fungsi navigasi dan tombol-tombol yang terdapat pada media dapat berfungsi dengan baik 100% [26].

E. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Tingkat kemampuan dari siswa bisa dilihat dari hasil belajar, hal itu dapat diukur dari penguasaan materi pembelajaran oleh peserta didik. Peserta didik bisa memanfaatkan waktu yang ada itu untuk

mempelajari materi yang diajarkan. Karena itu guru memiliki peranan yang penting dalam pelaksanaan proses belajar agar siswa mendapatkan nilai bagus[25].

Jadi, Peneliti dapat menyimpulkan hasil belajar ialah sesuatu yang mengukur hasil kompetensi dari peserta didik baik itu kognitif, psikomotorik, dan afektif, sehingga dengan adanya hasil belajar, para siswa lebih giat dalam belajar hingga nantinya peserta didik bisa memperoleh hasil yang memuaskan.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Purwanto mengatakan yang bisa mempengaruhi hasil dari belajar yaitu faktor dalam (internal) dan faktor luar (eksternal) diri siswa. Faktor internal diri siswa itu ialah mencakup psikologi, fisiologi sedangkan faktor dari eksternalnya ialah instrumental dan lingkungan[27].

Hasil belajar dapat di pengaruhi oleh beberapa faktor adapun menurut Djamarah yaitu :[28].

a. Faktor internal

Faktor tentang panca indra. Adapun faktor psikologis yaitu kemampuan kognitif, minat, kecerdasan, motivasi, dan bakat.

b. Faktor Eksternal

Faktor lingkungan meliputi lingkungan alami serta sosial budaya, adapun faktor instrumentalnya yaitu terdiri dari fasilitas guru ataupun kurikulum program sarana.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut disimpulkan bahwasanya hasil belajar dapat di pengaruhi oleh faktor internal contohnya keadaan fisik yaitu anggota tubuh, panca indra, dan psikis contohnya mental, motivasi, minat belajar, bakat dan lainnya. Sedangkan yang kedua yaitu faktor eksternalnya yaitu lingkungan dari keluarga, misalnya fasilitas yang diberikan orang tuanya, lingkungan yang ada disekolah, sarana dan prasarana, kurikulum, fasilitas di sekolah dan lingkungan yang ada dimasyarakat.

F. Penelitian Terdahulu

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Nama dan tahun penelitian	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orinalitas Penelitian
1.	Wardah dan Safrida Napitupulu, dibuat tahun 2021	Pengembangan media komik materi operasi perkalian kelas II SD Negeri 117520 Sialang Gatap Tahun Ajaran 2020/2021	Adanya sebuah produk pengembangan komik, penelitian termasuk kedalam penelitian dan pengembangan R&D	Materi pembelajaran, lokasi penelitian, target penelitian, menggunakan model pengembangan ADDIE	Menghasilkan sebuah produk media yaitu komik islami pada mata pelajaran IPA materi Benda yang ada di sekitarku. Untuk kelas III SD
2.	Akramunnisa, dibuat pada tahun 2022	Pengembangan media komik digital berbasis <i>Flipbook</i> Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Sd Negeri Mannuruki	Pengembangan media komik, Menggunakan jenis penelitian R&D dan menguji kelayakan dari media tersebut	Materi yang dikembangkannya berbeda Target dari penelietian, Tempat dilakukannya penelitian, Bernuansa islammenggunakan model Alessi dan Trollip, komik digital	Pengembangan media meliputi sains dan islami, komik yang di kembangkan akan di cetak.

No	Nama dan tahun penelitian	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orinalitas Penelitian
3.	Veronika Rosari, dibuat tahun 2021	Pengembangan media pembelajaran E Comic pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas VIII SMP	Membuat sebuah produk pengembangan Mengukur kelayakan dari media yang di buat	Lokasi penelitian, Target dari penelitian yaitu untuk siswa kelas 7 SMP, materi yang dikembangkan	Komik islami yang penulis buat berbentuk media cetak
4.	Sri Ayu Cahya Pinatih, dibuat tahun 2021	Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA kelas V di SD N 2 Gianyar Tahun ajaran 2020/2021	Memperoleh sebuah produk pengembangan	Bahan yang dikembangkannya Target dari penelitiannya Tempat di lakukannya penelitian.	Media komik yang penulis buat digunakan untuk media pendukung proses pembelajaran. Komik islami yang penulis buat berbentuk media cetak
5.	Puji Suciarti, dibuat tahun 2021	Pengembangan midia pembelajaran berbasis E-komik pada mata pelajaran IPA materi ekosistem di MTSN 1 Kota Bengkulu	Memperoleh sebuah produk pengembangan Serta mengukur kelayakan dan respon dari media komik yang dibuat, jenis penelitian R&D model pengembangan Borg and Gall	Bahan yang dikembangkan, Tempat dilakukannya penelitian, Target dari penelitiannya	Media perancangan dengan materi benda yang ada di sekitarku. Komik islami yang penulis buat berbentuk media cetak
6.	Iqbal Lesmana, dibuat pada tahun 2021	Pengembangan Media Komik Pada Materi Hidrokarbon Berbasis Kearifan Lokal di SMA Negeri 5 Banda Aceh	Menghasilkan satu produk pengembangan, prosedur penelitian mengadaptasi model pengembangan Borg and Gall	Tempat dilakukannya penelitian, jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan R&D	Media perancangan dengan materi benda yang ada di sekitarku.
7.	Maslahatil Ummah, dibuat pada tahun 2021	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Islami	Menghasilkan satu produk pengembangan, menggunakan jenis penelitian dan	Tempat dilakukannya penelitian, jumlah sampe yang digunakan, diperuntukkan untuk	Media perancangan dengan materi benda yang ada

No	Nama dan tahun penelitian	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orinalitas Penelitian
		Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MIN 10 Aceh Tengah	pengembangan R&D, prosedur penelitian menggunakan model Borg and Gall	kelas V SD	di sekitarku untuk kelas III SD
8.	Santy Afriana, dibuat pada tahun 2020	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Islami Berbasis Lingkungan Hidup pada kelas IV SD/MI	Menghasilkan sebuah produk pengembangan media pembelajaran komik islami, jenis penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan R&D.	Tempat penelitian, materi yang digunakan yaitu lingkungan hidup tema 3 peduli terhadap makhluk hidup, menggunakan model ADDIE	Media perancangan dengan materi benda yang ada di sekitarku untuk kelas III SD
9.	Winda Annisha Bertiliya, dibuat tahun 2021	Pengembangan media komik pada pelajaran Matematika Kelas V	Menghasilkan sebuah produk pengembangan, jenis penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan R&D, model penelitian menggunakan model Brg and Gall	Tempat penelitian, materi yang digunakan, subjek penelitian	Media perancangan dengan materi benda yang ada di sekitarku. Komik islami yang penulis buat berbentuk media cetak
10.	Sandy Yudha Setiawan, di buat tahun 2021	Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Untuk mengetahui kelayakan dari media komik, jenis penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan R&D, model penelitian menggunakan model Brg and Gall	Tempat penelitian, materi yang digunakan, subjek penelitian	Media perancangan dengan materi benda yang ada di sekitarku. Komik islami yang penulis buat berbentuk media cetak

Adapun penyusunan media pembelajaran komik yang akan peneliti buat ialah:

1. Bahan yang dikembangkan pada penelitian adalah mengenai Benda yang ada di sekitarku untuk para peserta didik kelas III A, dan materi itu termasuk kedalam mata pelajaran IPA,

2. Meteri yang akan digunakan pada penelitian ini digabungkan dengan nilai islami, tujuannya untuk bisa memperoleh sikap dan perilaku sopan pada peserta didik,
3. Desain yang akan dibuat itu menarik yang *Corolfull* agar menarik siswa supaya membaca media pembelajaran tersebut,
4. Selanjutnya komik ini akan di cetak sebagai buku pegangan.

G. Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis merupakan salah satu pendukung sebuah penelitian, hal ini karena kerangka teoritis adalah wadah dimana akan dijelaskan teori-teori yang berhubungan dengan variabel-variabel yang diteliti. Arikunto mengatakan, “Kerangka teori merupakan wadah yang menerangkan variabel atau pokok permasalahan yang terkandung dalam penelitian.” Teori-teori tersebut digunakan sebagai bahan acuan untuk pembahasan selanjutnya. Dengan demikian, kerangka teoritis disusun agar penelitian diyakini kebenarannya.[7]

Setiap penelitian selalu disertai dengan pemikiran-pemikiran teoritis, dalam hal ini karena adanya hubungan timbal balik yang erat antara teori dengan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan kostruksi. Sebelum mendefinisikan teori, ada dua istilah yang perlu dijelaskan yaitu konsep dan proposisi. Konsep menunjuk pada istilah dan definisi yang digunakan untuk menggambarkan secara abstrak kejadian, keadaan, kelompok atau individu yang menjadi pusat perhatian ilmu sosial. Proposisi merupakan hubungan yang logis antara dua konsep.[29]

1. Media pembelajaran

Menurut Dina Indriana media ialah alat bantu yang berguna bagi siswa juga guru ketika pelaksanaan belajar mengajar [13]. Dari pendapat diatas maka media ialah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar[14].

Jadi, media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh pihak sekolah dalam memberikan materi-materi pembelajaran.

2. Media komik islami

a. Pengertian media komik islami

Media komik islami adalah sebuah media gambar karakter yang disajikan dengan teks dialog, disusun secara runtut dan disertai dengan bahasa yang santun sesuai dengan budaya-budaya islami [7].

Jadi media komik islami adalah media yang bergambar dengan teks dialog yang berisi materi-materiyang telah disusun sebelumnya dengan bahasa yang santun.

b. Langkah dalam menggunakan media

- 1) Mengenalkan tema dan subtema materi pembelajaran kelas III kepada peserta didik,
- 2) Guru meminta siswa membentuk kelompok beranggotakan 4-5 orang secara campuran,

- 3) Setiap anak memerankan tokoh dan membaca teksnya secara bergantian,
- 4) Guru meminta perwakilan diri setiap kelompok agar maju ke depan kelas untuk memerankan tokoh komik sambil membacanya secara bergantian.

3. Hasil belajar

a. Pengertian hasil belajar

Mulyono Abdurrahman mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar[29]. Menurut Etin Solihatin hasil belajar pada dasarnya merupakan suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman.[30] jadi, Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.

b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor adapun menurut Djamarah yaitu :[28].

1) Faktor internal

Faktor tentang panca indra. Adapun faktor psikologis yaitu kemampuan kognitif, minat, kecerdasan, motivasi, dan bakat.

2) Faktor Eksternal

Faktor lingkungan meliputi lingkungan alami serta sosial budaya, adapun faktor instrumentalnya yaitu terdiri dari fasilitas guru ataupun kurikulum program sarana.

4. Hubungan media belajar komik islami dengan hasil belajar

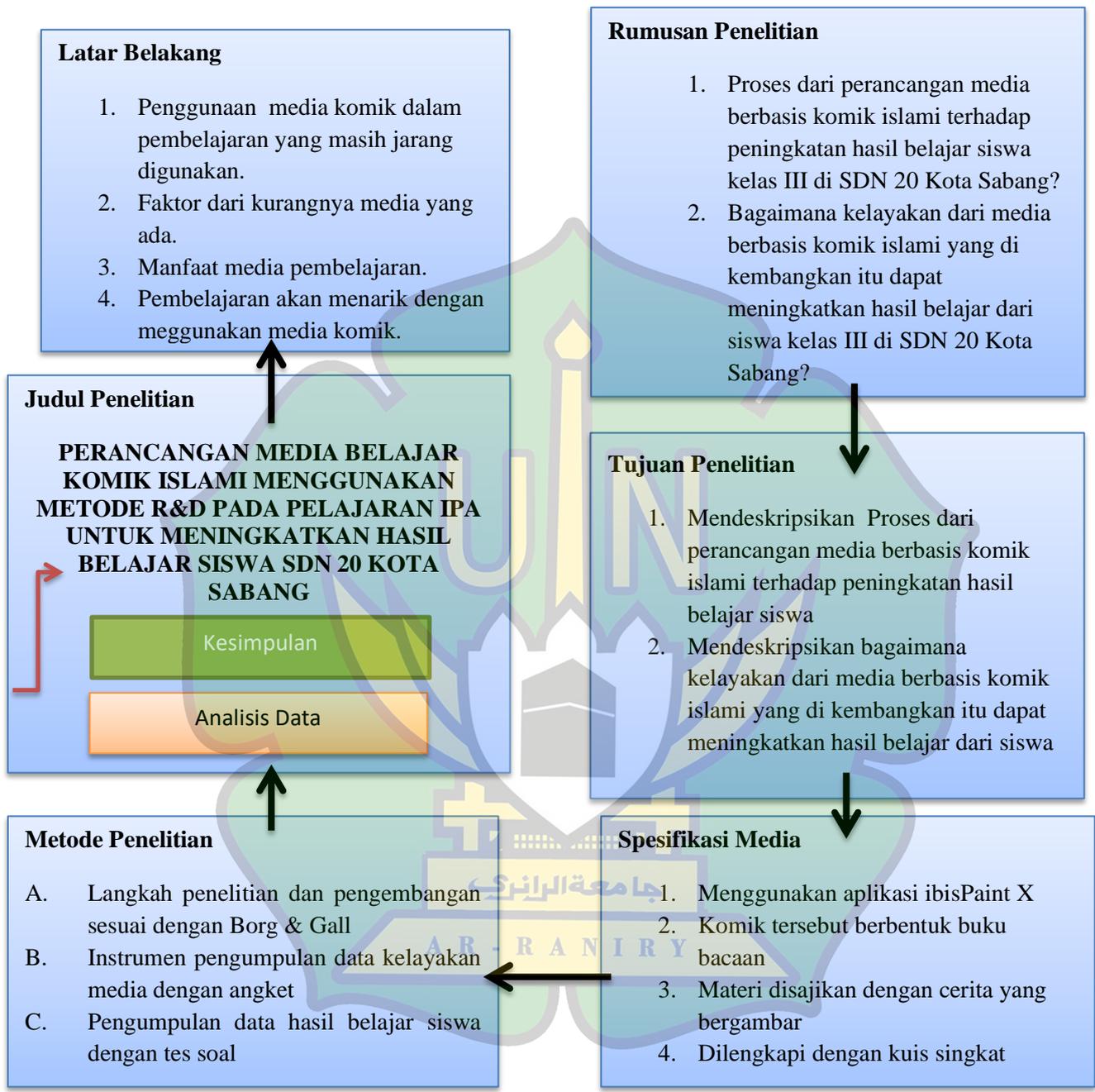
Untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal dalam proses Pembelajaran Ilmu Pengatahuan Alam, banyak hal yang dapat dilakukan guru. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan suatu media ataupun metode pembelajaran dengan baik, terencana, dan sesuai dengan keadaan siswa yang belajar. Media komik adalah media gambar yang sangat menarik untuk digunakan. Untuk mencapai hasil belajar yang optimum dari proses belajar mengajar, salah satu yang di sarankan adalah digunakannya pula media yang bersifat langsung dalam bentuk nyata.[30]

Dengan demikian, Media ini sangat baik digunakan dalam kelas yang heterogen. Menurut Kadir : gabungan antara media dan pembelajaran ini mampu secara signifikan memberikan motivasi dan menarik minat siswa untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Tujuan akhir dari pendidikan merupakan perwujudan dari hasil belajar. Dengan adanya hasil belajar, maka akan dapat diketahui tuntas atau tidaknya siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran.

H. Kerangka Penelitian

Disini akan dijelaskan kerangka berpikir agar mempermudah pembaca agar mengetahui alur dari penelitian ini yaitu perancangan media pembelajaran komik bernuansa islami pada mata pelajaran IPA dengan materi benda yang ada disekitarku untuk siswa SD/MI, diantaranya sebagai berikut:





Gambar 2. Kerangka Penelitian

I. Hipotesis Penelitian

Kata hipotesis berasal dari kata “hipo” yang artinya lemah dan “tesis” yang artinya pernyataan. Jadi, hipotesis berarti pernyataan yang lemah, disebut demikian karena masih berupa dugaan yang belum teruji kebenarannya. Menurut Sugiono (2012:64) hipotesis penelitian adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu data statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Selanjutnya hipotesis tersebut akan diuji oleh penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dibuat, maka hipotesis yang diajukan adalah:

H_0 : hasil *Posttest* sama dengan hasil *Pretest*, artinya tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik islami

H_1 : hasil *posttest* setelah perlakuan lebih besar dari *pretest*, artinya terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media komik islami.

J. Spesifikasi Produk

Produk dari media komik islami yang akan dikembangkan ini memiliki spesifikasi yaitu:

1. Media yang dikembangkan yaitu media komik cetak berbentuk buku. Produk ini dibuat dengan menggunakan aplikasi “Ibis Paint

x”. Aplikasi itu bisa didownload secara gratis di Android, tablet ataupun IOS.

2. Tahapan-tahapan menggunakan media komik yang bernuansa islami sebagai berikut:

- a. Mengenalkan tema dan subtema materi pembelajaran kelas III kepada peserta didik,
- b. Guru meminta siswa membentuk kelompok beranggotakan 4-5 orang secara campuran,
- c. Setiap anak memerankan tokoh dan membaca teksnya secara bergantian,
- d. Guru meminta perwakilan diri setiap kelompok agar maju ke depan kelas untuk memerankan tokoh komik sambil membacanya secara bergantian.

3. Isi yang terkandung dari pengembangan media komik islami ialah;

- a. Tema cerita yaitu “Benda yang ada di sekitarku”
- b. Terdapat tema, KD, subtema, dan Indikator

Materi di setiap dialog tokoh dalam komik islami membahas tentang perubahan wujud benda yang ada di sekitar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian perancangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran IPA materi benda yang ada disekitarku yaitu memakai metode penelitian yaitu *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini ialah rangkaian dari suatu proses langkah-langkah dari pengembangan produk yang baru dibuat ataupun penyempurnaan produk yang sudah dibuat supaya bisa untuk dipertanggung jawabkan [25].

Metode *Research and Development*. Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Haryati, 2012). [31]

Adapun tujuan dari peneliti mengambil metode *R and D* ialah untuk mengembangkan, mengujinya, memvalidasi produk media pembelajaran sehingga dengan itu dapat menghasilkan pembelajaran secara efektif dan efisien dan juga bisa meningkatkan kualitas dari pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Disebut dengan kuantitatif karena data data yang terkumpul dalam penelitian ini dapat dianalisis dengan menggunakan analisis statistik. “Penelitian kuantitatif yaitu suatu

penelitian yang datanya berupa angka yang digunakan sebagai alat untuk menemukan sebuah keterangan [32].

Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, tabel, grafik atau tampilan lainnya[33].

Penelitian ini bersifat deskriptif. “Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan peneliti bertujuan untuk menganalisis, dan mendeskripsikan fenomena yang ada menggunakan angka-angka[34].

Berdasarkan metode penelitian diatas, maka dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mendeskripsikan kelayakan media belajar komik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design tipe one grup pretest-posttest* (tes awal dan tes akhir kelompok tunggal). Arikunto mengatakan bahwa *one grup*

pretest-posttest design adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) dan memberikan tes akhir (*posttest*). [7]

Alasan peneliti mengambil penelitian ini karena peneliti ingin melihat hasil yang akurat melalui beberapa tes yang dilakukan, yaitu dengan adanya pretest (sebelum perlakuan) dengan posttest (sesudah perlakuan).

Pada penelitian yang telah peneliti lakukan yaitu menggunakan penelitian eksperimen semu dengan one group pretest-posttest design, karena dengan menggunakan penelitian ini peneliti mendapat hasil ketika sebelum dilakukan perlakuan atau treatment dan juga peneliti mendapat hasil atau nilai ketika anak dilakukan perlakuan atau treatment. Hal ini dilakukan untuk membandingkan dua hasil yang telah di dapat, untuk melihat perubahan yang terjadi pada seorang anak yang dilakukan reatment atau perlakuan tersebut.

Pada penelitian ini dilakukan secara tatap muka dengan melibatkan dua kelas pada sekolah tersebut. peneliti dalam penelitian ini melibatkan sekitar 45 orang anak saja untuk peneliti teliti dalam penelitian ini.

2. Populasi dan Sampel

Dalam suatu penelitian tentu diperlukan adanya suatu objek yang akan dijadikan sebagai sasaran penelitian, yaitu sering disebut dengan objek penelitian oleh karena itu, sebelum penelitian dilaksanakan maka

peneliti perlu untuk menetapkan terlebih dahulu objek penelitian yang disebut dengan istilah populasi dan sampel.[33]

Adapun subjek yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak kelas tiga SDN 20 Kota Sabang, yang berjumlah 49 siswa.

Menurut Sugiyono, “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Menurut Martono “Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki ciri- ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti”. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang termasuk dalam anggota populasi kemudian dipilih untuk menjadi wakil dari populasi yang diteliti.[33]

Adapun teknik pengambilan sampel yang dipakai adalah dengan teknik purposive sampling. Menurut Sugiyono purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sehingga data yang diperoleh lebih representative dengan proses penelitian yang kompeten dibidangnya. [34]

Jadi dapat dikatakan bahwa purposive sampling adalah pengambilan sampel secara sengaja sesuai dengan persyaratan sampel yang diperlukan oleh penulis.

Berdasarkan hal diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa purposive sampling yaitu pengambilan sampel yang dilakukan dengan cara memilih anak di sekitarnya yang dianggap dapat mendukung pelaksanaan

penelitian. Adapun yang menjadi sampel peneliti adalah kelas III A dan III B yang berjumlah 45 orang peserta didik di SDN 20 Kota Sabang.

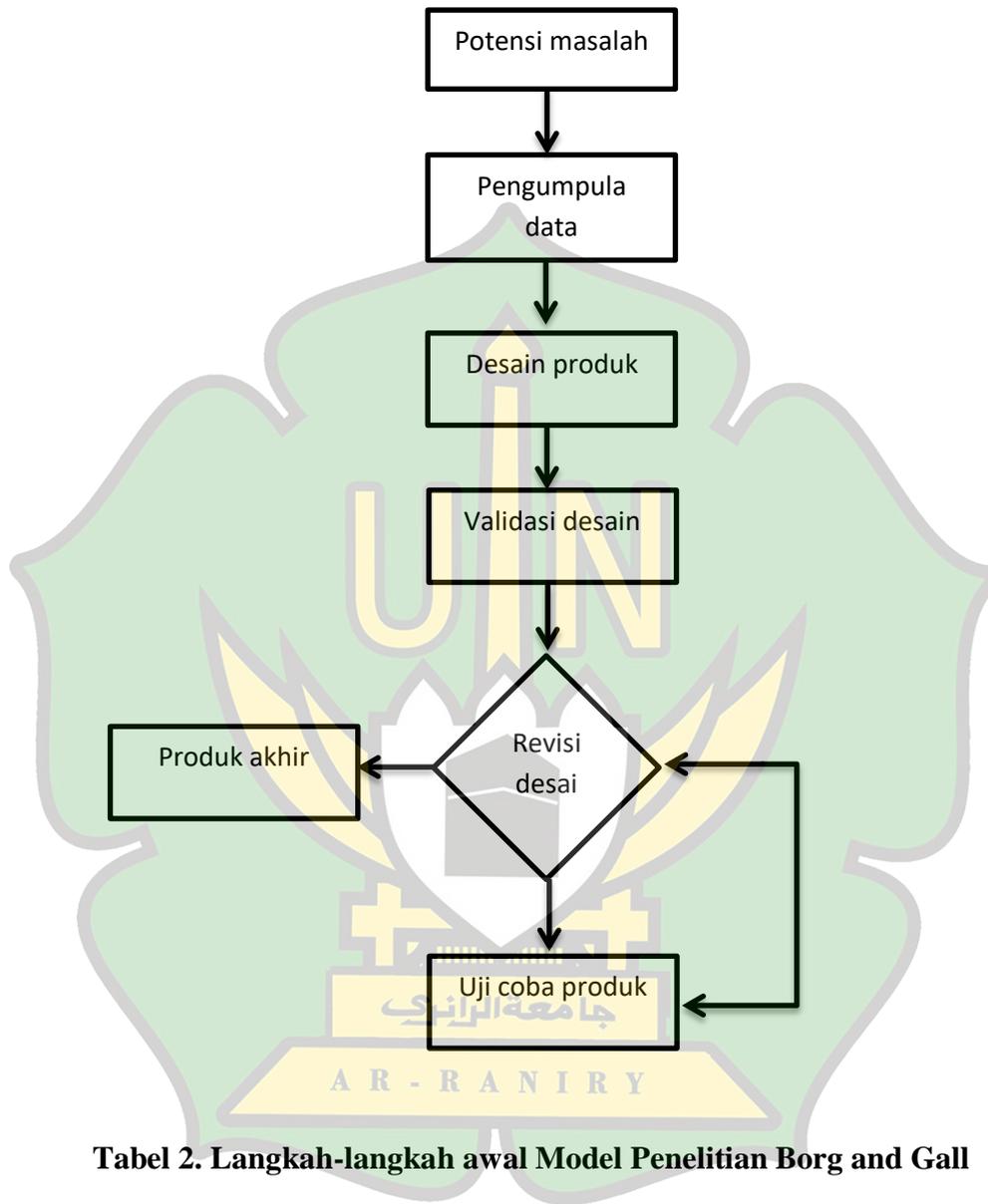
Menurut Amirin dalam buku Muhammad Fitrah dan Luthfiyah, subjek penelitian merupakan orang untuk yang memberi sebuah informasi tentang situasi, kondisi latar penelitian yang diperlukan tersebut.[35] Adapun dalam subjek dalam penelitian perancangan ini ialah:

- a. Anak kelas III dalam 2 kelas di SDN 20 Kota Sabang.
- b. Dua dosen ahli, ahli materi untuk mendapatkan saran tentang materi, dan saran tentang media didapat dari ahli media. Selanjutnya dengan saran-saran itu dipergunakan untuk merevisi produk tersebut.

3. Model penelitian

Pada penelitian ini digunakan model pengembangan Borg & Gall sebagai awal dari penelitian pengembangan, model penelitian Borg & Gall memiliki 6 tahapan awal, adapun perbandingan awalnya dan langkah totalnya ialah:

gambar 3. Langkah-langkah awal Model Penelitian Borg and Gall



Tabel 2. Langkah-langkah awal Model Penelitian Borg and Gall

No	Langkah awal	Langkah total
1	Potensi masalah	Potensi masalah
2	Pengumpulan data	Pengumpulan data
3	Desain produk	Desain produk

No	Langkah awal	Langkah total
4	Validasi desain	Validasi desain Revisi desain Uji l coba produk Revisi produk Uji coba pemakaian
5	Revisi produk	Revisi produk
6	Produk akhir	Uji lapangan dan implementasi (produk akhir)

Di penelitian ini, peneliti mengambil 7 langkah dari langkah totalnya dikarenakan terbatasnya waktu juga kondisi yang tidak memungkinkan. Menurut Pulitjaknov dalam buku metode penelitian dan pengembangan menyebutkan penelitian dan pengembangan dapat disederhanakan jadi 7 langkah sederhana karena Borg and Gall mengatakan bahwasanya mereka memaklumi dana dan waktu bagi peneliti. Berikut adalah 7 tahapan yang peneliti ambil untuk penelitian ini.[7]

Tabel 3. Langkah-langkah sederhana pengembangan Borg and Gall

No	Langkah awal	Langkah total
1	Potensi masalah	Potensi masalah
2	Pengumpulan data	Pengumpulan data

No	Langkah awal	Langkah total
3	Desain produk	Desain produk
4	Validasi desain	Validasi desain Revisi desain Uji coba produk
6	Produk akhir	Uji lapangan dan implementasi (produk akhir)

Model pengembangan Borg dan Gall ada 6 langkah, diantaranya adalah:[36]

1. Potensi Masalah

Tahap pertama dalam penelitian R&D ialah potensi dan masalah yang telah ada dengan melakukannya Analisis kebutuhan, studi empiris, dan lain sebagainya. Peneliti melakukan observasi kegiatan pembelajaran serta mengkaji kelayakan dari media yang telah digunakan di kelas tersebut. Peneliti menemukan permasalahan diantaranya sangat terbatasnya pengembangan media.

2. Pengumpulan data

Tahap kedua ialah pengumpulan data juga informasi tentang persoalan yang akan ditelaah serta referensi-referensi yang berkaitan dengan komik islami. peneliti melakukan penyusunan rencana pengembangan media, merumuskan tujuan

yang akan dicapai, berupa tujuan khusus media Komik islami untuk bisa meningkatkan hasil belajar dari siswa kelas III A SD/MI, memetakan KI, KD dan merumuskan Indikator Tema 3 materi Benda yang ada disekitarku.

3. Pengembangan Draft Produk

Tahap ketiga peneliti harus menentukan dan juga mendesain produk yang akan dikembangkan itu, termasuk di dalamnya materi, tujuan dari pembelajaran, gambar karakter yang ada didalam komik, membuat RPP, membuat instrumen evaluasi terhadap kelayakan media dan lainnya sampai menghasilkan sebuah produk yang berbentuk buku media komik islami yang siap diuji pada uji coba lapangan.

4. Uji Validasi Desain

Tahap kelima yaitu tahap penelitian validasi desain untuk menguji apakah media yang telah dibuat dan dikembangkan itu sudah layak untuk digunakan untuk sebuah media pembelajaran di kelas III. Tahap ini memerlukan ahli media dan materi agar memberikan saran agar produk yang dikembangkan tersebut sempurna.

5. Revisi desain

Selanjutnya produk divalidkan para ahli maka memperoleh masukan juga saran yang selanjutnya produk itu di revisi lagi agar mendapatkan produk yang sempurna.

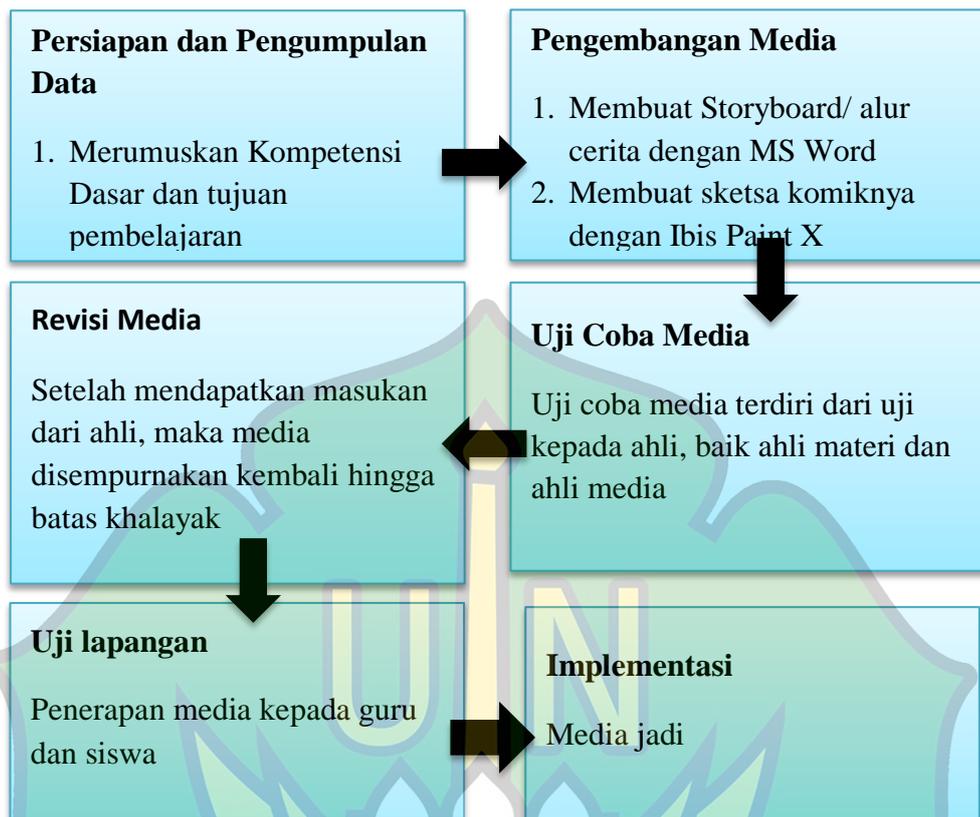
6. Uji Coba Produk

Produk yang sudah dibuat dan divalidkan, akan diujicobakan dikegiatan belajar. Tujuannya yaitu untuk tahu apakah produk yang akan dikembangkan itu sudah layak untuk dipergunakan dengan mengumpulkan serta menganalisis data, data yang didapatkan yaitu hasil dari uji kelayakan, di mana peneliti menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest*.

7. Produk Akhir

Jika uji kelayakan pada tahapan uji coba produk memberikan hasil bahwa produk sudah layak untuk dipergunakan, maka dapat dinyatakan bahwa media telah selesai untuk dikembangkan. Namun, jika belum sempurna maka dilakukan revisi kembali. Data uji kelayakan sebelumnya dijadikan sebagai bahan perbaikan untuk menghasilkan produk yang tingkat efektivitasnya dapat untuk dipertanggungjawabkan.





Gambar 4. Bagian dari langkah penelitian dan pengembangan Model

Borg & Gall

Sebelum dilakukakannya pengembangan media terlebih dahulu harus adanya persiapan dan pengempulan data yaitu dengan cara merumuskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Setelah merumuskan kompetensi dasar dan tujuan dari pembelajaran maka akan dilakukannya pengembangan media yaitu membuat storyboard di MS Word dan membuat sketsa komik dengan aplikasi ibis Paint X. Setelah di buat media maka akan di uji coba media oleh para ahli dan selanjutnya dilakukan revisi media untuk menyempurnakan media tersebut dari hasil validasi media dan materi oleh para ahli. Setelah dilakukannya

penyempurnaan media maka akan dilakukannya uji coba lapangan yaitu dengan menguji media tersebut pada target yang akan kita uji yaitu siswa kelas III SDN 20 Kota Sabang. Setelah di uji coba maka media sudah selesai atau bisa juga di sebut denga produk akhir.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur dari penelitian ialah tahap-tahapann dalam penelitian meliputi rancangan penelitian, pelaksanaan dari penelitian dan pembuatan laporan penelitian [37]. Prosedur penelitian dalam sebuah penelitian adalah pola perilaku ataupun kegiatan yang berbeda-beda, yang diwujudkan berurutan mangikuti kerangka berfikir yang telah dibuat [38].

Prosedur penelitian mengikuti model penelitian pengembangan dari Borg dan Gall, yaitu model pengembangan yang berisikan dari potensi masalahnya, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan Uji lapangan implementasi.

Selanjutnya adapun langkah-langkah dari pengembangan media dari segi design grafis, ialah seperti berikut:

Langkah awal pembuatan komik ini yaitu menggambar manual di kertas buku gambar (*Sketching*), kemudian difoto.

Tahap kedua yaitu menggambar sketsa yang ingin difoto selanjutnya dimasukkan ke dalam aplikasi Ibis Paint X. Kemudian digambarkan menggunakan *tools* diaplikasi itu mengikuti pola yang udah dibuat pada tahap *Sketching*, tujuannya agar gambar pola yang dihasilkan lebih halus.

Tahap ketiga adalah pemberian warna dengan colorfull. Pada tahap ini pemberian *background* yang sesuai dengan cerita dan gambar tokoh, latar yang dipilih adalah di dalam ruangan.

Tahap selanjutnya adalah pemberian balon percakapan berfungsi untuk menaruh teks percakapan.

selanjutnya, panel gambar yang telah diberi balon percakapan akan dibuat teks di dalamnya. Berikutnya semua panel disatukan, disetiap satu lembar akan di gabungkan lima panel gambar dan disesuaikan.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini komik yang bernuansa islami pada mata pelajaran IPA materi benda yang ada disekitarku. Instrumen yang digunakan ialah angket untuk menguji kelayakan dari media. Untuk mengetahui isi angket, adapun kisi-kisi validitas yang akan dinilai oleh para ahli, yaitu:[39]

Tabel 4. kisi-kisi instrumen validasi media pengembangan komik

No	Aspek	Indikator
	Media	<ul style="list-style-type: none"> a. Mudah untuk digunakan b. Pesan bisa tersampaikan c. Sesuai dengan siswa kelas III A SD d. Detail gambar jelas e. Alur cerita menarik f. Ukuran sesuai

Tabel 5. kisi-kisi instrumen validasi materi pengembangan komik

No	Aspek	Indikator
1	Kompetensi	a. Sesuai SK b. Sesuai KD c. Sesuai Indikatornya
2	Materi	a. Cerita sosial b. Materi benda yang ada di sekitarku c. Budaya islami d. Soal latihan materi benda yang ada di sekitarku.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, perancangan media pembelajaran berbasis komik Islami kelas III tema 3 materi benda yang ada di sekitarku. Instrumen yang digunakan adalah:

1. Guideline Wawancara, Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru untuk mengumpulkan informasi. Analisis tersebut untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, sehingga dapat menghasilkan produk yang dibutuhkan peserta didik untuk meningkatkan minat belajar.
2. Lembar Validasi Ahli, Lembar instrumen validasi ahli merupakan kegiatan validasi yang dilakukan oleh validator instrumen, hal ini

bertujuan untuk menilai kevalidan dari lembar validasi ahli. Validasi desain terdiri dari dua tahap, yaitu sebagai berikut :

1) Uji Ahli Materi

Pada uji ahli materi bertujuan untuk dapat menguji kelayakan dari segi materi dan juga segi bahasa, yaitu kesesuaian materi dengan kurikulum yang ada, serta kelayakan media pembelajaran berupa komik islami. Ahli materi yang dipilih adalah orang yang berkompeten dalam bidang studi IPA

2) Uji Ahli Media

Ahli desain pembelajaran merupakan ahli desain pembelajaran yang diperlukan untuk mereview aspek-aspek. Ahli ini mengetahui ketepatan standar minimal yang diterapkan dalam pembuatan media untuk mengetahui kemenarikan serta keefektifan media dalam proses pembelajaran. Sebelum dilakukan validasi produk, lembar validasi ahli diberikan kepada orang yang ahli dalam media. Alasan memilih validator tersebut karena sudah ahli dalam menilai instrumen penelitian. Tes soal sebelum dan sesudah menggunakan media yaitu ditujukan untuk para responden agar dapat di ketahui apakah dapat menghasilkan hasil belajar dari siswa atau tidak.

3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah informasi yang berasal dari catatan penting baik dari lembaga atau organisasi maupun perorangan.

Dokumentasi penelitian ini merupakan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian, dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya -karya monumental dari seseorang Dokumentasi merupakan pengumpulan data oleh peneliti dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen dari sumber terpercaya yang mengetahui tentang narasumber.[40]

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan penyajian data dengan mengelompokkannya ke bentuk yang sederhana untuk dibaca [41]. Jenis data yang didapat ialah jenis data data kuantitatif. Adapun kritik dan saran para ahli di dapat dari hasil angket yang telah diberikan, sedangkan hasil analisis kelompok besar dan kecil di dapat dari hasil data kuantitatif. Data kuantitatif dalam penelitian ini dihitung dari rata-rata skor pada hasil belajar peserta didik.

Penyempurnaan media di dapatkan dari hasil saran dan komentar para ahli. Sedangkan untuk menguji tingkat kelayakan serta tingkat efektivitas dari media pembelajaran komik islami didapatkan dari hasil data kuantitatif. Berdasarkan kategori penilaian media komik islami materi benda yang ada di sekitarku telah selesai ketika memenuhi syarat dari kategori kelayakan produk serta penyempurnaan dari media bagi siswa kelas III SDN 20 Kota Sabang dikategorikan sangat baik.

Adapun validasi bahan ajar sebagai berikut:

1. Analisis Data Hasil Validasi Bahan Ajar

Hasil analisis bahan ajar oleh validator ini bersifat deskriptif kualitatif yang terdiri dari masukan, komentar serta saran. Sedangkan data kuantitatif bahan ajar menggunakan Teknik pengolahan data angket validasi menggunakan skala likert, yang mengacu pada empat kategori penilaian, antara lain yaitu:[34]

Tabel 6. Kategori Penilaian Bahan Ajar

Skor	Keterangan
1	Sangat Kurang (Tidak Valid)
2	Kurang (Cukup Valid)
3	Baik (Valid)
4	Sangat Baik (Sangat Valid)

Kemudian hasil data dipaparkan dalam bentuk tabel dan grafik dengan presentase kevalidan skornya adalah:

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

Keterangannya: P = Presentasi skornya

f = nilai skornya yang didapat

N= nilai skor Mak

Tabel . Kriteria Validitas menurut Riduwan (2005)

No	Persentasi	Kategori
1.	0-20	Tidak layak
2.	20-40	Kurang layak
3.	40-60	Cukup layak

No	Persentasi	Kategori
4.	60-80	Layak
5.	80-100	Sangat layak

2. Uji Normalitas Data *Pretest* (X) dan *Posttest* (Y)

a. Uji Normalitas Data X *Pretest*

Pengujian normalitas data X, memerlukan data ini:

Banyaknya data (n)

total skornya ($\sum x$)

total kuadrat Skornya ($\sum x^2$)

Selanjutnya mencari rata-ratanya/*meannya* (\bar{X}):

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Adapun mencari hasil simpangan bakunya (S):

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

Mencari Zi memakai rumus : $Z_i = \frac{x_i - \bar{X}}{s}$

mencari peluangnya F (Zi) memakai rumus : $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$

adapun rumus peluangnya $P = 0,5$ jadi $F(Z_i) = 0,05 (Z \leq Z_i)$

selanjutnya menghitung proporsinya Z_1, Z_2, Z_3, \dots yang ke Zi

$$S(Z_i) = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang ke } Z_i}{n}$$

b. Uji Normalitas Data Y *Posttest*

Pengujian normalitas data Y, memakai data dibawah ini:

Banyak datanya (n)

total skornya ($\sum y$)

total Kuadrat Skornya ($\sum y^2$)

Untuk mencari rata-ratanya/*meannya* (\bar{y}):

$$\bar{y} = \frac{\sum y}{n}$$

Mencari simpangan bakunya (S) memakai rumus :

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)}}$$

Mencari Zinya memakai rumus : $Z_i = \frac{x_i - \bar{X}}{s}$

Mencari peluangnya F (Zi) memakai rumus : $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$

Adapun rumus peluangnya $P = 0,5$ jadi $F(Z_i) = 0,05 (Z \leq Z_i)$

Menghitung proporsinya Z_1, Z_2, Z_3, \dots yang ke Z_i

$$S(Z_i) \triangleq \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang ke } Z_i}{n}$$

3. Uji Signifikan Perbedaan rata-rata nilai Pretest (X) dan Posttest (Y)

Menguji signifikan perbedaan nilai X dan Y memakai rumus hitung Uji-t yaitu:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Keterangannya :

meannya dari perbedaan antara *Pretest* (X) dan *Posttest* (Y) = Md

deviasi masing subjeknya (d-Md) = Xd

total kuadrat deviasinya = $\sum x^2 d$

subjek pada sampelnya = N

db ialah n-1 = Df

kriteria dari penerimaan hipotesis penelitian yang sudah dibuat ialah:

H_0 : $\mu_{SsP} = \mu_{SbP}$

H_1 : $\mu_{SsP} > \mu_{SbP}$

Keterangannya:

μ_{SsP} : hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media komik

μ_{SbP} : hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media komik

H_0 : hasil *Posttest* sama dengan hasil *Pretest*, artinya tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik islami

H_1 : hasil *posttest* setelah perlakuan lebih besar dari *pretest*, artinya terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media komik islami.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk bisa menghasilkan sebuah produk pengembangan yaitu media pembelajaran komik dengan materi Benda yang ada di sekitarku yang disajikan dalam percakapan antar tokoh dikomik tersebut nantinya menggunakan bahasa yang santun dan islami dengan judul “Apa itu Benda?” untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang telah diuji cobakan pada siswa kelas III di SDN 20 Kota Sabang dan telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Media pembelajaran yang dikembangkan tersebut dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi dari ahli media dan ahli materi, serta hasil uji coba produk yang dilakukan peneliti dengan menggunakan instrumen *Pretest* dan *Postest*.

Penelitian dan pengembangan ini mengacu 7 dari 10 tahapan model pengembangan Borg and Gall yaitu: potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, revisi desain, uji coba produk, serta uji lapangan dan imlementasi(produk akhir).

Berikut ini adalah hasil dari pengembangan media pembelajaran komik islami yang didapat dari proses penelitian:

1. Desain Produk

Berikut adalah tahapan tahapan Desain produk yang peneliti lakukan:

- a. membuat *story line* yaitu, rancangan konsep dari produk yang akan dibuat mulai dari judul komik, target pembaca, alur cerita, tokoh dan karakter dalam cerita, tema, subtema, KD dan indikator, serta aset visual, dialog dan gambar.

Story line

MEDIA PEMBELAJARAN MATERI BENDA YANG ADA
DISEKITARKU

Judul : Apa itu benda ?
Oleh : Zakkiatul Ulfa 180212001
Tokoh : Nisa dan Marsya
Target Pembaca : kelas III SD

Tabel 8. Subtema dan IPK

	Subtema	Indikator Pencapaian Kompetensi
(Apa itu Benda?) KD: Menjelaskan tentang, benda dan konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	Subtema 1 (aneka benda disekitarku)	Menyebutkan benda-benda yang ada disekitar
		Menjelaskan benda yang ada di sekitar berdasarkan sifat-sifatnya.
		Menjelaskan macam-macam bahan dasar pembuatan benda
	Subtema 2 (wujud benda)	Menjelaskan salah satu benda yang terbuat dari bahan dasar
		Menjelaskan proses dari batang kayu menjadi benda-benda
		Menyebutkan kelemahan dan keunggulan dari kayu

Tabel 9. Storyline Komik

Lembar	Story line	Tokoh	Aset Visual	
			Dialog	Gambar
Cover	Buku Komik Materi benda yang ada disekitarku untuk kelas III Bagaimana perubahan dari wujud benda?	Nisa dan Marsya	-	Beberapa gambar benda(buku , kursi, meja, gelas, payung, pohon, alat musik) dan gambar tokohnya (nisa dan marsya)
TEMA, KD, SUBTEMA, dan Indikator	<p>TEMA 3 BENDA YANG ADA DI SEKITARKU (KD: Menjelaskan tentang, benda dan konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari)</p> <p>SUBTEMA 1 BENDA YANG ADA DISEKITARKU</p> <p>Indikator: PB 1: Menyebutkan benda-benda yang ada disekitar</p> <p>PB 2: Menjelaskan benda yang ada di sekitar berdasarkan sifat-sifatnya</p> <p>PB 3: Menjelaskan macam-macam bahan dasar pembuatan benda.</p> <p>SUBTEMA 2</p>	-	-	-

Lembar	Story line	Tokoh	Aset Visual	
			Dialog	Gambar
	<p>WUJUD BENDA</p> <p>Indikator:</p> <p>PB 1: Menjelaskan salah satu benda yang terbuat dari bahan dasar</p> <p>PB 2: Menjelaskan proses perubahan dari batang kayu menjadi benda-benda</p> <p>PB 3: Menjelaskan kelemahan dan keunggulan dari kayu</p>			
1.	Nisa dan marsya adalah teman bermain di kampung, mereka juga satu kelas di sekolah. Pada hari minggu nisa mengajak marsya untuk berolahraga di lapangan dekat rumah mereka.	Nisa dan marsya	<p>Nisa : Assalamualaikum Marsya, aku ingin mengajakmu untuk berolahraga di lapangan, mau <i>enggak</i>?</p> <p>marsya: Walaikumussalaa m Nisa, mau <i>dong</i>, Ayo!, badan harus banyak bergerak supaya sehat.</p>	<p>marsya berada di depan pintu rumahnya, nisa berhadapan dengan marsya.</p>
			<p>marsya : <i>wah</i>, udaranya segar sekali.</p> <p>nisa : <i>Alhamdulillah</i>, kita masih diberi kesempatan untuk beraktivitas hari ini.</p>	Nisa dan indah berjalan beriringan di jalan penuh pepohonan yang rindang.
			<p>marsya: Akhirnya kita sampai di lapangan.</p> <p>nisa : Ayo kita berolahraga!</p>	Nisa dan marsya berada di sebuah lapangan.

Lembar	Story line	Tokoh	Aset Visual	
			Dialog	Gambar
			nisa : 1, 2, 3, marsya : 1, 2, 3,	Nisa dan marsya sedang berolahraga di sebuah lapangan
2.	SUBTEMA 1 BENDA YANG ADA DI SEKITARKU PB 1: Menyebutkan benda-benda yang ada di sekitarku.	Nisa	-	Bola, buku, pohon, batu dan kursi dan Gambar tokoh
3.	Nisa dan marsya melakukan olahraga ringan, mulai dari berjalan di tempat, menggerakkan tangan ke atas dan ke bawah sampai menggelengkan kepala. Tiba-tiba Marsya bertanya.	Nisa dan marsya	<p>marya: nisa, benda itu apa ya? nisa: benda adalah segala sesuatu di alam semesta yang dapat berwujud maupun tidak berwujud yang di ciptakan oleh Allah. Dan kita harus mensyukuri itu semua</p> <p>marsya : contoh dari benda apa saja? nisa: di dunia ini banyak contoh benda yang bisa kita lihat, seperti: batu, gelas, dan buku. Jadi, benda itu adalah makhluk yang tidak bernyawa.</p>	Nisa dan marsya sedang berolahraga di sebuah lapangan.

Lembar	Story line	Tokoh	Aset Visual	
			Dialog	Gambar
			<p>Marsya: apakah manusia, hewan dan tumbuhan termasuk benda??</p> <p>Nisa : manusia, hewan dan tumbuhan tidak termasuk benda</p> <p>Marsya, karena manusia, hewan, dan tumbuhan dapat berkembang biak.</p>	
	<p>SUBTEMA 1 BENDA YANG ADA DI SEKITARKU</p> <p>PB 2: Menjelaskan benda yang ada di sekitar berdasarkan sifat-sifatnya</p> <p>Berdasarkan wujud benda dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu benda padat, benda cair, dan benda gas. Adapun sifat-sifatnya sebagai berikut:</p> <p>Sifat benda padat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk dan besar tetap 2. Menempati ruang 3. Mempunyai massa atau berat 4. Dapat disentuh dan dipegang 5. Memiliki volume tetap. 	Nisa	-	Gambar tokoh

Lembar	Story line	Tokoh	Aset Visual	
			Dialog	Gambar
	<p>Contohnya: batu, tembok, kayu dan dll</p> <p>Sifat benda cair adalah: bentuknya berubah-ubah sesuai dengan tempatnya benda cair memiliki isi yang tetap. Contohnya: sirup, saus, susu, oli, dan dll.</p> <p>Sifat benda gas : 1. Mengisi seluruh ruang yang ditempati 2. Bentuknya tidak tetap Contohnya: udara yang ada di dalam balon.</p>			
5.		Nisa dan marsya	<p>Marsya :apakah cahaya dan panas termasuk benda?</p> <p>Nisa: cahaya dan panas tidak termasuk benda karena tidak memiliki massa dan tidak menempati ruang sehingga tidak dapat ditimbang. Marsya apakah kamu tau benda- benda dapat dikelompokkan berdasarkan sifat fisiknya lhoo. seperti: Warna, bentuk, kekuatan,</p>	

Lembar	Story line	Tokoh	Aset Visual	
			Dialog	Gambar
			wujud, ataupun ukurannya.	
			Marsya: Alhamdulillah sekarang aku jadi tau sifat dari benda itu apa saja.	
6.	Warna Benda disekitar kita mempunyai beragam warna. Perhatikan warna-warna benda berikut:	Nisa	-	Gambar gelas, kotak tempat, pensil, dan penghapus
	Bentuk Benda- benda di sekitar kita mempunyai beragam bentuk. Perhatikan benda-benda berikut:	Nisa	-	Gambar bola, peringatan, domper, jam, lukisan, batu, dan catur.
7.	Ukuran Benda yang ada disekiar kita mempunyai beragam ukuran. Ada yang besar dan ada yang kecil. Ada yang panjang dan ada yang pendek	Nisa	-	Gambar buku, kursi, ban, dan lemari
	Kamu sudah dapat membedakan benda dan bukan benda perhatikanlah benda-benda di bawah ini. lingkariilah pada	Nisa	-	Gambar cahaya lampu, minyak goreng, panas, balon, es,

Lembar	Story line	Tokoh	Aset Visual	
			Dialog	Gambar
	gambar yang bukan termasuk benda			ember, kelinci, radio, suara
8.	<p>SUBTEMA 1</p> <p>BENDA YANG ADA DI SEKITARKU</p> <p>PB 3: Menjelaskan macam-macam bahan dasar pembuatan benda</p> <p>Apakah kalian tau! Benda-benda yang ada di sekitar kita terbuat dari berbagai macam bahan dasar lhoo, seperti: kayu, batu, besi, tanah, kaca, plastik dan lainnya.</p>	Nisa	-	Gambar batu, kayu, besi, dan ember.
8.		Nisa dan marsya	<p>Marsya: nisa aku ingin bertanya apakah benda itu dapat menghasilkan bunyi?</p> <p>Nisa: tentu saja marsya, karena benda dapat dibuat dari berbagai bahan, seperti: kayu, batu, besi, tanah, kaca, plastik, dan lainnya. Setiap benda dapat mengeluarkan bunyi yang khas jika di ketuk. Dan bunyinya berbeda-beda contohnya</p>	Gambar tokoh

Lembar	Story line	Tokoh	Aset Visual	
			Dialog	Gambar
			seperti alat musik ritmis adalah alat musik yang tidak bernada, namun dapat menghasilkan irama lagu.	
		Nisa	Marsya: alhamdulillah, akhirnya aku jadi mengetahui mengapa benda bisa menghasilkan bunyi.	Gambar alat musik ritmis
9.	<p>SUBTEMA 2 WUJUD BENDA</p> <p>PB 1: Menjelaskan salah satu benda yang terbuat dari bahan dasar</p>	Nisa	-	Gambar rumput, pohon, bunga, awan, dan gambar tokoh

Lembar	Story line	Tokoh	Aset Visual	
			Dialog	Gambar
10.		Marsya dan Nisa	<p>Nisa: marsya, tau tidak kalau benda-benda yang ada di ruang ini terbuat dari berbagai macam bahan dasar bahan dasar lhoo. Mari kita pelajari bahan dasar pembentukan benda</p> <p>Marsya: ayo nisa, kita mulai dari mana dulu ni?</p> <p>Nisa: kita mulai dari benda-benda yang terbuat dari kayu dulu yuk!!</p> <p>Marsya: ayuuk...</p>	Gambar tokoh
11.		Nisa dan marsya	<p>Marsya: ouuuh, proses dari pembuatan benda-benda tersebut bagaimana nisa?</p> <p>Nisa : sebenarnya banyak sekali benda yang ada di sekitar kita benda-benda yang terbuat dari kayu. Beberapa di antaranya adalah meja, kursi, dan juga lemari. Kayu juga bisa di gunakan untuk membuat benda kerajinan misalnya patung dan piguran.</p>	Gambar tokoh, kayu, meja, pensil,kursi dan lemari.

Lembar	Story line	Tokoh	Aset Visual	
			Dialog	Gambar
12.	<p>SUBTEMA 2 WUJUD BENDA</p> <p>PB 2: Menjelaskan proses perubahan dari batang kayu menjadi benda-benda</p>	Marsya	Marsya; apakah kalian tau bagaimana proses perubahan dari batang kayu menjadi benda-benda? Ayoo simak penjelasan di halaman berikutnya.	Gambar tokoh, matahari, awan, elang, dan pohon
13.		Nisa	Nisa: kayu adalah bagian dari pohon. Untuk memperoleh kayu kita harus menebang pohon kemudian mengambil bagian batang untuk diolah menjadi berbagai macam benda. Perubahan dari batang kayu menjadi benda-benda tersebut melalui proses yang berbeda-beda	Gambar tokoh

Lembar	Story line	Tokoh	Aset Visual	
			Dialog	Gambar
			Pertama, batang pohon ditebang. Batang pohon yang telah ditebang disebut kayu gelondongan atau log	Gambar orang yang sedang memotong kayu
			kemudian log dikirim ke pabrik atau pusat pengrajin	
			Kemudian log dikirim ke pabrik atau pengrajin	Gambar mobil yang sedang mengangkut kayu
			Setelah itu, log dipotong-potong sesuai keperluan. Untuk menghindari jamur dan serangga yang dapat menyerang kayu, maka kayu perlu dijemur 2 sampai 4 minggu. Setelah dijemur, kayu siap diolah sesuai keperluan.	Gambar kayu yang sedang dijemur
14.	SUBTEMA 2 WUJUD BENDA PB 3: Menjelaskan kelemahan dan keunggulan dari kayu	Marsya	Marsya: teman-teman apakah kalian tau kelemahan dan keunggulan dari sebuah kayu? Ayo kita simak penjelasan di halaman berikut ini	Gambar tokoh dan lingkungan sekitar
15.		Marsya dan nisa	Marsya : nisa kenapa ya kayu dapat dipilih	Gambar tokoh

Lembar	Story line	Tokoh	Aset Visual	
			Dialog	Gambar
			menjadi bahan dasar pembuatan benda?	
			<p>Nisa: karena kayu mempunyai banyak keunggulan, keunggulan kayu adalah mudah untuk dibentuk. Beberapa benda yang terbuat dari kayu jati dapat bertahan sampai puluhan tahun bahkan ratusan tahun. Adapun kelemahan benda yang terbuat dari kayu adalah tidak tahan api, sehingga mudah terbakar. Namun ada beberapa jenis kayu yang mudah terserang rayap atau serangga lainnya.</p> <p>Marsya: masyAllah... terimakasih banyak nisa atas penjelasannya.</p> <p>Nisa: sama-sama</p>	
16.	<p>Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa itu benda 2. Berapa lama waktu yang dibutuhkan 	Nisa	-	Gambar tokoh

Lembar	Story line	Tokoh	Aset Visual	
			Dialog	Gambar
	<p>untuk mengeringkan kayu?</p> <p>3. Apa keunggulan benda yang terbuat dari kayu</p> <p>4. Apa kelemahan benda yang terbuat dari kayu?</p> <p>5. Tuliskan contoh benda yang terbuat dari kayu?</p> <p>6. Apakah panas termasuk benda?</p> <p>7. Kayu jati biasanya dapat bertahan sampai?</p> <p>8. Jelaskan tahapan perubahan dari batang kayu menjadi benda-benda?</p> <p>9. Apakah benda dapat menghasilkan bunyi?</p> <p>10. Sebutkan bahan-bahan pembuatan benda?</p> <p>11. Apa itu alat musik ritmis?</p> <p>12. Sebutkan sifat fisik dari benda?</p> <p>13. Sebutkan contoh dari</p>			

Lembar	Story line	Tokoh	Aset Visual	
			Dialog	Gambar
	<p>benda yang kamu ketahui?</p> <p>14. Apakah cahaya termasuk benda?</p> <p>15. Apakah hewan termasuk benda?</p> <p>16. Apakah suara termasuk benda?</p> <p>17. Apakah jam dinding termasuk benda?</p> <p>18. Kenapa tumbuhan tidak termasuk benda?</p> <p>19. Kenapa kayu dapat dipilih menjadi bahan dasar pembuatan benda?</p> <p>20. Sebutkan sifat benda cair.</p> <p>Terimakasih, selamat mengerjakan.</p>			

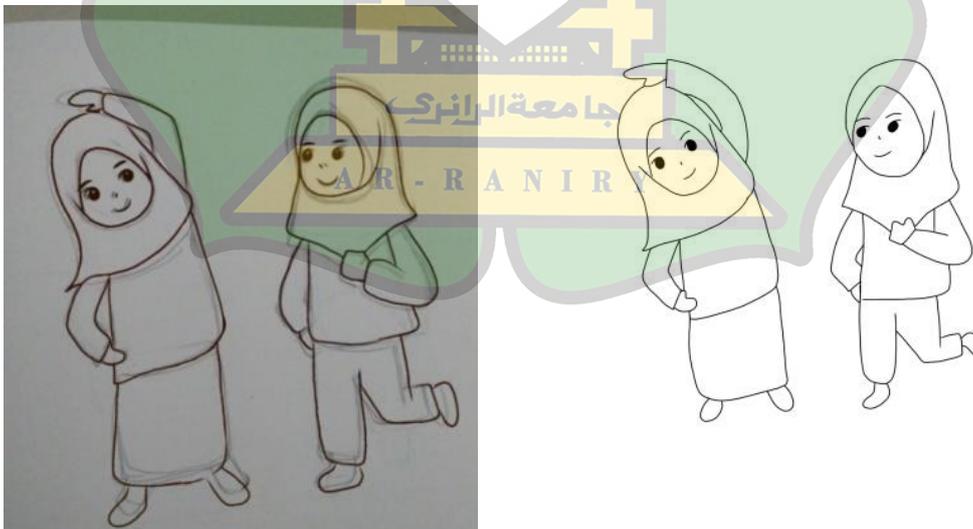
Lembar	Story line	Tokoh	Aset Visual	
			Dialog	Gambar
17.	<p>Nisa dan marsya adalah teman bermain dikampung. Suatu hari nisa mengajak marsya untuk berolahraga dilapangan. Sembari berolahraga, ada sesuatu hal yang di pikirkan oleh marsya.</p> <p>“Apa itu Benda?” begitulah pertanyaan yang tiba-tiba terlontarkan darinya, seorang anak kelas III SD yang sangat kritis. Ia suka bertanya hal-hal yang terlintas dipikitrannya.</p> <p>Apakah marsya berhasil mendapatkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan.</p>	Nisa dan marsya		Gambar tokoh

- b. *Sketching*, yaitu membuat sketsa atau gambar sederhana menggunakan pensil dan dan buku gambar. gambar dibuat sesuai dengan *storyline*.



Gambar 5. tahap *Sketching*.

- c. Tahap kedua yaitu gambar sketsa yang telah difoto dimasukkan ke aplikasi Ibis Paint. Kemudian menggambar menggunakan *tools* di aplikasi tersebut mengikuti pola yang sudah dibuat pada tahap *Sketching*, ini bertujuan agar gambar pola yang dihasilkan lebih halus.



Gambar 6. Menggambar Pola.

- d. Tahap ketiga adalah pemberian warna dengan pilihan warna yang cerah.



Gambar 7. Pemberian Warna.

- e. Pada tahap ini pemberian background yang sesuai dengan asset visual dalam *storyline* pada aplikasi Ibis Paint.



Gambar 8. Pemberian *background*.

- f. Tahap selanjutnya adalah pemberian balon percakapan yang berfungsi untuk meletakkan teks percakapan pada komik.



Gambar 9. Pemberian Balon Percakapan.

- g. Pada tahap ini, panel gambar yang telah diberi balon percakapan akan ditambahkan teks kedalamnya dengan jenis huruf Comic Neue Bold Oblique. Setelah semua panel gambar selesai dibuat, panel tersebut disatukan, setiap satu lembar akan digabungkan lima panel gambar dan disesuaikan.



Gambar 10. Pemberian teks.

4. Validasi

Setelah pengembangan produk media pembelajaran komik islami selesai, selanjutnya adalah tahapan validasi desain, sebelum diujicobakan di sekolah. Validasi dilakukan oleh 4 orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Teknik pengolahan data angket validasi menggunakan skala likert. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena [34]. Berikut merupakan skala likert untuk validasi.

Tabel 10. Skala Likert Angket Validasi.

Penilaian	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Kemudian hasil data disajikan dalam bentuk tabel dan grafik dengan presentase kevalidannya dan interpretasi skornya adalah sebagai berikut:

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

Keterangan: P = Presentasi Skor

f = Jumlah Skor yang diperoleh

N = Jumlah Skor Maksimum

Tabel 11. Kategori Validitas menurut Riduwan (2005)

No	Persentase	Kategori
1.	0-20	Tidak Valid
2.	20-40	Kurang Valid
3.	40-60	Cukup Valid
4.	60-80	Valid
5.	80-100	Sangat Valid

a. Validasi ahli materi.

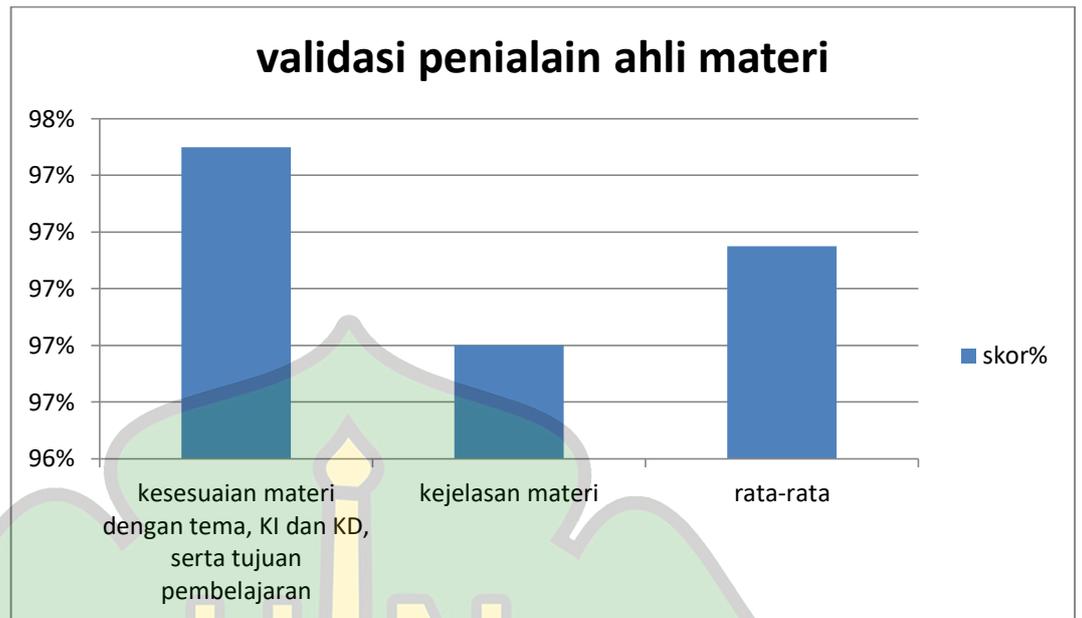
Penilaian pada validasi media ditinjau dari kesesuaian materi dengan Tema, KI, KD dan tujuan pembelajaran, kesesuaian penyajian materi yang ringan dan mudah dimengerti oleh siswa kelas III SD. Keefektifan materi untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, kejelasan dan kepadatan materi yang disajikan, dan kemampuan memotivasi dan menarik perhatian pelajar. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi yaitu bapak Martunis Hanafiah.S.Pd.,M.Pd dan ibu Syarwatun Ahzan S.Pd. Hasil data validasi materi dapat dilihat pada Tabel 4.3 Sebagai berikut:

Tabel 12. Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek		Skor max	Skor a	Skor b	ΣX Per Aspek	Skor %
1.	Kesesuaian materi dengan tema, KI dan KD,serta tujuan pembelajaran	1	4	4	4	39	97,5%
		2	4	4	4		
		3	4	4	4		
		4	4	4	4		
		5	4	3	4		

No	Aspek		Skor max	Skor a	Skor b	ΣX Per Aspek	Skor %
2.	Kejelasan materi	6	4	4	3	31	96,8%
		7	4	4	4		
		8	4	4	4		
		9	4	4	4		
Jumlah						31	
Rata-rata Presentase							97,15%

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada tabel diatas pada semua aspek penilaian materi tidak perlu perbaikan Dapat diketahui bahwa ahli materi pada penilaian aspek kesesuaian materi dengan tema ,KI dan KD, serta tujuan pembelajaran isi memperoleh persentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid dan pada penilaian aspek kejelasan isi dinyatakan valid dengan hasil persentase 96,8%, sehingga nilai rata-rata dari persentase validasi materi yaitu 97,15% hasil validasi oleh ahli materi ditampilkan dalam diagram berikut ini.

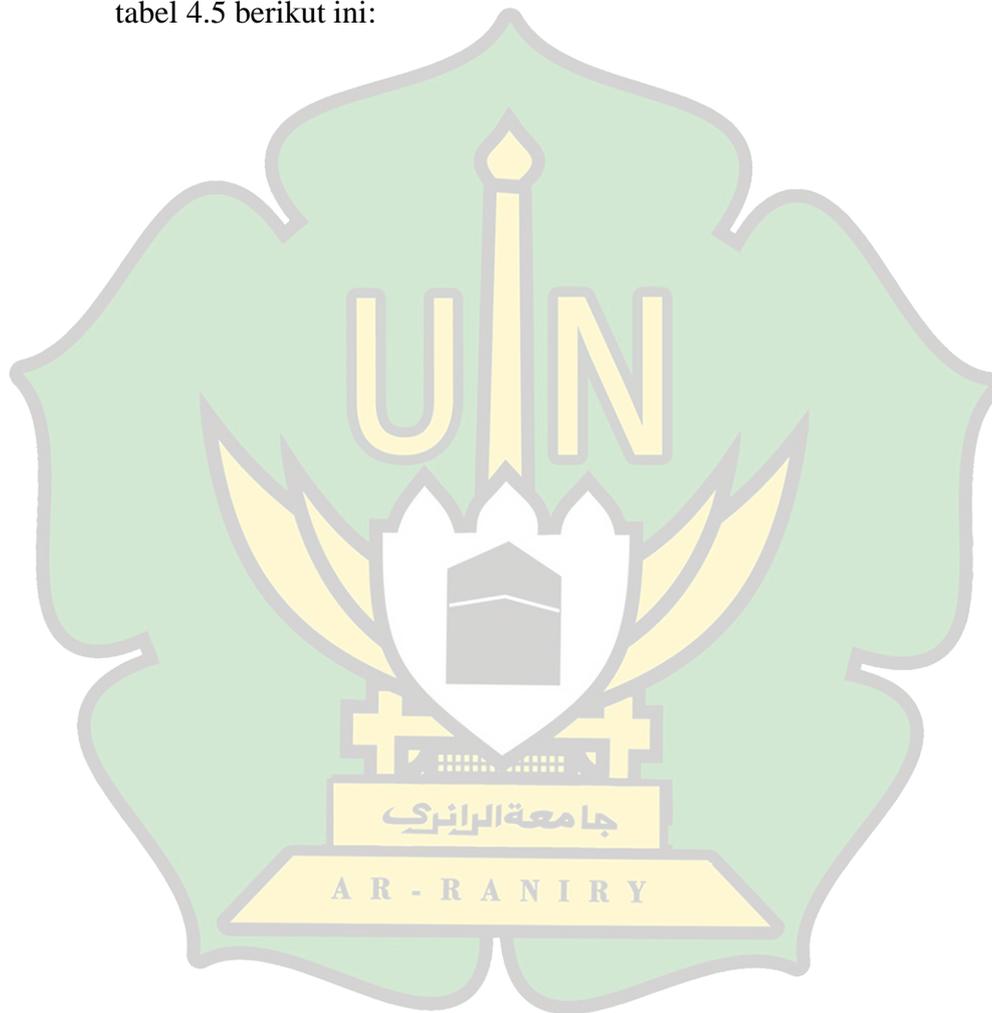


Gambar 11. Diagram validasi penilaian ahli materi

b. Validasi ahli media.

Penilaian pada validasi media ditinjau dari kualitas produk berupa aspek Media/Desain, indikator yang digunakan meliputi tingkat kesesuaian ukuran buku, kejelasan gambar, kemenarikan warna, alur cerita, kejelasan sampul, kesesuaian format, keseimbangan garis, tipografi, penulisan judul komik, ukuran huruf pada tulisan, bentuk dan ukuran gambar kesesuaian gambar dengan tulisan, dan variasi gambar. Aspek pembelajaran, indikator yang digunakan meliputi tingkat pemahaman, hasil belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran komik islami, relevansi tujuan pembelajaran, interaktiitas, kreatifitas media, mudah untuk digunakan, penumbuhan motivasi belajar, mudah untuk dipahami dan media komik sebagai sumber belajar. Serta aspek bahasa indikator yang digunakan meliputi tingkat kejelasan

bahasa dan penggunaan bahasa yang santun dan islami. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media yaitu ibu Nurrisma, S.Pd.,M.T. dan bapak Aulia Syarif Aziz, S.KOM., M.Sc. Hasil validasi oleh ahli media ibu Nurrisma, S.Pd.,M.T. ditampilkan dalam tabel 4.5 berikut ini:

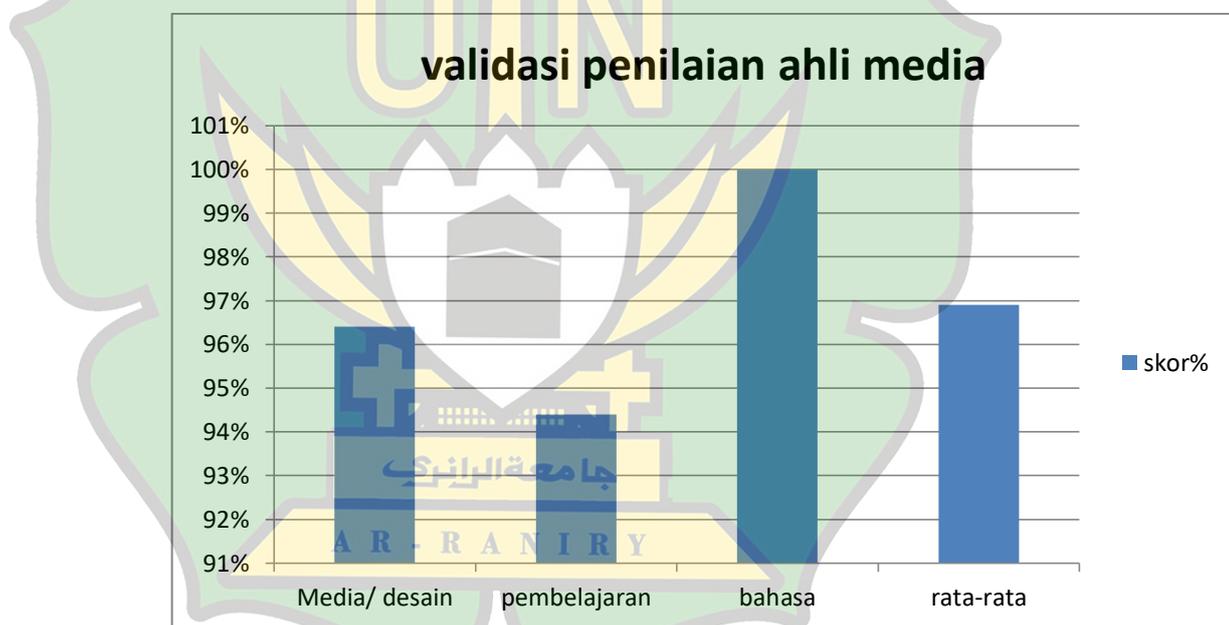


Tabel 13. Data Hasil Validasi Ahli Media

Aspek penilaian	Kriteria Penilaian	Skor a	Skor b	ΣX Per Aspek	Skor %	Kategori Kelayakan
Media/ Desain	1	4	3	54	96,4%	Sangat Valid
	2	4	4			
	3	4	4			
	4	4	4			
	5	4	4			
	6	4	4			
	7	4	4			
	8	3	4			
	9	3	4			
	10	3	4			
	11	3	4			
	12	4	4			
	13	3	3			
	14	4	4			
Pembelajaran	1	4	4	34	94,4%	Sangat Valid
	2	3	4			
	3	4	4			
	4	4	3			
	5	4	3			
	6	4	4			
	7	4	4			
	8	3	4			
	9	4	4			
Bahasa	1	4	4	8	100%	Sangat Valid
	2	4	4			
Jumlah				96		Sangat Valid
Rata-rata Presentase					96,9 %	

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media pada tabel diatas pada aspek Media/Desain media komik sudah layak yaitu dengan persentase sebesar 96,4% namun ada beberapa saran yang diberikan, menyempurnakan aspek Media/Desain dari komik yaitu untuk soal yang tertera didalam komik untuk di tambahkan lagi soal yang awalnya hanya

5 buah harus ditambahkan lagi menjadi 20 soal dan mengubah kata yang kiranya masih ambigu untuk digunakan oleh anak SD kelas III dan mengubah gambar komik yang masih susah untuk dipahami. Pada aspek penggunaan media komik islami sudah layak dengan hasil persentase sebesar 94,4%, serta pada aspek bahasa dinyatakan sudah layak dengan hasil persentase 100%. Dapat disimpulkan bahwasannya penilaian media komik secara keseluruhan sudah dinyatakan layak dengan hasil persentase 96,9%. Hasil validasi juga disajikan dalam bentuk diagram yaitu sebagai berikut.



Gambar 12. Diagram validasi penilaian ahli media

5. Revisi desain

Revisi desain dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang nantinya akan dilakukan perbaikan agar produk yang dikembangkan

layak untuk diimplementasikan. Setelah dilakukan validasi produk oleh ahli media dan ahli materi didapatkan saran sebagai berikut:

a. Revisi Materi dalam Media Pembelajaran Komik Islami.

Saran dari ahli materi untuk perbaikan materi dalam aspek kesesuaian materi yaitu kesesuaian materi dengan indikator, pada Subtema 1 PB 2 terdapat indikator “Menjelaskan benda sekitar dan sifat-sifatnya” namun di komik sebelum revisi tidak menjelaskan materi tentang beberapa sifat-sifat benda lainnya yaitu sifat benda cair dan sifat benda gas, di komik sebelum revisi hanya menjelaskan satu sifat saja yaitu sifat-sifat yang ada pada benda padat, Sehingga perlu adanya perbaikan. Selanjutnya untuk media komiknya saran dari ahli materi selain tes soal pertanyaan yang berbentk tulisan , juga di selipkan tes soal yang berbentuk gambar. Perbaikan yang telah di perbaiki adalah sebagai berikut:



Tabel 14. Media komik islami sebelum dan sesudah revisi materi

Sebelum revisi	Sesudah Revisi
<p style="text-align: center;">SUBTEMA 1 BENDA YANG ADA DI SEKITARKU</p> <p>PB 2: Menjelaskan benda yang ada di sekitar berdasarkan sifat-sifatnya</p>  <p>teman-teman tau tidak kalau batu, kayu itu termasuk kedalam benda padat lho, benda-benda padat tersebut memiliki sifat-sifatnya.</p>	<p style="text-align: center;">SUBTEMA 1 BENDA YANG ADA DI SEKITARKU</p> <p>PB 2: Menjelaskan benda yang ada di sekitar berdasarkan sifat-sifatnya</p> <p>Berdasarkan wujud benda dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu benda padat, benda cair, dan benda gas. adapun sifat-sifatnya sebagai berikut:</p> <p>sifat-sifat benda padat: 1. bentuk dan besar tetap 2. menempati ruang 3. mempunyai massa atau berat 4. dapat dihancurkan dan dibongkar 5. memiliki volume tetap. contohnya: batu, tembok, kayu dan dll</p> <p>sifat-sifat benda cair adalah: berbentuk berubah-ubah sesuai dengan tempatnya benda cair memiliki isi yang tetap. contohnya: susu, air, minyak, oli dan dll</p> <p>sifat-sifat benda gas: 1. mengisi seluruh ruang yang ditempatinya 2. bentuknya tidak tetap contohnya: udara yang ada didalam balon</p>
<p>(Sebelumnya tidak ada penjelasan materi sifat benda gas dan sifat benda cair)</p>	
<p style="text-align: center;">Ukuran</p> <p>Benda yang ada di sekitar kita mempunyai beragam ukuran. ada yang besar dan ada yang kecil. ada yang panjang dan ada yang pendek.</p> 	<p style="text-align: center;">Ukuran</p> <p>Benda yang ada di sekitar kita mempunyai beragam ukuran. ada yang besar dan ada yang kecil. ada yang panjang dan ada yang pendek.</p> <p>kamu sudah dapat membedakan benda dan bukan benda perhatikanlah benda-benda di bawah ini. lingkariilah pada gambar yang bukan termasuk benda.</p> 
<p>Sebelumnya tidak ada soal kuis yang berbentuk gambar</p>	

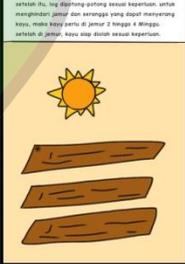
a. Revisi Media Pembelajaran Komik Islami.

Saran dari ahli media untuk perbaikan media dalam aspek Media/Desain yaitu kata yang ada di dalam komik masih ambigu .

Berikut adalah revisi instrumen ahli media sebelum dan sesudah.

Tabel 18. Media komik islami sebelum dan sesudah revisi media

Sebelum revisi	Setelah revisi
 <p>Ukuran</p> <p>Benda yang ada di sekitar kita mempunyai beragam ukuran, ada yang besar dan ada yang kecil, ada yang panjang dan ada yang pendek.</p> <p>kamu sudah dapat membedakan benda dan bukan benda perhatikanlah benda-benda di bawah ini, lingkariilah pada gambar yang bukan termasuk benda.</p> <p>  </p>	 <p>Ukuran</p> <p>Benda yang ada di sekitar kita mempunyai beragam ukuran, ada yang besar dan ada yang kecil, ada yang panjang dan ada yang pendek.</p> <p>kamu sudah dapat membedakan benda dan bukan benda perhatikanlah benda-benda di bawah ini, lingkariilah pada gambar yang bukan termasuk benda.</p> <p>  </p>
<p>Sebelumnya kata pada soal kuis pada gambar api yang tertulis panas api unggun, diganti menjadi panas saja karna kalimatnya terlalu ambigu untuk anak kecil</p>	

<p>Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa itu benda? 2. berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk mengeringkan kayu 2. apa keunggulan benda yang terbuat dari kayu 3. apa kelemahan benda yang terbuat dari kayu 4. tuliskan contoh benda yang terbuat dari kayu 5. apakah panas termasuk benda? 	<p>Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa itu benda? 2. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk mengeringkan kayu? 3. apa keunggulan benda yang terbuat dari kayu? 4. apa kelemahan benda yang terbuat dari kayu? 5. Tuliskan contoh benda yang terbuat dari kayu? 6. apakah panas termasuk benda? 7. kayu jati biasanya dapat bertahan sampai? 8. jelaskan tahapan perubahan dari batang kayu menjadi benda-benda? 9. apakah benda dapat menghasilkan bunyi? 10. sebutkan bahan-bahan pembuat benda? 11. apa itu alat masak ritana? 12. sebutkan sifat fisik dari benda? 13. sebutkan contoh dari benda yang kamu ketahui? 14. apakah cahaya termasuk benda? 15. apakah hewan termasuk benda? 16. apakah suara termasuk benda? 17. apakah jam dinding termasuk benda? 18. apakah tumbuhan tidak termasuk benda? 19. kenapa kayu dapat dipilih menjadi bahan dasar pembuatan benda? 20. sebutkan ciri-ciri dari benda? <p>Terimakasih selamat mengerjakan.</p> 
Sebelum revisi	Setelah revisi
<p>Sebelumnya pada media komik soal pertanyaannya hanya terdapat 5 pertanyaan saja setelah terevisi jadi 20 pertanyaan.</p>	
 <p>Kayu adalah bagian dari pohon, untuk memperoleh kayu, kita harus menebang pohon kemudian mengambil bagian batang untuk diolah menjadi berbagai macam benda. perubahan dari batang kayu menjadi benda-benda tersebut melalui proses yang berbeda-beda.</p> <p>pertama, batang pohon di tebang . batang pohon yang telah ditebang disebut kayu gelondongan atau log.</p> <p>kemudian log dikirim ke pabrik atau pusat pengrajin. setelah itu, log dipotong-potong sesuai keperluan. untuk menghindari jamur dan serangga yang dapat menyerang kayu, maka kayu perlu di jemur 2 hingga 4 Minggu. setelah di jemur, kayu siap diolah sesuai keperluan</p> 	 <p>Kayu adalah bagian dari pohon, untuk memperoleh kayu, kita harus menebang pohon kemudian mengambil bagian batang untuk diolah menjadi berbagai macam benda. perubahan dari batang kayu menjadi benda-benda tersebut melalui proses yang berbeda-beda.</p>  <p>pertama, batang pohon di tebang . batang pohon yang telah ditebang disebut kayu gelondongan atau log.</p>  <p>kemudian log dikirim ke pabrik atau pusat pengrajin.</p>  <p>setelah itu, log dipotong-potong sesuai keperluan. untuk menghindari jamur dan serangga yang dapat menyerang kayu, maka kayu perlu di jemur 2 hingga 4 Minggu. setelah di jemur, kayu siap diolah sesuai keperluan.</p>
<p>Sebelumnya gambar tidak dipecahkan sehingga tulisan di satu balon percakapan terlalu banyak.</p>	

6. Uji coba produk

Setelah dilakukannya validasi oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya media pengembangan diuji coba pada siswa kelas III SDN 20 Kota Sabang dengan jumlah siswa 44 orang, pada instrumen yang digunakan adalah soal *pretest* dan *posttest* metode *pre-experimental design tipe one grup pretest-posttest* (tes awal dan tes akhir kelompok tunggal). Arikunto mengatakan bahwa *one grup pretest-posttest design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) dan memberikan tes akhir (*posttest*). [7]

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Berikut ini adalah nilai *pretest posttest* siswa.

Tabel 17. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i> (X)	<i>Posttest</i> (Y)
1.	MA	60	50
2.	BC	50	75
3.	MF	40	55
4.	HN	50	60
5.	KH	45	50
6.	NM	60	70
7.	MA	70	80
8.	MF	60	70
9.	MZ	50	65
10.	MU	40	70
11.	NA	60	100
12.	NK	60	90
13.	MR	65	80
14.	RH	70	75
15.	RA	55	60

No	Nama Siswa	Pretest (X)	Posttest (Y)
16.	RF	70	90
17.	RM	70	75
18.	SH	80	100
19.	SI	60	80
20.	ZU	75	90
21.	MI	70	100
22.	AK	30	65
23.	Na	40	80
24.	Af	80	80
25.	IK	55	90
26.	NK	50	65
27.	IM	70	65
28.	KS	45	70
29.	MJ	60	75
30.	MF	45	80
31.	CS	50	60
32.	MO	65	80
33.	MS	35	60
34.	MSq	40	50
35.	NA	60	65
36.	MN	80	80
37.	NC	75	70
38.	RN	50	60
39.	RK	25	30
40.	SA	55	70
41.	SN	50	50
42.	UN	65	75
43.	Ya	60	85
44.	As	55	70
45.	Al	40	60

Tabel 17. Data Hasil Analisis *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik

No	Nama Siswa	Pretest		Posttest	
		X	X ²	Y	Y ²
1.	MA	60	3600	50	2500
2.	BC	50	2500	75	5625
3.	MF	40	1600	55	3025
4.	HN	50	2500	60	3600
5.	KH	45	2025	50	2500
6.	NM	60	3600	70	4900

No	Nama Siswa	Pretest		Posttest	
		X	X ²	Y	Y ²
7.	MA	70	4900	80	6400
8.	MF	60	3600	70	4900
9.	MZ	50	2500	65	4225
10.	MU	40	1600	70	4900
11.	NA	60	3600	100	10000
12.	NK	60	3600	90	8100
13.	MR	65	4225	80	6400
14.	RH	70	4900	75	5625
15.	RA	55	3025	60	3600
16.	RF	70	4900	90	8100
17.	RM	70	4900	75	5625
18.	SH	80	6400	100	10000
19.	SI	60	3600	80	6400
20.	ZU	75	5625	90	8100
21.	MI	70	4900	100	10000
22.	AK	30	900	65	4225
23.	Na	40	1600	80	6400
24.	Af	80	6400	80	6400
25.	IK	55	3025	90	8100
26.	NK	50	2500	65	4225
27.	IM	70	4900	65	4225
28.	KS	45	2025	70	4900
29.	MJ	60	3600	75	5625
30.	MF	45	2025	80	6400
31.	CS	50	2500	60	3600
32.	MO	65	4225	80	6400
33.	MS	35	1225	60	3600
34.	MSq	40	1600	50	2500
35.	NA	60	3600	65	4225
36.	MN	80	6400	80	6400
37.	NC	75	5625	70	4900
38.	RN	50	2500	60	3600
39.	RK	25	625	30	900
40.	SA	55	3025	70	4900
41.	SN	50	2500	50	2500
42.	UN	65	4225	75	5625
43.	Ya	60	3600	85	7225
44.	As	55	3025	70	4900
45.	Al	40	1600	60	3600
	Σ	2540	151350	3220	239900
	\bar{X}	56,44		71,55	
	S	13,46		14,68	

No	Nama Siswa	Pretest		Posttest	
		X	X ²	Y	Y ²
	Max	80		100	
	Min	25		30	

a. Uji Normalitas Data *Pretest* (X) dan *Posttest* (Y)

1) Uji Normalitas Data X *Pretest*

Sebelum melakukan pengujian normalitas data X, terlebih dahulu diperlukan data-data sebagai berikut:

Banyak data (n) =45

Jumlah skor ($\sum x$) = 2540

Jumlah Kuadrat Skor ($\sum x^2$) = 151350

Untuk mencari rata-rata/*mean* (\bar{X}) digunakan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{2540}{45} = 56,4$$

Untuk mencari simpangan baku (S) digunakan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{45 \cdot 151350 - (2540)^2}{45(44)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{45 \cdot 151350 - 6451600}{1980}}$$

$$S = \sqrt{\frac{359150}{1980}}$$

$$S = \sqrt{181.38}$$

$$S = 13.468$$

Untuk mencari Z_i digunakan rumus : $Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$

Untuk mencari peluang $F(Z_i)$ digunakan rumus : $F(Z_i) = P$

$(Z \leq Z_i)$

Rumus peluan $P = 0,5$ jadi $F(Z_i) = 0,05$ ($Z \leq Z_i$)

Untuk menghitung proporsi Z_1, Z_2, Z_3, \dots yang ke Z_i

$$S(Z_i) = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang ke } Z_i}{n}$$

Tabel 18. Uji Normalitas Data Pretest

Sampel	X	Zi	f(Zi)	S(Zi)	f(Zi)-s(Zi)
1.	25	-2,335	0,010	0,022	0,012
2.	30	-1,963	0,025	0,044	0,020
3.	35	-1,592	0,056	0,067	0,011
4.	40	-1,221	0,111	0,178	0,067
5.	40	-1,221	0,111	0,178	0,067
6.	40	-1,221	0,111	0,178	0,067
7.	40	-1,221	0,111	0,178	0,067
8.	40	-1,221	0,111	0,178	0,067
9.	45	-0,850	0,198	0,244	0,047
10.	45	-0,850	0,198	0,244	0,047
11.	45	-0,850	0,198	0,244	0,047
12.	50	-0,478	0,316	0,400	0,084
13.	50	-0,478	0,316	0,400	0,084
14.	50	-0,478	0,316	0,400	0,084

Sampel	X	Zi	f(Zi)	S(Zi)	f(Zi)-s(Zi)
15.	50	-0,478	0,316	0,400	0,084
16.	50	-0,478	0,316	0,400	0,084
17.	50	-0,478	0,316	0,400	0,084
18.	50	-0,478	0,316	0,400	0,084
19.	55	-0,107	0,457	0,489	0,032
20.	55	-0,107	0,457	0,489	0,032
21.	55	-0,107	0,457	0,489	0,032
22.	55	-0,107	0,457	0,489	0,032
23.	60	0,264	0,604	0,689	0,085
24.	60	0,264	0,604	0,689	0,085
25.	60	0,264	0,604	0,689	0,085
26.	60	0,264	0,604	0,689	0,085
27.	60	0,264	0,604	0,689	0,085
28.	60	0,264	0,604	0,689	0,085
29.	60	0,264	0,604	0,689	0,085
30.	60	0,264	0,604	0,689	0,085
31.	60	0,264	0,604	0,689	0,085
32.	65	0,635	0,737	0,756	0,018
33.	65	0,635	0,737	0,756	0,018
34.	65	0,635	0,737	0,756	0,018
35.	70	1,006	0,843	0,889	0,046
36.	70	1,006	0,843	0,889	0,046
37.	70	1,006	0,843	0,889	0,046
38.	70	1,006	0,843	0,889	0,046
39.	70	1,006	0,843	0,889	0,046
40.	70	1,006	0,843	0,889	0,046
41.	75	1,378	0,916	0,933	0,017
42.	75	1,378	0,916	0,933	0,017
43.	80	1,749	0,960	1,000	0,040
44.	80	1,749	0,960	1,000	0,040
45.	80	1,749	0,960	1,000	0,040
Total	2540				
rata-rata	56,44				
Varian	181,38				
simpangan baku	13,46				

Berdasarkan table di atas maka diperoleh $L_{hitung} = 0,085$ dengan jumlah sampel $(n) = 45$ dan pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ diperoleh $L_{tabel} = 0,132$. Dengan demikian tampak bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa data X berdistribusi normal. Artinya hasil penelitian berlaku untuk seluruh populasi. Untuk lebih jelas perhatikan tabel berikut:

Tabel 22. Hasil dari Uji Normalitas data *Pretest*

L_{hitung}	L_{tabel}	Tafsiran
0,085	0,132	Normal

Perhitungan L_{tabel} diperoleh dengan cara:

Diketahui $n = 45$, berdasarkan tabel Liliefors dengan taraf nyata $\alpha 0,05$ maka diperoleh $L_{tabel} = 0,132$

2) Uji Normalitas Data Y *Posttest*

Sebelum melakukan pengujian normalitas data Y, terlebih dahulu diperlukan data-data sebagai berikut:

Banyak data $(n) = 45$

Jumlah skor $(\sum y) = 3220$

Jumlah Kuadrat Skor $(\sum y^2) = 239900$

Untuk mencari rata-rata/*mean* (\bar{y}) digunakan rumus :

$$\bar{y} = \frac{\sum y}{n}$$

$$\bar{y} = \frac{3220}{45} = 71,5$$

Untuk mencari simpangan baku (S) digunakan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{45 \cdot 239900 - (3220)^2}{45(44)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{45 \cdot 239900 - 10368400}{1980}}$$

$$S = \sqrt{\frac{427100}{1980}}$$

$$S = \sqrt{215,70}$$

$$S = 14,686$$

Untuk mencari Zi digunakan rumus : $Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$

Untuk mencari peluang F (Zi) digunakan rumus : $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$

Rumus peluan $P = 0,5$ jadi $F(Z_i) = 0,05 (Z \leq Z_i)$

Untuk menghitung proporsi Z_1, Z_2, Z_3, \dots yang ke Z_i

$$S(Z_i) = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang ke } Z_i}{n}$$

Tabel 20. Uji Normalitas Data Posttest

Sampel	Y	Zi	f(Zi)	S(Zi)	f(Zi)-s(Zi)
1	30	-2,829	0,002	0,022	0,020
2	50	-1,468	0,071	0,111	0,040
3	50	-1,468	0,071	0,111	0,040
4	50	-1,468	0,071	0,111	0,040
5	50	-1,468	0,071	0,111	0,040
6	55	-1,127	0,130	0,133	0,004
7	60	-0,787	0,216	0,267	0,051
8	60	-0,787	0,216	0,267	0,051
9	60	-0,787	0,216	0,267	0,051
10	60	-0,787	0,216	0,267	0,051
11	60	-0,787	0,216	0,267	0,051
12	60	-0,787	0,216	0,267	0,051
13	65	-0,446	0,328	0,378	0,050
14	65	-0,446	0,328	0,378	0,050
15	65	-0,446	0,328	0,378	0,050
16	65	-0,446	0,328	0,378	0,050
17	65	-0,446	0,328	0,378	0,050
18	70	-0,106	0,458	0,533	0,076
19	70	-0,106	0,458	0,533	0,076
20	70	-0,106	0,458	0,533	0,076
21	70	-0,106	0,458	0,533	0,076
22	70	-0,106	0,458	0,533	0,076
23	70	-0,106	0,458	0,533	0,076
24	70	-0,106	0,458	0,533	0,076
25	75	0,235	0,593	0,644	0,052
26	75	0,235	0,593	0,644	0,052
27	75	0,235	0,593	0,644	0,052
28	75	0,235	0,593	0,644	0,052
29	75	0,235	0,593	0,644	0,052
30	80	0,575	0,717	0,822	0,105
31	80	0,575	0,717	0,822	0,105
32	80	0,575	0,717	0,822	0,105
33	80	0,575	0,717	0,822	0,105
34	80	0,575	0,717	0,822	0,105
35	80	0,575	0,717	0,822	0,105
36	80	0,575	0,717	0,822	0,105
37	80	0,575	0,717	0,822	0,105
38	85	0,915	0,820	0,844	0,024

Sampel	Y	Zi	f(Zi)	S(Zi)	f(Zi)-s(Zi)
39	90	1,256	0,895	0,933	0,038
40	90	1,256	0,895	0,933	0,038
41	90	1,256	0,895	0,933	0,038
42	90	1,256	0,895	0,933	0,038
43	100	1,937	0,974	1,000	0,026
44	100	1,937	0,974	1,000	0,026
45	100	1,937	0,974	1,000	0,026
Total	3220				
rata-rata	71,56				
Varian	215,71				
simpangan baku	14,69				

Berdasarkan tabel di atas maka diperoleh $L_{hitung} = 0,105$ dengan jumlah sampel (n) = 45 dan pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ diperoleh $L_{tabel} = 0,132$. Dengan demikian tampak bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa data Y berdistribusi normal. Artinya hasil penelitian berlaku untuk seluruh populasi. Untuk lebih jelas perhatikan tabel berikut:

Tabel 21. Hasil Uji Normalitas Data Posttest

L_{hitung}	L_{tabel}	Tafsiran
0,105	0,132	Normal

Perhitungan L_{tabel} diperoleh dengan cara:

Diketahui $n = 45$, berdasarkan tabel Liliefors dengan taraf nyata $\alpha 0,05$ maka diperoleh $L_{tabel} = 0,132$.

b. Uji homogenitas Varians data X dan Y

Untuk menguji homogenitas varians data X dan Y digunakan rumus:

$$F \frac{Sx^2}{Sy^2} = \frac{\text{Varians besar}}{\text{Varians Kecil}}$$

Tabel 22. Uji homogenitas Varians data X dan Y

Data	Standar Deviasi	Varians (S ²)
<i>Pretest</i>	13,468	181,389
<i>Posttest</i>	14,687	215,707

$$F \frac{Sx^2}{Sy^2} = \frac{181,389}{215,707} = 0,841$$

Dari perhitungan di atas diperoleh $F_{hitung} = 0,841$ dan $F_{tabel} = 1,650$ dengan dk pembilang $n-1=45-1=44$ dan dk penyebut $n-1 = 45-1 = 44$ sehingga terlihat bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($0,841 < 1,650$) = Homogen. Hal ini menunjukkan populasi berasal dari varians yang homogen.

c. Uji Signifikansi Perbedaan rata-rata nilai *Pretest* (X) dan *Posttest* (Y)

Untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata nilai X dan Y digunakan rumus hitung Uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan antara *Pretest* (X) dan *Posttest* (Y)

Xd = deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

Df = atau db adalah n-1

Perhitungan dalam table disajikan sebagai berikut:

Tabel 23. Distribusi nilai *Pretest*, *Posttest* dan Gain Siswa

No	<i>Pretest</i> (X)	<i>Posttest</i> (Y)	Gain (d) =(Y-X)
1.	25	30	5
2.	30	50	20
3.	35	50	15
4.	40	50	10
5.	40	50	10
6.	40	55	15
7.	40	60	20
8.	40	60	20
9.	45	60	15
10.	45	60	15
11.	45	60	15
12.	50	60	10
13.	50	65	15
14.	50	65	15
15.	50	65	15
16.	50	65	15
17.	50	65	15
18.	50	70	20
19.	55	70	15
20.	55	70	15
21.	55	70	15
22.	55	70	15
23.	60	70	10
24.	60	70	10
25.	60	75	15
26.	60	75	15
27.	60	75	15
28.	60	75	15

No	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain (d) =(Y-X)
29.	60	75	15
30.	60	80	20
31.	60	80	20
32.	65	80	15
33.	65	80	15
34.	65	80	15
35.	70	80	10
36.	70	80	10
37.	70	80	10
38.	70	85	15
39.	70	90	20
40.	70	90	20
41.	75	90	15
42.	75	90	15
43.	80	100	20
44.	80	100	20
45.	80	100	20
Σ	2540	3220	680

Untuk mengetahui deviasi masing-masing subjek, maka terlebih dahulu dicari mean dari perbedaan pretest dan posttest dengan rumus sebagai berikut:

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

$$Md = \frac{680}{45} = 15,1$$

Dari perhitungan di atas diketahui mean dari *Pretest* dan *Posttest* sebesar 15,1 kemudian dicari jumlah kuadrat deviasi masing-masing subjek ($\sum x^2d$) yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 24. Tabel Jumlah Kuadrat Deviasi

Sampel	D	$X_d = (d - M_d)$	X_d^2
1	5	-10,1	102,01
2	20	4,9	24,01
3	15	-0,1	0,01
4	10	-5,1	26,01
5	10	-5,1	26,01
6	15	-0,1	0,01
7	20	4,9	24,01
8	20	4,9	24,01
9	15	-0,1	0,01
10	15	-0,1	0,01
11	15	-0,1	0,01
12	10	-5,1	26,01
13	15	-0,1	0,01
14	15	-0,1	0,01
15	15	-0,1	0,01
16	15	-0,1	0,01
17	15	-0,1	0,01
18	20	4,9	24,01
19	15	-0,1	0,01
20	15	-0,1	0,01
21	15	-0,1	0,01
22	15	-0,1	0,01
23	10	-5,1	26,01
24	10	-5,1	26,01
25	15	-0,1	0,01
26.	15	-0,1	0,01
27.	15	-0,1	0,01
28.	15	-0,1	0,01
29.	15	-0,1	0,01
30.	20	4,9	24,01
31.	20	4,9	24,01
32.	15	-0,1	0,01
33.	15	-0,1	0,01
34.	15	-0,1	0,01
35.	10	-5,1	26,01
36.	10	-5,1	26,01
37.	10	-5,1	26,01
38.	15	-0,1	0,01
39.	20	4,9	24,01
40.	20	4,9	24,01
41.	15	-0,1	0,01

Sampel	D	Xd = (d-Md)	X ² d
42.	15	-0,1	0,01
43.	20	4,9	24,01
44.	20	4,9	24,01
45.	20	4,9	24,01
Σ	680	0,5	574,45

Dari tabel di atas diketahui data sebagai berikut:

$$n=45 \quad \Sigma d=680 \quad Md=15,1 \quad \Sigma x^2 d=574,45 \quad dk=45-1=44$$

jadi nilai t adalah:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{15,1}{\sqrt{\frac{574,45}{45(45-1)}}}$$

$$t = \frac{15,1}{\sqrt{\frac{574,45}{1980}}}$$

$$t = \frac{15,1}{\sqrt{0,290}}$$

$$t = \frac{15,1}{0,54}$$

$$t = 27,96$$

Mencari tabel dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk=44$; $t_{\text{tabel}} = 0,132$. Jika $t_{\text{hitung}} = 27,96 > t_{\text{tabel}} = 0,132$. Dengan demikian terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil *Pretest* dan *Posttest*. Jika terdapat perbedaan maka artinya terdapat peningkatan hasil belajar setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media komik islami.

Adapun kriteria penerimaan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_{\text{SsP}} = \mu_{\text{SbP}}$$

$$H_1 : \mu_{\text{SsP}} > \mu_{\text{SbP}}$$

Keterangan:

μ_{SsP} : hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik islami.

μ_{SbP} : hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran komik islami.

H_0 : hasil *Posttest* sama dengan hasil *Pretest*, artinya tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media komik islami

H_1 : hasil *posttest* setelah perlakuan lebih besar dari *pretest*, artinya terdapat peningkatan hasil belajar setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media komik islami.

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh $t_{hitung} = 27,96$ sedangkan $t_{tabel} = 0,132$. Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan kemampuan akhir siswa lebih baik daripada sebelum menggunakan media pembelajaran komik islami.



Pembahasan

Tujuan pengembangan komik islami adalah untuk menghasilkan produk yaitu media komik islami agar mempermudah proses belajar mengajar di kelas dan telah disesuaikan dengan kemampuan perkembangan dan pengetahuan peserta didik melalui penelitian-penelitian mendalam.

Media komik islami merupakan sebuah media gambar karakter disertai teks dialog, yang disusun secara runtut yang disajikan dengan bahasa yang santun sesuai dengan budaya islam. Media komik islami yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu media yang berisi materi pembelajaran kelas III tema 3 yaitu benda yang ada disekitarku yang dipaparkan dalam dialog suatu karakter komik yang disajikan dalam bahasa yang santun sesuai dengan budaya-budaya islami.

Penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran ini dilakukan dengan adanya observasi awal yang berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran, dalam pembelajaran ditemukan kendala yaitu masih terbatasnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut, khususnya kelas III SDN 20 Kota Sabang. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang efektif dan pengaruhnya terhadap hasil belajar yang kurang maksimal.

Peneliti mengembangkan produk pembelajaran yaitu media komik islami untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti telah melakukan proses validasi dan uji coba produk. Validasi media pembelajaran komik dilakukan oleh empat ahli yaitu dua ahli media dan dua ahli materi, serta uji coba produk dilakukan oleh 45 siswa

kelas III SDN 20 Kota Sabang dengan menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest*.

Dapat disimpulkan bahwa penilaian dari ahli materi Bapak Martunis Hanafiah,S.Pd.,M.Pd pada aspek kesesuaian materi dengan tema, KI dan KD, serta tujuan pembelajaran isi memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid dan pada penilaian aspek kejelasan isi dinyatakan valid dengan hasil persentase 100%, sehingga nilai rata-rata dari persentase validasi materi yaitu 97,5%.

Penilaian dari ahli materi Ibu Syarwatun Ahzan,S.Pd. pada aspek kesesuaian materi dengan tema, KI dan KD, serta tujuan pembelajaran isi memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid dan pada penilaian aspek kejelasan isi dinyatakan valid dengan hasil persentase 93,75%, sehingga nilai rata-rata dari persentase validasi materi yaitu 96,875%.

Penilaian dari ahli media Ibu Nurrisma,S.Pd.,M.T pada aspek media/desain media komik sudah layak yaitu dengan persentase sebesar 91,07% , pada aspek pembelajaran media komik islami sudah layak dengan hasil persentase sebesar 94,44% serta pada aspek bahasa dinyatakan sudah layak dengan hasil persentase 100%. Dapat disimpulkan bahwasannya penilaian media komik secara keseluruhan sudah dinyatakan layak dengan hasil persentase 95,17%.

Penilaian dari ahli media Bapak Aulia Syarif Aziz,S.KOM.,M.Sc pada aspek media/desain media komik sudah layak yaitu dengan persentase sebesar 96,42% , pada aspek pembelajaran media komik islami sudah layak dengan hasil persentase sebesar 94,44% serta pada aspek bahasa dinyatakan sudah layak

dengan hasil persentase 100%. Dapat disimpulkan bahwasannya penilaian media komik secara keseluruhan sudah dinyatakan layak dengan hasil persentase 96,95%.

Hasil dari uji coba produk menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest* analisis uji produk diperoleh $t_{hitung} = 27,96$ sedangkan $t_{tabel} = 0,132$. Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan kemampuan akhir siswa lebih baik daripada sebelum menggunakan media pembelajaran komik islami.

Adapun hasil penemuan peneliti terdahulu peneliti mengembangkan produk pembelajaran yaitu media komik islami peneliti telah melakukan proses validasi dan uji coba produk. Validasi media pembelajaran komik dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi, serta uji coba produk dilakukan oleh 25 siswa kelas V MIN 10 Aceh Tengah dengan menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest*.

Dapat disimpulkan bahwa penilaian dari ahli materi pada aspek kesesuaian materi dengan tema, KI dan KD, serta tujuan pembelajaran isi memperoleh persentase sebesar 91,6% dengan kategori sangat valid dan pada penilaian aspek kejelasan isi dinyatakan valid dengan hasil persentase 100%, sehingga nilai rata-rata dari persentase validasi materi yaitu 95,80%.

Penilaian dari ahli media pada aspek fisik media komik sudah layak yaitu dengan persentase sebesar 93,75% , pada aspek penggunaan media komik islami sudah layak dengan hasil persentase sebesar 100%, serta pada aspek bahasa dinyatakan sudah layak dengan hasil persentase 75%. Dapat disimpulkan

bahwasannya penilaian media komik secara keseluruhan sudah dinyatakan layak dengan hasil persentase 89,58%.

Hasil dari uji coba produk menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest* analisis uji produk diperoleh $t_{hitung} = 9,976$ sedangkan $t_{tabel} = 1,711$. Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan kemampuan akhir siswa lebih baik daripada sebelum menggunakan media pembelajaran komik islami.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

1. Adapun proses perancangan media komik islami terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SDN 20 Kota Sabang yaitu telah melalui 7 langkah berdasarkan teori Borg and Gall yaitu: Potensi masalah- pengumpulan data- desain produk -validasi desain – revisi produk- uji coba produk - produk akhir. proses validasi dan uji coba produk. Validasi media pembelajaran komik dilakukan oleh empat ahli yaitu dua ahli media dan dua ahli materi, serta uji coba produk dilakukan oleh 45 siswa kelas III SDN 20 Kota Sabang dengan menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest*.
2. Adapun kelayakan media komik islami yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN 20 Kota Sabang, terlihat dari penilaian dari ahli materi pada aspek kesesuaian materi dengan tema, KI dan KD, serta tujuan pembelajaran isi memperoleh persentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid dan pada penilaian aspek kejelasan isi dinyatakan valid dengan hasil persentasi 96,8%, sehingga nilai rata-rata dari persentase validasi materi yaitu 97,15%. Penilaian dari ahli media pada aspek media/desain media komik sudah layak yaitu dengan persentase sebesar 96,4%, pada aspek pembelajaran media komik islami

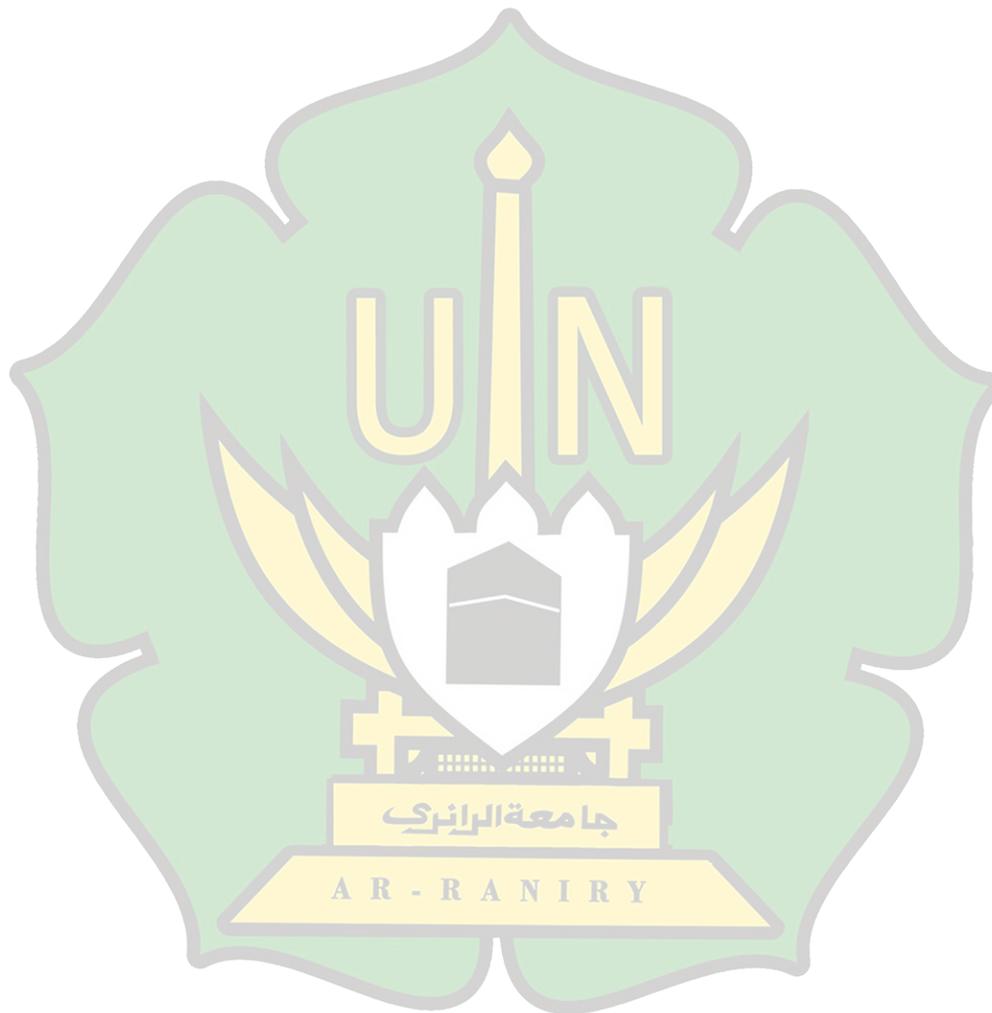
sudah layak dengan hasil persentase sebesar 94,4 %, serta pada aspek bahasa dinyatakan sudah layak dengan hasil persentase 100%. Dapat disimpulkan bahwasannya penilaian media komik secara keseluruhan sudah dinyatakan layak dengan hasil persentase 96,9%. Berdasarkan analisis uji produk diperoleh $t_{hitung} = 27,96$ sedangkan $t_{tabel} = 0,132$. Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan kemampuan akhir siswa lebih baik daripada sebelum menggunakan media pembelajaran komik islami.

B. Saran

Berdasarkan Pelaksanaan Penelitian, maka saran yang dapat diberikan adalah

1. Kepada pihak sekolah untuk dapat menggunakan media pembelajaran komik berbasis islami untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Kepada sekolah selaku mentor agar lebih memperhatikan pengembangan media pembelajaran yang baik yang dapat diterapkan oleh seluruh pendidik untuk meningkatkan hasil belajar anak khususnya siswa kelas III.
3. Kepada Sekolah, sekolah perlu menyediakan media-media pembelajaran yang lebih variatif dan lengkap untuk mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan.
4. Kepada peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti tentang media komik diharapkan agar lebih menyiapkan diri dalam membuat

rangkaian alur cerita di dalam komik, agar memudahkan dalam ide pembuatan gambar komik.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Puspitorini, A. K. Prodjosantoso, and dan jumadi Subali, Bambang, “Kata Kunci:media komik, pembelajaran IPA, motivasi, hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif,” *Pengguna. Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan. Motiv. dan Has. Belajar Kogn. dan Afektif*, pp. 413–420, 2011.
- [2] T. C. Pramana, “Pengembangan Media Komik sebagai bahan Ajar IPA materi Hubungan Sumber Daya Alam dengan Lingkungan pada Siswa Kelas IV SD negeri Pondowoharjo Sleman,” *Repos. Univ. PGRI Yogyakarta*, vol. 3, no. 2, p. 11, 2016.
- [3] Nurhafidza, “Pengembangan media komik pada materi reaksi redoks untuk siswa kelas X MAN 2 Fillial,” Universitas Muhammadiyah Pontianak, 2017.
- [4] W. Warliah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Widya Wisata*. Duta Media Publising, 2018.
- [5] D. D. Cecep kustandi, *Pengembangan Media Pembelajaran*. Prenada Media, 2020.
- [6] I. Lesmana, “Pengembangan Media Komik Pada Materi Hidrokarbon Berbasis kearifan Lokal di SMA,” 2021.
- [7] M. Umah, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik islami untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MIN 10 Aceh Tengah,” UIN Ar-Raniry, 2021.
- [8] N. Umar, “Perancangan komik media pembelajaran matematika bagi siswa kelas 2 Sekolah Dasar,” Makassar, 2018.
- [9] Irfa’i Alfian Mubaidilla, “Irfa’i Alfian Mubaidilla,” Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2013.
- [10] A. Tejawati, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dinamika Perkembangan Planet Bumi Melalui Penggunaan Kuis Who Want To Be Millioni Peserta Didik Kelas X.I semester I SMA Negeri Gondangrejo Tahun 2014/2015,” *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., pp. 2013–2015, 2021.
- [11] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. jakarta: PT.Rajagrafindo Persada, 2011.
- [12] W. Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Edisi pert. jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- [13] D. Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, 2nd ed. yogyakarta:

DIVA Press, 2011.

- [14] Y. Miarso, *Menyemai benih teknologi pendidikan*, 1st ed. Jakarta: Kencana, 2004.
- [15] N. M. Dwijayani, "Development of circle learning media to improve student learning outcomes," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1321, no. 2, pp. 171–187, 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1321/2/022099.
- [16] T. Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik," *J. Ekon. dan Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 19–35, 2012, doi: 10.21831/jep.v8i1.706.
- [17] A. Fitria, "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Cakrawala Dini J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 57–62, 2018, doi: 10.17509/cd.v5i2.10498.
- [18] Saifuddin, *Pengelolaan pembelajaran teoritis dan praktis*, Cet.2, Ed. Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- [19] R. Nasrullah and N. I. Sari, "Komik sebagai Media Dakwah: Analisis Semiotika Kepemimpinan Islam dalam Komik 'Si Bujang,'" *J. Ilmu Dakwah*, vol. 6, no. 1, p. 24, 2014, doi: 10.15575/jid.v6i1.325.
- [20] S. Sigalayan *et al.*, "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Pada Sdn 006 Kecamatan Sungai Pinang Samarinda," pp. 1–9.
- [21] A.-B. Bin Ladjamudin, *Analisis dan sistem informasi*. Yogyakarta: GRAHA ILMU, 2015.
- [22] I. A. Abdul Azis Said, Dian Cahyadi, *perancangan media pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM Universitas Negeri Makassar, 2017.
- [23] P. N. Lhokseumawe, "Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Nama Buah Dan Hewan Dalam Bahasa Inggris Bahasa Bugis Dan Bahasa Indonesia Bagi Anak Usia Dini," *J. Ekon. Vol. 18, Nomor 1 Maret 201*, vol. 2, no. 1, pp. 41–49, 2016.
- [24] F. Muhammad, A. Stai, and B. S. Kediri, "Komik Islami (Kolami) Sebagai Media Pembelajaran Agama Bagi Anak Jalanan," *Al-Hikmah J. Kependidikan Dan Syariah*, vol. 6, no. 2, pp. 51–56, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.staiba.ac.id/index.php/Al-Hikmah/article/view/72>.
- [25] H. Salim, *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group, 2019.
- [26] M. Munir, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif," pp. 184–190, 1995.
- [27] M. Jamilah, "Pengaruh Media Pembelajaran Zoom Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV MI Al-Wathoniyah 43 Jakarta Utara," Universitas

Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021.

- [28] A. Asiah, Zainuddin, and T. Sabri, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Demonstrasi di SD," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 4, no. 6, pp. 1–12, 2015, [Online]. Available: <https://core.ac.uk/download/pdf/289708148.pdf>.
- [29] M. A. Prof. DR. Lexy J. Moleong, *Metodologi penelitian kualitatif*, Cetakan ke. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018, 2018.
- [30] Ais Rosyida, "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Qalamuna - J. Pendidikan, Sos. dan Agama*, vol. 11, no. 1, pp. 47–63, 2019.
- [31] A. G. Wicaksono and U. S. Riyadi, "Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar," vol. 10, no. December, pp. 215–226, 2020, doi: 10.25273/pe.v10i2.6384.
- [32] W. SUCI, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Al-Islam Di Sma Muhammadiyah 1 Gisting Kabupaten Tanggamus," 2020.
- [33] Zuhairi, *Penulisan Karya Ilmiah*, Ed. Revisi. jakarta: Rajawali Pers : Jakarta., 2016, 2016.
- [34] Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*, Edisi ke 2. bandung, 2019.
- [35] M. Fitrah and Luthfiyah, "Metodologi penelitian; penelitian kualitatif , tindakan kelas & study kasus," *September*. p. 234, 2017.
- [36] P. Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Cet.5. jakarta: Prenada Media Group, 2016.
- [37] J. S. kun Maryati, Ricky Genggo, *Sosiologi untuk SMA dan MA kelas XII*. jakarta: Erlangga, 2007.
- [38] H. S. Ahimsa-Putra, *Paradigma Profetik Islam: Epitemologi, Etos dan Mode*, Cet. 2. yogyakarta: Gadjah Mada Universitas Press, 2016.
- [39] Emzir, *Metode penelitian pendidikan*. jakarta: Rajawali pers, 2013.
- [40] M. A. Fardhal, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi," Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2019.
- [41] U. Silalahi, *Metode penelitian sosial*, Cet. 4. Bandung: PT. Refika Aditama, 2015.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan Pembimbing

341

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-4799/Un.08/FTK/KP.07.6/04/2022
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :

- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

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 Sistem Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Pemerintah No. 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 Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, 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 Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 30 Maret 2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk Saudara:

- Khairan AR, M.Kom. sebagai pembimbing pertama
- Nurizqa, S.Pd., M.T sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi:

Nama : Zakkiatul Ulfa
NIM : 180212001
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Perancangan Media Belajar Komik Islami Menggunakan Metode R&D Pada Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN 20 Kota Sabang

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;

KEEMPAT : 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 : 05 April 2022

An. Rektor
Dekan
Muslim Bazali

Tembusan

- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Kelua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
- Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
- Yang bersangkutan.

Lampiran 2: Lembar Validasi Materi

Judul Penelitian : Perancangan Media Belajar Komik Islami untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 20 Kota Sabang
 Penulis : Zakkiatul Ulfa
 Prodi : PTI
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

A. Petunjuk Pengisian

- Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli materi.
- Penelitian diberikan dengan memberikan tanda centang pada kolom yang telah disediakan. Keterangan sebagai berikut:
 Tidak Baik : 1
 Kurang Baik : 2
 Baik : 3
 Sangat Baik : 4
- apabila Bapak/ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat di lakukan revisi lebih lanjut lagi.
- Bapak/ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan
- Bapak/ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
- atas bantuan bapak dan ibu saya ucapkan terimakasih

B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan dalam media komik islami sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
2	Materi yang ditampilkan dalam media Komik Islami sesuai dengan tema pembelajaran materi benda yang ada di sekitarku pada tema 3				✓
3	Materi di dalam komik ringan dan mudah dipahami oleh siswa kelas III				✓
4	Materi di dalam komik mampu menambah pemahaman siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya				✓

5	Materi sesuai dengan SK dan KD yang telah ditetapkan			✓	
6	Materi yang disampaikan di dalam komik padat dan jelas				✓
7	Materi yang disajikan jelas sesuai dengan judul Komik				✓
8	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian pelajar				✓
9	Bahasa yang digunakan santun dan islami				✓

C. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan angka penilaian di atas, seperangkat media pembelajaran komik yang bernuansa islami pada materi benda yang ada disekitarku ini dinyatakan:

<input type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak layak

Komentar/ Saran Perbaikan:

Sebaiknya media komik selain pertanyaan dalam bentuk tulisan juga di sertakan tes soal dalam bentuk gambar agar lebih menyenangkan.

6 Mei 2022

Validator

Manzunis Hanafiah, M.Pd

NIP.....

AR - RANIRY

Judul Penelitian : Perancangan Media Belajar Komik Islami untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 20 Kota Sabang
 Penulis : Zakkiatul Ulfah
 Prodi : PTI
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli materi.
2. Penelitian diberikan dengan memberikan tanda centang pada kolom yang telah disediakan. Keterangan sebagai berikut:
 Tidak Baik :1
 Kurang Baik :2
 Baik :3
 Sangat Baik :4
3. apabila Bapak/ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat di lakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan
5. Bapak/ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. atas bantuan bapak dan ibu saya ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan dalam media komik islami sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
2	Materi yang ditampilkan dalam media Komik Islami sesuai dengan tema pembelajaran materi benda yang ada di sekitarku pada tema 3				✓
3	Materi di dalam komik ringan dan mudah dipahami oleh siswa kelas III				✓
4	Materi di dalam komik mampu menambah pemahaman siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya				✓

5	Materi sesuai dengan SK dan KD yang telah ditetapkan				✓
6	Materi yang disampaikan di dalam komik padat dan jelas			✓	
7	Materi yang disajikan jelas sesuai dengan judul Komik				✓
8	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian pelajar				✓
9	Bahasa yang digunakan santun dan islami				✓

C. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan angka penilaian di atas, seperangkat media pembelajaran komik yang bernuansa islami pada materi benda yang ada disekitarku ini dinyatakan:

<input type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak layak

Komentar/ Saran Perbaikan:

Pada sub bab 1 pembelajaran 2 terdapat indikator menjelaskan benda sekitar dan sifat-sifatnya, sebaiknya Ma dijelaskan juga Walaen lantang sifat benda cair dan gas.

جامعة الرانيري

6 Mei 2022

AR-RANIRY

Validator

Syarifaton Afzan, S.Pd.

NIP.....

Lampiran 3: lembar Validasi Media

Judul Penelitian : Perancangan Media Belajar Komik Islami Menggunakan Metode R&D pada Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN 20 Kota Sabang
 Penulis : Zakkiatul Ulfa
 Prodi : PTI
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli media.
2. Penelitian diberikan dengan memberikan tanda centang pada kolom yang telah disediakan. Keterangan sebagai berikut:
 Tidak Baik :1
 Kurang Baik :2
 Baik :3
 Sangat Baik :4
3. apabila Bapak/ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat di lakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan
5. Bapak/ ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. atas bantuan bapak dan ibu saya ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1	Media/Desain	Ukuran media komik islami sesuai dengan standar buku untuk anak SD				✓
		Warna yang ditampilkan dalam komik islami menarik			✓	
		Detail gambar yang ditampilkan dalam komik islami jelas			✓	

		Alur cerita dalam dialog tokoh dalam media komik menarik				✓
		Kejelasan sampul atau cover				✓
		Kesesuaian format				✓
		Keseimbangan garis, bentuk, ruang dan tulisan				✓
		Tipografi				✓
		Penulisan judul komik				✓
		Ukuran huruf pada tulisan				✓
		Kejelasan tulisan				✓
		Bentuk dan ukuran gambar				✓
		Kesesuaian gambar dengan tulisan			✓	
		Variasi gambar				✓
2	Pembelajaran	Media komik islami sangat baik digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa.				✓
		Media Komik islami baik digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa				✓
		Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK dan KD				✓
		Interaktivitas			✓	
		Kreativitas dan inovatif dalam media pembelajaran			✓	
		Mudah di gunakan dalam pembelajaran				✓
		Penumbuhan motivasi belajar				✓

		Kemudahan untuk dipahami				✓
		Media komik sebagai sumber belajar				✓
3	Bahasa	Kejelasan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan materi pembelajaran sangat baik				✓
		Bahasa dan kalimat dialog dalam komik menggunakan bahasa yang santun dan islami				✓

C. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan angka penilaian di atas, seperangkat media pembelajaran komik yang bernuansa islami pada materi benda yang ada disekitarku ini dinyatakan:

✓	Layak digunakan tanpa revisi
.	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak



Lampiran 4 : Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian

**PEMERINTAH KOTA SABANG**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI NO. 20 KOTA SABANG
Jalan Balohan Jaboi Sabang Kode Pos 23525
Email : sdnegeri20.sabang@gmail.com

Nomor : 421.2 / 97 / 2022
Lampiran : 1 Lembar
Hal : Penelitian Ilmiah Mahasiswa

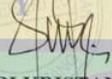
Assalamu'alaikum Wr. Wb

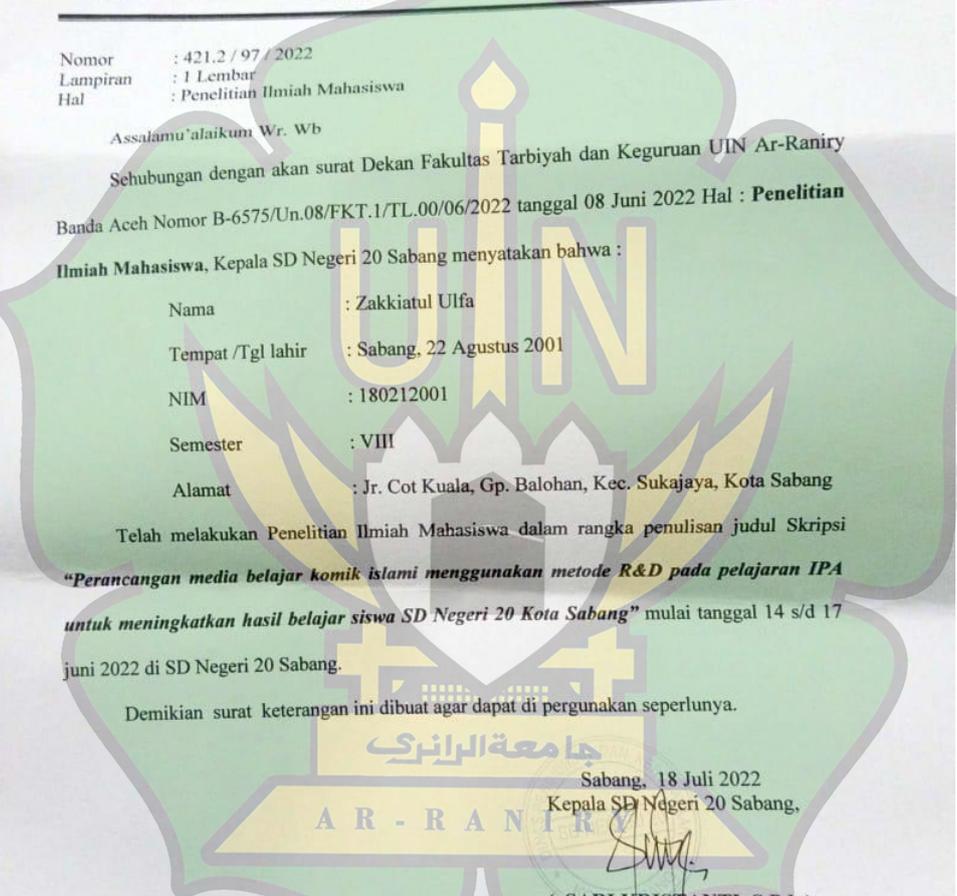
Sehubungan dengan akan surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor B-6575/Un.08/FKT.1/TL.00/06/2022 tanggal 08 Juni 2022 Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**, Kepala SD Negeri 20 Sabang menyatakan bahwa :

Nama : Zakkiatul Ulfa
Tempat /Tgl lahir : Sabang, 22 Agustus 2001
NIM : 180212001
Semester : VIII
Alamat : Jr. Cot Kuala, Gp. Balohan, Kec. Sukajaya, Kota Sabang

Telah melakukan Penelitian Ilmiah Mahasiswa dalam rangka penulisan judul Skripsi **"Perancangan media belajar komik islami menggunakan metode R&D pada pelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri 20 Kota Sabang"** mulai tanggal 14 s/d 17 juni 2022 di SD Negeri 20 Sabang.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat di pergunakan seperlunya.

Sabang, 18 Juli 2022
Kepala SD Negeri 20 Sabang,

(**SARI KRISTANTI, S.Pd**)
NIP. 19750728 199803 2 004



Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Pretest)

(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 20 Kota Sabang
Kelas / Semester : 3 (Tiga) / 2
Tema : Benda yang ada di Sekitarku
Muatan Pelajaran : IPA

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR

Tema 3	Subtema	Indikator Pencapaian Kompetensi
(Apa itu Benda?) KD: Menjelaskan tentang, benda dan konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	Subtema 1 (aneka benda disekitarku)	Menyebutkan benda-benda yang ada disekitar
		Menjelaskan benda yang ada di sekitar berdasarkan sifat-sifatnya.
		Menjelaskan macam-macam bahan dasar pembuatan benda
	Subtema 2 (wujud benda)	Menjelaskan salah satu benda yang terbuat dari bahan dasar
		Menjelaskan proses dari batang kayu menjadi benda-benda
		Menyebutkan kelemahan dan keunggulan dari kayu

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa mampu menyebutkan benda-benda yang ada disekitar
- Siswa mampu menjelaskan benda yang ada di sekitar berdasarkan sifat-sifatnya.
- Siswa mampu menjelaskan macam-macam bahan dasar pembuatan benda
- Siswa mampu menjelaskan salah satu benda yang terbuat dari bahan dasar
- Siswa mampu menjelaskan proses dari batang kayu menjadi benda-benda.
- Siswa mampu Menyebutkan kelemahan dan keunggulan dari kayu.

Karakter yang diharapkan : Relijius
Nasionalis
Mandiri
Gotong Royong
Integritas

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "benda yang ada disekitarku".▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.	10 menit
	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan menanyakan kepada siswa "apakah kalian tau apa itu benda?"▪ Siswa menjawab pertanyaan dari guru.▪ Guru memberikan tanggapan serta menyampaikan materi yang akan dipelajari di pertemuan hari ini yaitu benda yang ada disekitarku▪ Guru menjelaskan materi secara ringkas mengenai benda disekitarku.▪ Guru meminta siswa membaca dalam	15 menit

	<p>kegiatan Ayo membaca.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa membaca bacaan di dalam buku tema . Literasi ▪ Guru menunjuk satu siswa untuk membacakan bacaan tersebut dan meminta siswa lain menyimak. ▪ Bacaan tersebut dibaca secara bergantian dan bersambung oleh seluruh siswa. ▪ Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok pada kegiatan beranggotakan 4 orang dalam kegiatan ayo berdiskusi ▪ Siswa membuat kesimpulan hasil diskusi. Kesimpulan didapat dengan mencatat dan ▪ Perwakilan dari setiap kelompok memaparkan hasil diskusinya di depan kelas ▪ Guru memberikan penguatan ari apa yang telah disimpulkan siswa. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti ▪ Melakukan refleksi apakah pembelajaran hari ini menyenangkan, dan apakah pembelajaran hari ini sudah dipahami semuanya? ▪ Guru memberikan soal evaluasi ▪ Siswa menjawab soal evaluasi ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Memberikan pesan moral berkaitan dengan pelajaran ▪ menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) (<i>Religius</i>) 	<p>10 menit</p>

Lampiran 6 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Posttest)

(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 20 Kota Sabang
Kelas / Semester : 3 (Tiga) / 2
Tema : Benda yang ada di Sekitarku
Muatan Pelajaran : IPA

D. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

E. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR

Tema 3	Subtema	Indikator Pencapaian Kompetensi
(Apa itu Benda?) KD: Menjelaskan tentang, benda dan konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	Subtema 1 (aneka benda disekitarku)	Menyebutkan benda-benda yang ada disekitar
		Menjelaskan benda yang ada di sekitar berdasarkan sifat-sifatnya.
	Subtema 2 (wujud benda)	Menjelaskan macam-macam bahan dasar pembuatan benda
		Menjelaskan salah satu benda yang terbuat dari bahan dasar
		Menjelaskan proses dari batang kayu menjadi benda-benda
		Menyebutkan kelemahan dan keunggulan dari kayu

F. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa mampu menyebutkan benda-benda yang ada disekitar
- Siswa mampu menjelaskan benda yang ada di sekitar berdasarkan sifat-sifatnya.
- Siswa mampu menjelaskan macam-macam bahan dasar pembuatan benda
- Siswa mampu menjelaskan salah satu benda yang terbuat dari bahan dasar
- Siswa mampu menjelaskan proses dari batang kayu menjadi benda-benda.
- Siswa mampu Menyebutkan kelemahan dan keunggulan dari kayu.

Karakter yang diharapkan : Relijius
Nasionalis
Mandiri
Gotong Royong
Integritas

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. Religius▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Apa itu Benda?".▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.	10 menit
	<ul style="list-style-type: none">▪ Sebelum memulai pembelajaran siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut:"Apa yang tergambar pada sampul buku".▪ Siswa menjawab pertanyaan dari guru.▪ Guru memberikan tanggapan serta menjelaskan menyampaikan pembelajaran di pertemuan hari ini yaitu Apa itu benda▪ Guru memperkenalkan media komik islami kepada siswa.▪ Guru meminta siswa untuk membentuk 5 kelompok.▪ Ayo Membaca	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa membaca bacaan di dalam media komik islami. ▪ Guru menunjuk 2 siswa setiap kelompok untuk membacakan percakapan 2 tokoh di dalam komik sesuai tersebut dan meminta siswa lain menyimak. ▪ Setelah selesai membaca percakapan tokoh di dalam komik siswa berdiskusi untuk menyimpulkan materi pembelajaran. ▪ Kesimpulan didapat dengan mencatat dan memerhatikan semua pendapat yang disampaikan dalam diskusi. ▪ Perwakilan 2 siswa dari setiap memerankan setiap tokoh di depan kelas dengan membacakan teks percakapan pada komik ▪ Setelah itu perwakilan 1 siswa dari setiap kelompok memaparkan hasil diskusinya di depan kelas ▪ Guru memberikan penguatan dari apa yang telah disimpulkan siswa. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Melakukan refleksi apakah pembelajaran hari ini menyenangkan, dan apakah pembelajaran hari ini sudah dipahami semuanya? ▪ Guru membagikan soal evaluasi. ▪ Siswa mengerjakan soal evaluasi ▪ Guru melakukan penilaian hasil belajar ▪ Guru memberikan pesan moral berkaitan dengan pelajaran ▪ Guru mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	10 menit

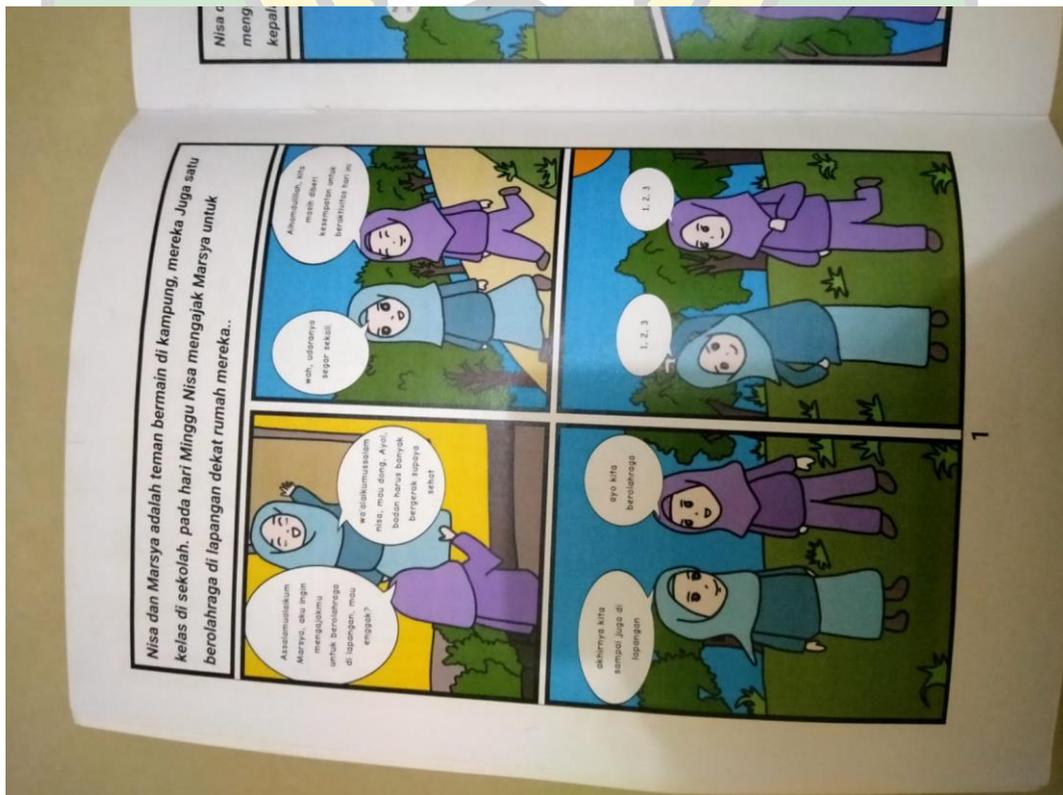
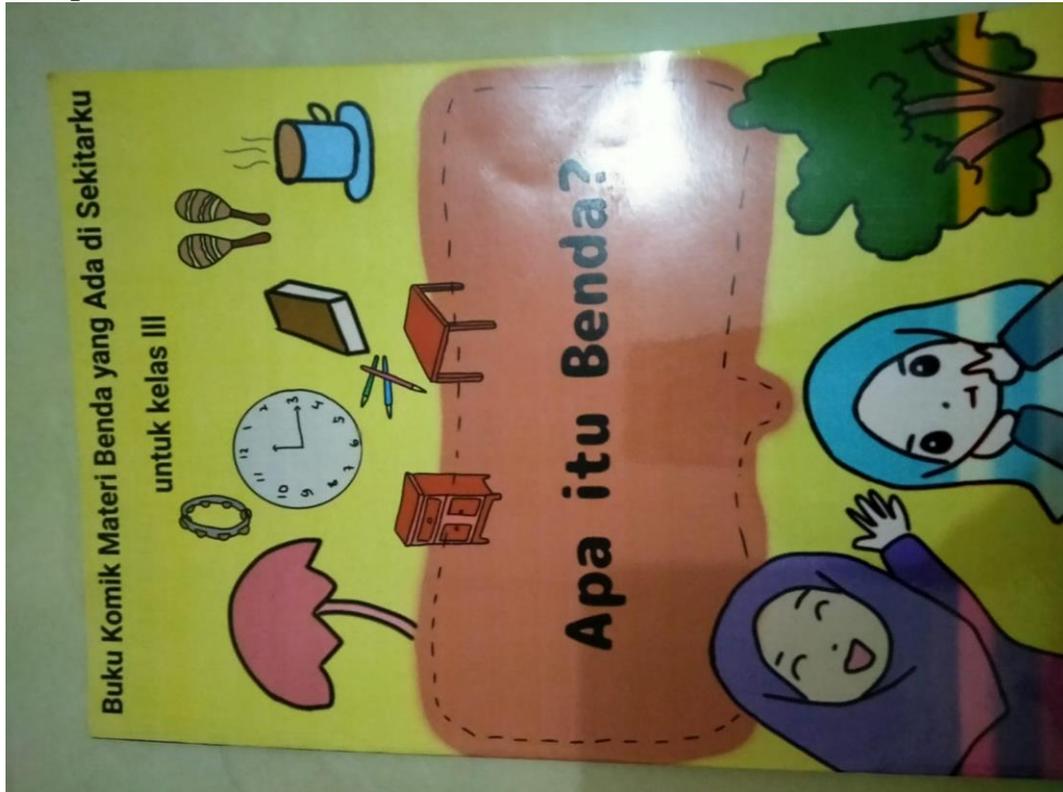
Lampiran 7 : Pembelajaran Tanpa Menggunakan Media

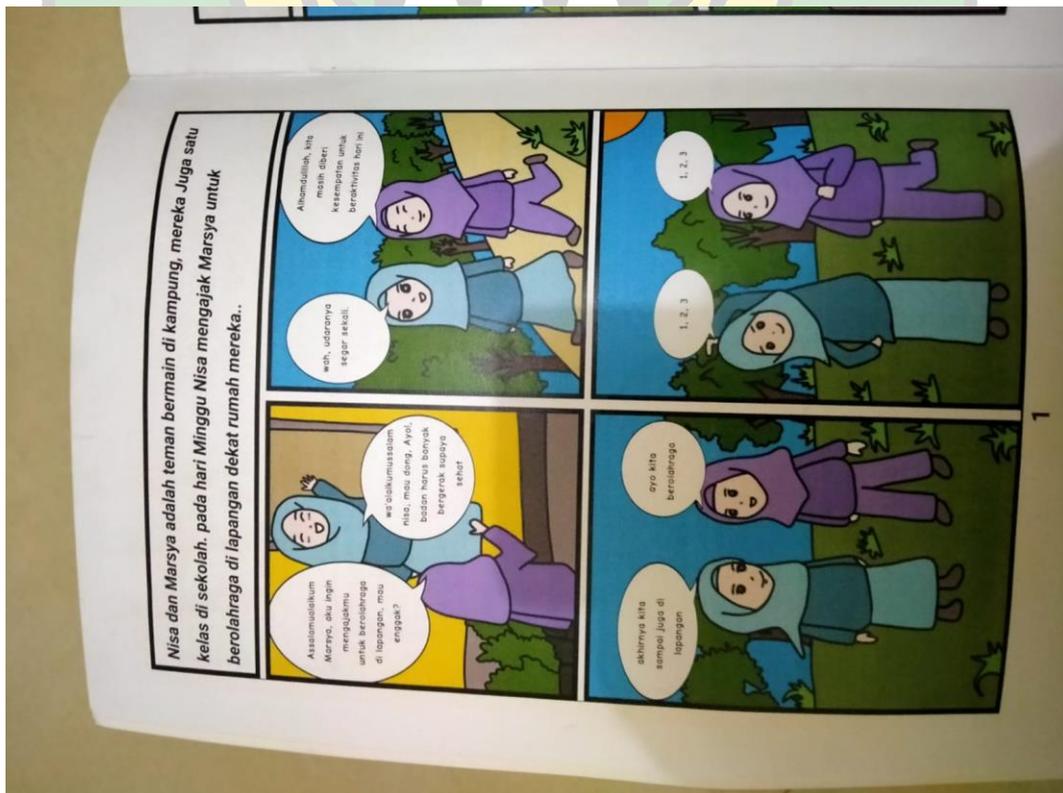


Lampiran 8 : Pembelajaran Menggunakan Media



Lampiran 9 :Foto Media Komik Islami





Lampiran 10 : Media Komik Islami

DATA DIRI

Nama Lengkap : Zakkiatul Ulfa
NIM : 180212001
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PTI
Tempat/Tanggal lahir : Sabang, 22 Agustus 2001
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Perempuan
Kewarganegaraan : Indonesia
Pekerjaan : Mahasiswa
Status : Belum Menikah
Alamat : Sabang
Email : 180212001@student.ar-raniry.ac.id

DATA ORANG TUA

- a. Nama Ayah : Drs. IMANUDDIN
- b. Nama Ibu : Almh. Wardah Hayati
- c. Pekerjaan Ayah : Pensiunan
- d. Pekerjaan Ibu : -
- e. Alamat Orang Tua : Sabang

PENDIDIKAN YANG DITEMPUH

- a. TK : Al Ikhlas Kota Sabang
- b. SD/MI : SDN 22 Kota Sabang
- c. SMP/MTs : MTsN Kota Sabang
- d. SMA/MA : MAN Kota Sabang

Banda Aceh, Kamis 7 juli 2022
Hormat saya

ZAKKIATUL ULFA