

## **SKRIPSI**

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS CTL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA TEMA 7 SUBTEMA 2 SISWA KELAS 4 SDN TAWALI 2 TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi  
Sarjana Srata (S1) pada (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

**MAHNI ILATURIZKI**  
**NIM 2019A1H003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS CTL  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA TEMA  
7 SUBTEMA 2 SISWA KELAS 4 SDN TAWALI 2  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Pada tanggal, 26 juni 2023

**Dosen Pembimbing I**

  
**Haifaturrahmah, M.Pd**  
NIDN. 0804048501

**Dosen Pembimbing II**

  
**Syafruddin Muhdar, M.Pd**  
NIDN. 0813078701

**Menyetujui:**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Ketua Program Studi,**

  
**Haifaturrahmah, M.Pd**  
NIDN. 0804048501

## HALAMAN PENGESAHAN

### SKRIPSI

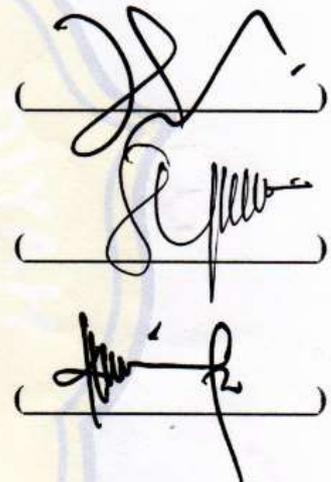
#### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS CTL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA TEMA 7 SUBTEMA 2 SISWA KELAS 4 SDN TAWALI 2 2022/2023

Skripsi atas Nama Mahni Ilaturizki telah dipertahankan di depan Dosen Penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 30 Juni 2023

#### Dosen Penguji:

1. Haifaturrahmah, M.Pd (Ketua Penguji)  
NIDN. 0804048501
2. Sintayana Muhardini, M.Pd (Anggota Penguji I)  
NIDN. 0810018901
3. Sukron Fujiaturrahman, M. Pd (Anggota Penguji II)  
NIDN. 0827079002



#### Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



Dekan,

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.  
NIDN.0821078501

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram, menyatakan bahwa :

Nama : Mahni Ilaturizki

Nim : 2019A1H003

Alamat : Pagesangan Indah

Memang benar skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis CTL Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Tema 7 Subtema 2 Siswa Kelas 4 SDN Tawali 2 Tahun Pelajaran 2022/2023 adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya dan pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

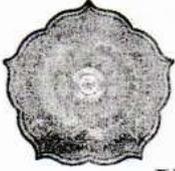
Jika dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 2023  
Yang Membuat Pernyataan



**MAHNI ILATURIZKI**  
**NIM.2019A1H003**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MAHNI ILATURIZKI  
NIM : 2019A1H003  
Tempat/Tgl Lahir : SUKAMAJU, 21 MARET 2002  
Program Studi : PESD  
Fakultas : KEBURUHAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
No. Hp : 085 337 045 665  
Email : mahnilaturizki@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis\* saya yang berjudul :

"PENGEMDANEAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS CTL UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA TEMA 7 SUBTEMA 2  
SISWA KELAS 4 SDN TAWAU 2 TAHUN PEMBELAJARAN 2022 / 2023"

**Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 49%**

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis\* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, Senin, 14 Agustus 2023  
Penulis



NIM. 2019A1H003

Mengetahui,  
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

\*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MAHNI ILATURIZKI  
NIM : 2019A1H003  
Tempat/Tgl Lahir : SUKAMAJU, 21 MARET 2002  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : KEEURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
No. Hp/Email : 085337045665 / mahnilaturizki2002@gmail.com  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS CTL UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA TEMA 7 SUBTEMA 2  
SISWA KELAS 4 SDN TAWALI 2 TAHUN PELAJARAN 2022/2023"

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, Senin, 14 Agustus 2023  
Penulis



MAHNI ILATURIZKI  
NIM. 2019A1H003

Mengetahui,  
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos.,M.A.  
NIDN. 0802048904

## MOTTO

“Ingin Menjadi Manusia Yang Bermanfaat Untuk Manusia Lain”



## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan atas segala karunia dan rahmat serta kemudahan yang telah Allah berikan, sehingga sampai pada hari ini saya masih diberikan kelancaran sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa.

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Syafrudin dan Ibu Asiah, yang selalu senantiasa mendukung baik dari materi maupun moril, serta do'a yang tiada hentinya dipanjatkan dalam setiap langkah dan pengharapan yang saya jalani, tidak ada kata yang bisa menggambarkan hasil dari perjuangan yang telah kalian lakukan dan tidak bisa di ukir oleh untaian kata-kata belaka, saya hanya bisa mengucapkan terimakasih.
2. Keluarga besar saya di Wera, Nenek, Kakek, Paman, Bibi, Sepupu dan semua yang memberikan do'a dan dukungannya kepada saya.
3. Sahabat perjuangan saya, terimakasih atas dukungan kalian dan keberadaan kalian telah melengkapi hidup saya.
4. Teruntuk semua Dosen yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan berbagai macam hal, terimakasih atas jasa-jasanya.
5. Terakhir, skripsi ini saya persembahkan kepada Adik saya Muhammad Salman Alfarijin, Muhammad Firijki dan Muhammad Wildan yang selalu setia membantu, menemani, mendukung, memberikan motivasi, yaitu Abang Marwan S.Pd, kaka Heti Kusmiati S.Kep, Ns. yang ingin ku ucap kalian adalah warna hidupku.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik serta hidayah-Nya, dan tidak lupa pula penulis haturkan sholawat beserta salam atas junjungan Nabi besar, Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat Manusia, dari zaman jahiliah menuju zaman islamiah dan sehingga penulis pada akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis CTL Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Tema 7 Subtema 2 Siswa Kelas 4 SDN Tawali 2 Tahun Pelajaran 2023/2024.

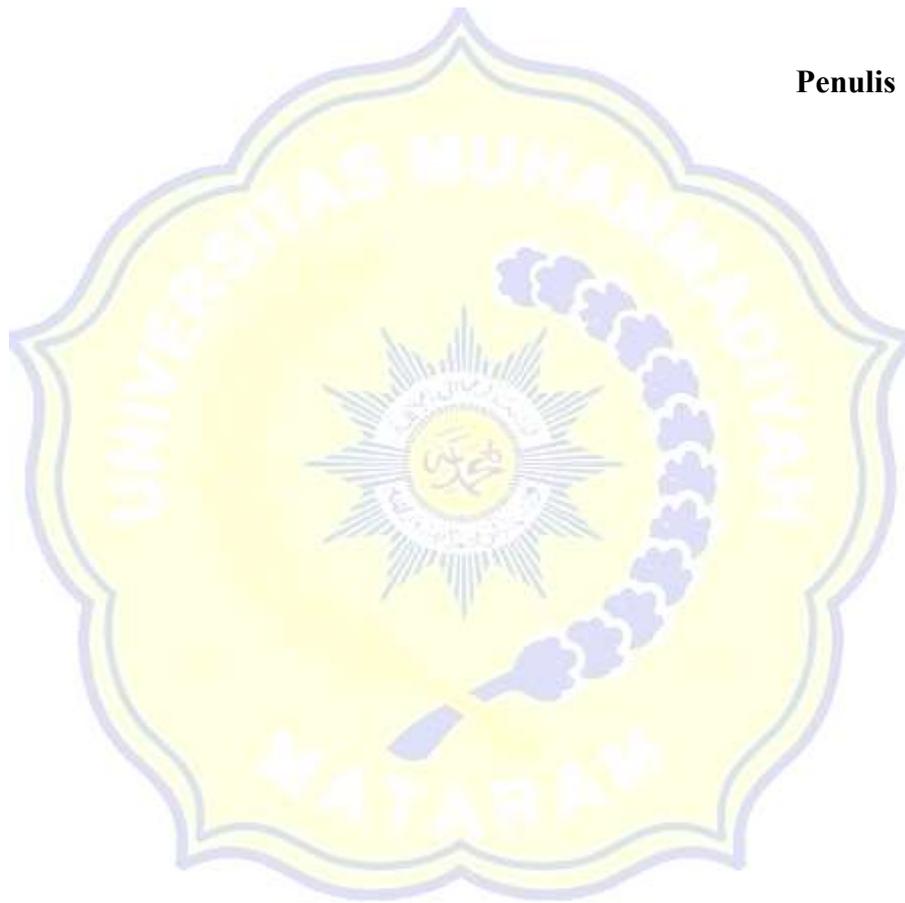
Penelitian ini dilaksanakan untuk memenuhi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana PGSD pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih.

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, M.A., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd., Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd., selaku ketua program studi PGSD
4. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd., selaku pembimbing I
5. Bapak Syafruddin Muhdar, M.Pd., selaku pembimbing II
6. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu

Diharapkan skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sehingga skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, 2023

**Penulis**



Mahni Ilaturizki, 2019A1H003. **Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis CTL Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Tema 7 Subtema 2 Siswa Kelas 4 SDN Tawali 2 Wera Tahun Pelajaran 2023/2024.** Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Universitas Muhammadiyah Mataram.

Dosen Pembimbing 1 : Haifaturrahmah, M.Pd  
Dosen Pembimbing 2 : Syafruddin Muhdar, M.Pd

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif pada media komik berbasis CTL untuk siswa kelas IV SDN Tawali pada tema 7 indahnya keragaman di negeriku sub tema 2 indahnya keragaman budaya negeriku pembelajaran ke-4 efektif. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 9 tahapan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik berbasis CTL untuk meningkatkan Motivasi belajar siswa kelas IV SDN Tawali 2 pada tema 7 subtema 2 pembelajaran ke-4 berhasil dikembangkan dengan rata-rata validasi ahli media 1 mendapatkan nilai sebesar 78% dan ahli media 2 mendapatkan nilai sebesar 85% “valid” sedangkan pada validasi ahli materi sebesar 64% “cukup”, sedangkan untuk uji coba terbatas respon siswa memperoleh nilai dengan skor rata-rata sebesar 83% “sangat praktis” dan “praktis” kemudian untuk uji coba lapangan dengan menggunakan angket motivasi belajar siswa mendapatkan skor nilai rata-rata 65,75 dan nilai keterlaksanaan pembelajaran 0,86% “sangat terlaksana”. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan data yang dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Tawali 2 Wera tema 7 indahnya keragaman di negeriku sub tema 2 indahnya keragaman budaya negeriku pembelajaran ke-4 efektif.

**Kata Kunci:** Media Komik, CTL, Motivasi Belajar

Mahni Ilaturizki, 2019A1H003. **Development of CTL-Based Comic Learning Media to Enhance Students' Learning Motivation in Theme 7 Subtheme 2 at the Fourth Grade of SDN Tawali 2 Wera in Academic Year 2023/2024.** Department of Primary School Teacher Education (PGSD): Muhammadiyah University of Mataram.

Supervisor 1 : Haifaturrahmah, M.Pd  
Supervisor 2 : Syafruddin Muhdar, M.Pd

### ABSTRACT

This study aims to produce valid, practical, and effective learning media in the form of a CTL-based comic for fourth-grade students at SDN Tawali. The focus is on Theme 7: The Beauty of Diversity in Our Country, Subtheme 2: The Beauty of Cultural Diversity in Our Country, specifically targeting the fourth instructional session. The developmental research employed the Borg and Gall development method, consisting of nine phases. The findings of this research demonstrate the successful development of a CTL-based comic medium to enhance the learning motivation of fourth-grade students at SDN Tawali 2 in Theme 7, Subtheme 2, during the fourth instructional session. The results of expert validation for media obtained an average score of 78% for Media Expert 1 and 85% for Media Expert 2, indicating a "valid" status. However, for content expert validation, the obtained score was 64%, denoted as "adequate". In terms of limited trial implementation, students' responses yielded an average score of 83%, signifying "highly practical" and "practical" levels. Furthermore, during the field trial, based on students' responses to a learning motivation questionnaire, the average score was 65.75. The perceived implementation level was rated at 0.86, indicating a "highly implemented" status. In conclusion, based on the collected data, it can be inferred that the CTL-based comic medium effectively enhances the learning motivation of fourth-grade students at SDN Tawali 2 Wera in Theme 7, Subtheme 2: The Beauty of Diversity in Our Country, specifically in the fourth instructional session.

**Keywords:** Comic Media, CTL, Learning Motivation

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM \_\_\_\_\_

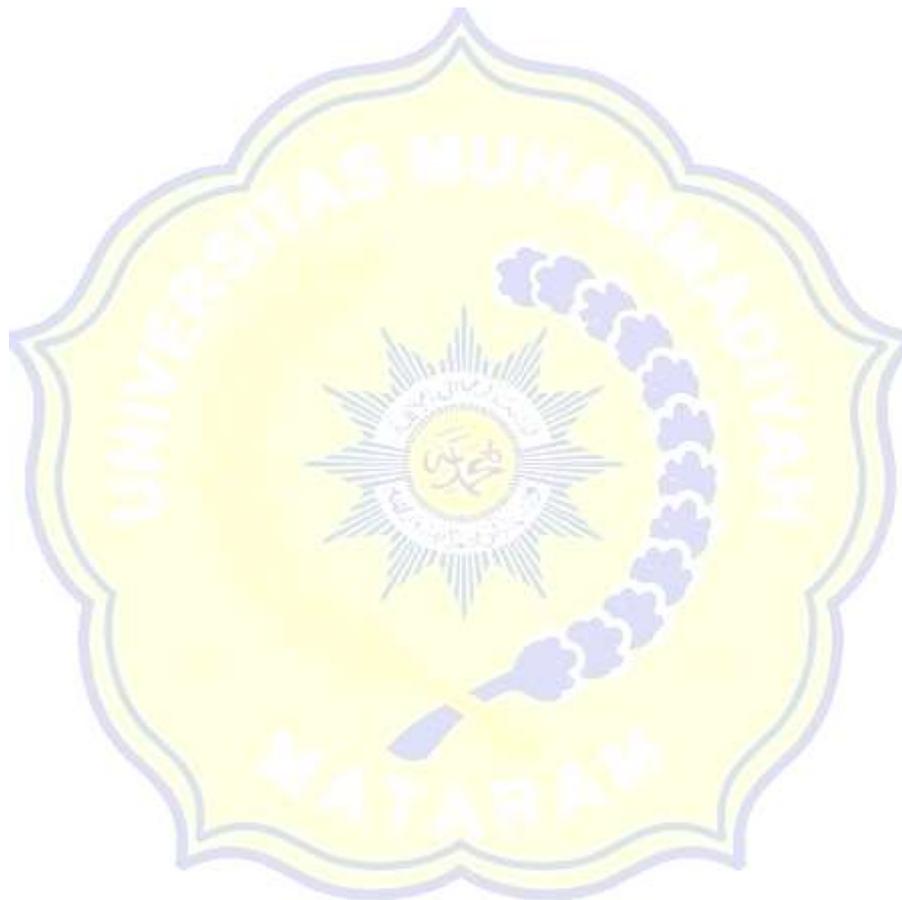


## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Spesifikasi produk yang Diharapkan.....	5
1.5 Asumsi dan keterbatasan pengembangan.....	6
1.6 Batasan Operasional .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1 Penelitian Yang Relevan .....	9

2.2 Kajian Teori.....	12
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.2.2 Pengertian media Komik.....	15
2.3 Kerangka Berpikir .....	29
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Model Pengembangan .....	31
3.2 Prosedur Pengembangan .....	32
3.3 Uji Coba Produk.....	37
3.4 Subjek Uji Coba .....	37
3.5 Jenis Data.....	37
3.6 Instrumen Pengumpulan Data .....	38
3.7 Metode Analisis Data .....	46
4.1.1 Potensi dan Masalah.....	51
4.1.2 Pengumpulan Data .....	52
4.1.3 Desain Produk .....	52
4.1.4 Validasi Desain .....	53
4.1.5 Revisi Desain.....	56
4.1.6 Uji coba produk.....	59
4.1.7 Revisi Produk .....	59
4.1.8 Uji Coba Pemakaian .....	61
4.1.9 Revisi Produk .....	63
4.1.10 Produksi Massal.....	63
4.2 Hasil Uji Coba Produk.....	64
4.2.1 Uji Coba Lapangan Terbatas .....	64
4.2.2 Uji Coba Lapangan ( Keefektifan ).....	65

4.3 Pembahasan.....	67
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>70</b>
5.1 Simpulan.....	70
5.2 Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>72</b>

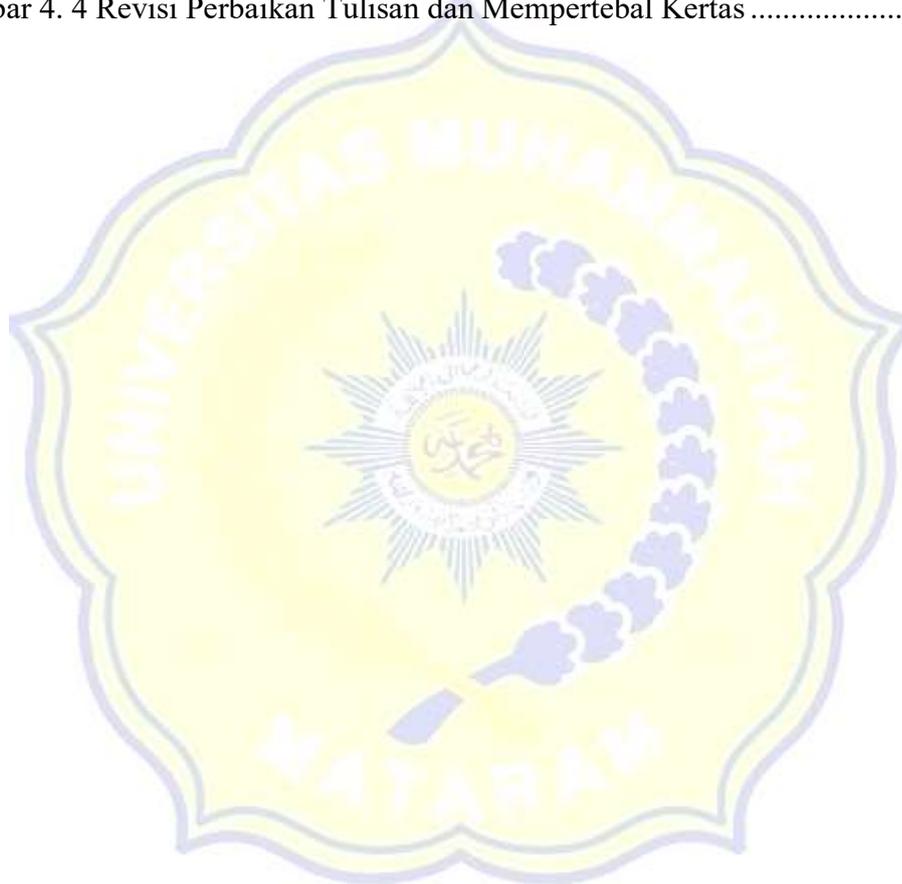


## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Motivasi Belajar .....	26
Tabel 2. 2 Nama Pakaian Adat Di Provinsi Indonesia.....	29
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi .....	39
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	40
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	40
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Keterlaksanaan Pembelajaran .....	41
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Motivasi .....	42
Tabel 3. 6 Angket Motivasi Siswa .....	43
Tabel 3. 7 Pedoman skor Penelitian.....	45
Tabel 3. 8 Pedoman Skor angket respon siswa.....	46
Tabel 3. 9 Indeks Persentase Tingkat N-Gain.....	48
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Validator Ahli Materi .....	52
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Validator Ahli Media.....	53
Tabel 4. 3 Data Nilai Keterlaksanaan Pembelajaran.....	61
Tabel 4. 4 Hasil Angket Reapon Siswa.....	64
Tabel 4. 5 Angket Motivasi Belajar Siswa.....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir .....	30
Gambar 3. 1 Model penelitian dan pengembangan Borg & Gall.....	32
Gambar 4. 1 Revisi Perbaikan Kata-kata Pada Media .....	56
Gambar 4.2 Revisi Perbaikan Tulisan dan Mempertebal Kertas .....	57
Gambar 4. 3 Media Komik.....	59
Gambar 4. 4 Revisi Perbaikan Tulisan dan Mempertebal Kertas .....	60



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menurut John Dewey, (2007:7) Pendidikan merupakan proses terbentuknya kecakapan fundamental secara intelektual serta emosional. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang secara aktif dapat mengembangkan potensi diri (Departemen pendidikan Nasional:2007:7)). Pendidikan juga sarana penunjang dalam mencapai tujuan Negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003) UURI No. 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Secara konseptual tujuan pendidikan itu, telah mencerminkan adanya tiga domain pendidikan yaitu, afektif terdiri dari iman taqwa dan berakhlak mulia, kognitif yaitu berilmu, cakap kreatif dan psikomotor yaitu sehat,

mandiri, demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan merupakan suatu langkah yang tepat dalam usaha mengembangkan setiap aspek kepribadian manusia lahir dan batin, agar terbentuk menjadi manusia seutuhnya.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pendidikan, guru perlu memperhatikan unsur-unsur pembelajaran yang digunakannya. Menurut Gagnet and Briggs karya Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran, yang berasal dari (cardbook, rekaman, kaset, video, kamera, film, slide), termasuk media fisik, foto). Keberadaan, gambar, grafik, TV, komputer). Media pembelajaran merupakan sarana bagi guru untuk memberikan materi pembelajaran. Salah satu langkah yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komik dan mengembangkan motivasi belajar siswa melalui pengembangan media berbasis komik. Media berbasis komik untuk Topik 7 Indahnya keragaman di negeriku Sub Topik 2 Indahnya keragaman Budaya Negeriku, pembelajaran ke-4. Digunakan untuk bahan pembelajaran.

Media ini digunakan untuk siswa kelas IV SD, dan media komik terbuat dari bahan kertas yang di print. Kemudian ada Berbagai macam gambar keragaman budaya dan berbagai fitur Baju adat di indonesia. Media ini dikembangkan sesuai dengan subtema yang terdiri dari mata pelajaran ppkn dan Bahasa Indonesia. Karena media komik dikembangkan menggunakan catatan masa lalu, dianggap telah ditambahkan ke penelitian pengembangan ini. Media komik ini dapat (1) meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (2) melibatkan peserta didik secara langsung dalam penggunaan media, (3)

menarik minat peserta didik, (4) komik dapat digunakan dalam waktu yang lama.

Berdasarkan hasil UAS semester 1 siswa kelas IV SD Tawali 2 wera tahun 2021/2022. Diketahui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa kelas IV SDN Tawali 2 dari 25 orang siswa yang tuntas 18 siswa (75%) sedangkan yang belum tuntas 8 siswa (25%). Berdasarkan uraian diatas maka peneliti mengambil pengembangan media komik berbasis CTL salah satu media yang sangat cocok untuk digunakan. Hal ini dikarenakan komik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan dipengaruhi oleh media pembelajaran yang kreatif seperti media komik, media komik ini juga praktis dalam penggunaan sehingga memungkinkan guru untuk lebih aktif di dalam mengemas media pembelajaran, media komik ini juga praktis dalam penggunaan sehingga memungkinkan guru untuk lebih aktif didalam mengemas media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi penelitian di SD Tawali 2 , guru menemukan fakta dalam proses pembelajaran ketika guru menyampaikan materi. Dalam proses belajar mengajar, sebagai guru hanya menggunakan buku guru, buku siswa dan media papan tulis saja, sehingga siswa merasa bosan. Dalam proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas IV SD Tawali 2 dapat disimpulkan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan pemberian tugas saja. Di sisi lain, guru juga belum menemukan media yang cocok sehingga membuat siswa merasa media yang digunakan belum dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu

upaya yang dilakukan adalah dengan memperkenalkan media komik dan menerapkan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini akan membuat siswa lebih aktif, kreatif dalam belajar.

Oleh karena itu untuk peneliti mengangkat judul pengembangan media komik berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 7 siswa kelas IV SD Tawali 2

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran, komik berbasis *contextual teaching and learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 7 siswa kelas IV SD Tawali 2 ?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik *berbasis contextual teaching and learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 7 siswa kelas IV SD Tawali 2?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran komik berbasis *contextual teaching and learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 7 siswa kelas IV SD Tawali 2?

## **1.3 Tujuan pengembangan**

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran komik berbasis *contextual teaching and learning* pada tema 7 siswa kelas IV SD Tawali 2 dengan

Mengembangkan perangkat pembelajaran sesuai dengan rumusan masalah.

2. Mengetahui proses pengembangan media komik berbasis CTL (*Contextual teaching and learning*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 7 siswa kelas IV SD Tawali 2 .
3. Untuk mengetahui, kepraktisan media komik berbasis *Contextual teaching and learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 7 siswa kelas IV SD Tawali 2 .

#### **1.4 Spesifikasi produk yang Diharapkan**

Adapun spesifik produk yang diharapkan oleh peneliti yaitu untuk membuat media pembelajaran yang menarik, peneliti mengembangkan media komik berbasis *contextual teaching and learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 7, indahny keragaman di negeriku, sub tema 2 indahny keragaman budaya negeriku, dan pembelajaran 4. Membuat komik sebagai berikut :

##### **1. Pengembangan media komik**

Media komik menggunakan materi tentang keragaman suku budaya negeriku tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku Sub Tema 2 Indahny keragaman Budaya Negeriku, pembelajaran ke 4 di kelas IV SD Tawali 2 .

##### **2. Tampilan pengembangan media komik**

Media komik ini terbuat dari bahan kertas A4 di buat berbentuk Buku yang di print kemudian ada berbagai macam gambar keragaman budaya dan berbagai fitur Baju adat di Indonesia , dengan berbentuk 2 dimensi dengan background.

## 1.5 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

### 1. Asumsi

Melalui penggunaan media komik berbasis CTL (*Contextual teaching and learning*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 7 siswa kelas IV SD Tawali 2, penulis berasumsi bahwa:

- a. Media komik pada Tema 7 Indahnya keragaman di negeriku, sub tema 2 indahnya keragaman budaya negeriku kelas IV SD Tawali 2 dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.
- b. Dengan adanya media komik, siswa semangat dalam menerima materi pada Tema 7 indahnya keragaman di negeriku, sub tema 2 indahnya keragaman budaya negeriku, pembelajaran ke 4 di kelas IV SD Tawali 2 .
- c. Media komik dapat menciptakan lingkungan belajar yang meningkatkan motivasi , aktif dan berarti bagi peserta didik.

### 2. Keterbatasan

- a. Pengembangan media komik berbasis CTL Tema 7 indahnya keragaman di negeriku, sub tema 2 indahnya keragaman budaya negeriku, kelas IV SD Tawali 2 semata-mata berdasarkan pembelajaran.
- b. Pengembangan media komik diuji cobakan pada peserta didik kelas IV SD Tawali 2.

## 1.6 Batasan Operasional

### 1. Komik

Komik merupakan bentuk ruang dua dimensi. Media komik ini terbuat dari bahan yaitu bahan kertas lem kertas, gunting, dan dibuat berbentuk Buku yang di print kemudian ada berbagai macam gambar keragaman budaya dan berbagai fitur Baju adat di Indonesia , dengan berbentuk 2 dimensi dengan background cover komik berisikan gambar dan judul komik.

### 2. CTL (*Contextual Teaching and learning*)

- a. Memanfaatkan lingkungan siswa untuk memperoleh pengalaman.
- b. Pengembangan berbasis masalah
- c. Melaksanakan kegiatan belajar mandiri.
- d. Terapkan peringkat Asli.
- e. Kami menyediakan kegiatan kelompok.
- f. Tema 7 adalah pembelajaran tentang Indahnya keragaman di negeriku Subtema 2 indahnya keragaman budaya negeriku. Pada 2 muatan yaitu Ips dan Bahasa indonesia.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini, penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ratna sariningsih (2017) dengan judul “pengembangan media komik berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas VI SD”. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Borg and Gall* yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba, revisi produk. Berdasarkan penilaian oleh ahli media dengan persentase 97,14% Penilaian oleh ahli materi dengan persentase 93,75%. Dengan menggunakan media komik ini dikategorikan layak karena hasil dari ahli guru menyatakan media komik ini sangat efektif.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama melakukan penelitian pengembangan media komik. Perbedaan kedua peneliti ialah materi yang dilakukan Ratna sariningsih tema persatuan dalam perbedaan subtema bersatu kita teguh pembelajaran 1 siswa kelas VI sekolah dasar.

Sedangkan materi pada peneliti yang akan dilakukan oleh peneliti ialah tema 7 subtema 2 pembelajaran ke-4 kelas 4 SDN Tawali.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Lili Armina (2019), dengan judul “pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada tema indahny persahabatan kelas III SD/MI” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik pembelajaran pada tema indahny persahabatan kelas III MIN 12 Bandar Lampung, kelayakan media komik dalam pembelajaran, respon siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Rendahnya minat peserta didik dalam belajar disebabkan kurangnya variatif dalam menggunakan media pembelajaran. Pada penelitian Lili Armina ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *Borg and Gall*. Subjek uji coba sebanyak 10 siswa kelas III MIN 12 Bandar Lampung. Pengumpulan data yang digunakan adalah angket untuk validasi ahli materi, media, bahasan dan praktis. Teknik analisis data ini menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan penilaian oleh ahli media dengan persentase 76.00%. penilaian oleh ahli materi dengan persentase 60.10%. penilaian oleh ahli Bahasa dengan persentase 66.66%. penilaian oleh praktis mendapatkan nilai rata-rata 85.25%. Dalam materi tema indahny persahabatan. Dengan menggunakan media komik ini dikategorikan layak karena hasil dari ahli guru menyatakan media komik ini sangat efektif.

Persamaan dalam penelitian ini ialah sama-sama melakukan pengembangan media komik. Perbedaan kedua peneliti ini ialah materi

pada penelitian Lili Armina tema indahny persahabatan kelas III MIN 12 Bandar Lampung. Sedangkan materi pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ialah materi pada peneliti yang akan dilakukan oleh peneliti ialah tema 7 subtema 2 pembelajaran ke-4 kelas 4 SDN Tawali 2.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rifky Khumairo Ulva (2016) dengan judul “pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV di MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Borg and Gall* yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba, revisi produk. Berdasarkan penilaian oleh ahli media dengan persentase 69,44%. Penilaian oleh ahli materi dengan persentase 94,44%. Penilaian guru dengan persentase 75,00%. Dengan menggunakan media komik ini dikategorikan layak karena hasil dari ahli guru menyatakan media komik ini sangat efektif.

Persamaan dalam penelitian ini ialah sama-sama melakukan penelitian pengembangan media komik. Perbedaan kedua peneliti ialah materi yang dilakukan Refky Khumairo Ulva materi koperasi pada muatan pembelajaran IPS kelas IV di MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. Sedangkan materi pada peneliti yang akan dilakukan oleh peneliti ialah materi pada peneliti yang akan dilakukan oleh peneliti ialah tema 7 subtema 2 pembelajaran ke-4 kelas 4 SDN Tawali 2.

## 2.2 Kajian Teori

### 2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad azhar (2009:28) kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media dalam pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang dapat menyampaikan informasi secara visual atau verbal.

Pengertian media pembelajaran yang banyak dikemukakan oleh ahli, salah satunya dikemukakan oleh Rossi dan Breidle bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan Pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya (Muhardini et al., 2020); (Haifaturrahmah, Fujiaturrahman, Muhardini, & Nurmiwati, 2020).

Dapat disimpulkan Media pembelajaran adalah alat bantu yang berupa fisik atau nonfisik yang digunakan guru dan siswa untuk lebih efektifnya proses pembelajaran.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011:8) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan membantu memperjelas makna informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. hal

ini dikarenakan media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar. Oleh karena itu, media pembelajaran adalah alat bantu belajar mengajar yang dapat berbentuk media fisik maupun non fisik, dan tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran baik dalam bentuk fisik maupun non fisik berfungsi sebagai alat bantu belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar maupun kualitas pembelajaran.

Nama media berasal dari kata Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Kata medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Susilana dan Riyana, 2007: 5). Menurut interpretasi Heinich yang dapat ditemukan dalam Susilana (2007:6), media berfungsi sebagai instrumen perantara saluran komunikasi antara orang yang mengirim pesan dan orang yang menerima pesan. Menurut Sadiman dan Cahyawati (2015:14), media didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk membawa pesan dari pengirim ke penerima pesan. Cara pandang ini didukung oleh cara pandang yang dianut Sadiman dan Cahyawati.

Dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang berfungsi sebagai penghubung antara orang yang mengirim pesan dan orang yang menerima pesan.

Menurut Asnawir dan Usman, pengertian Segala sesuatu yang

mentransmisikan pesan dan memiliki kemampuan untuk memengaruhi ide, emosi, dan kehendak audiens dianggap sebagai bagian dari media. Menurut Himpunan Teknologi Pendidikan dan Komunikasi dalam Arsyad (2013: 3), berbagai jenis media tunduk pada sejumlah batasan, salah satunya adalah cara pengiriman informasi atau pesan. Hambatan lain menurut Hamidjojo dan Arsyad (2013:4) adalah kenyataan bahwa media bertindak sebagai perantara, artinya pengguna memanfaatkannya untuk mengkomunikasikan pendapatnya kepada pihak yang seharusnya menerimanya. Dari sekian banyak sudut pandang ini dapat ditarik kesimpulan bahwa media komunikasi, termasuk media, adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan.

Sebagai akibat dari apa yang telah dikemukakan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah kumpulan aplikasi atau wadah untuk menyampaikan pesan informasi berupa materi pelajaran kepada siswa secara efisien agar dapat mengembangkan minat belajar dan berprestasi.

## 1. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

### a. Media *visual*

Media *visual* adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Jenis media *visual* menampilkan materinya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor.

b. Media *audio visual*

Media pembelajaran *audio visual* adalah media yang mampu menampilkan suara dan gambar.

2. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (dalam Djamarah, 2010:132) mengemukakan bahwa dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran; artinya, bahan ajar dipilih atas dasar tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya. Penggunaan media pembelajaran lebih mungkin dimasukkan ke dalam tujuan instruksional jika tujuan tersebut mencakup komponen pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis.
- b) Dukungan terhadap isi materi pembelajaran; Artinya, materi pembelajaran yang berupa fakta, prinsip, gagasan, dan generalisasi sebenarnya membutuhkan bantuan dari media agar lebih mudah dipahami oleh siswa.
- c) Kemudahan mendapatkan media; Artinya, media yang diperlukan dapat dengan mudah diperoleh, atau paling tidak dapat dengan mudah dibuat oleh instruktur saat mengajar. Media grafis seringkali mudah dan murah untuk diproduksi bagi para pendidik, selain tidak rumit dan bermanfaat dalam penerapannya.
- d) Kemampuan untuk memanfaatkan media secara efektif yaitu, terlepas dari jenis media yang dibutuhkan, kriteria yang paling

penting adalah bahwa instruktur dapat memanfaatkannya secara efektif di dalam kelas. Nilai dan manfaat yang diantisipasi tidak terkait dengan media itu sendiri, melainkan dengan pengaruh pemanfaatannya oleh pengajar ketika interaksi belajar siswa berlangsung dengan lingkungan sekitarnya. Ada proyektor overhead, proyektor film, laptop, dan beberapa peralatan berteknologi tinggi lainnya, tetapi Anda dapat menggunakannya di ruang kelas untuk meningkatkan kualitas pengajaran Anda dengan menggunakan sumber daya ini.

- e) Akan ada waktu untuk memanfaatkannya, yang akan memungkinkan bahan ajar bermanfaat bagi siswa.
- f) Sesuai dengan tingkat berpikir siswa; dalam memilih media untuk pendidikan dan pengajaran, hal ini penting dilakukan sesuai dengan tingkat pemikiran siswa, agar siswa dapat memahami pentingnya informasi yang disajikan. Untuk siswa sekolah dasar di kelas bawah, tidak ada gunanya memberikan grafik yang memuat data dan angka atau proporsi dalam bentuk persentase; sebaliknya, lebih dapat diterima untuk menyajikan informasi dalam bentuk gambar atau poster.

## **2.2.2 Pengertian media Komik**

### **2.2.2.1 Pengertian Media Komik**

Komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang berhubungan

dengan gambar dan dirancang sebagai hiburan kepada pembaca. Komik juga dapat didefinisikan sebagai urutan gambar yang ditata sesuai cerita dan keinginan pembuatnya sehingga mudah dibaca, kebanyakan diberi balon *text*, *text effects*, teks sebagai pengganti suara (Daryanto, 2014:127)

Dapat disimpulkan, komik adalah cerita yang berhubungan dengan gambar dirancang untuk menghibur dan ditata sesuai dengan cerita yang mudah dibaca.

Sedangkan menurut Sudjana dan rivai (2013:64) komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan bentuk karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

(Daryanto 2014:127) berpendapat bahwa komik adalah media yang menyampaikan cerita melalui visualisasi atau gambar ilustrasi, atau dengan kata lain, bahwa komik adalah cerita bergambar, di mana grafik membantu menggambarkan cerita sedemikian rupa sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami narasi yang dikirim oleh pengarang.

Pemikiran para profesional industri ini memungkinkan kita untuk menarik kesimpulan sebagai berikut: komik adalah semacam esai yang didukung oleh visual yang menarik yang mencakup berbagai karakter yang, meskipun berbeda, memiliki hubungan satu

sama lain dan membangun kisah yang menarik. Buku komik dinikmati oleh pembaca dari segala usia, termasuk anak-anak sekolah dasar. Sehingga peneliti ingin mengembangkan media komik pada pembelajaran tema 7 Indahya keragaman di Negeriku Sub Tema 2 Indahya keragaman Budaya Negeriku, pembelajaran ke 4.

#### **2.2.2.2 Tujuan Media Komik**

Menurut Daryanto (2014: 135) tujuan menggunakan media komik diantaranya sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan pemahaman dalam menerima materi pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ingin dicapai.
2. Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerja.
3. Memberikan pengalaman secara langsung.

Dapat disimpulkan tujuan media komik dalam pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam menerima materi sehingga suasana proses pembelajaran yang berlangsung dapat menjadi menyenangkan.

#### **2.2.2.3 Cara Membuat Media Komik**

Pembuatan media komik dilakukan beberapa tahap yaitu:

1. Meletakkan gambar pada layar laptop, kemudian mulai membuat dan mengisi panel-panel komik dengan gambar-gambar, tokoh komik dan kata-kata.

2. Memberikan balon dialog pada karakter yang telah disusun di dalam komik sesuai dengan ulasan materi yang akan dikembangkan.
3. kemudian setelah komiknya jadi, akan di print dengan menggunakan kertas ukuran A4 dan dijadikan seperti buku.

#### **2.2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Komik**

Komik adalah suatu media pembelajaran yang sekaligus merupakan suatu pendekatan dalam belajar dan mempunyai kelebihan dan kekurangan yaitu:

1. Kelebihan media komik sebagai berikut:
  - a. Media komik masih jarang digunakan diberbagai tempat di SD.
  - b. Media komik dirancang untuk menambah pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran.
  - c. Media komik merupakan media yang tidak biasa dari pada media lainnya.
  - d. Media komik digunakan siswa untuk bermain sambil belajar sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.
  - e. Memacu kreativitas dan mudah dipahami oleh siswa.
  - f. Saling berhubungan satu sama lain sehingga semakin banyak ide dan informasi yang dapat disajikan serta.
  - g. Dapat membantu siswa dalam mengingat kembali materi pembelajaran yang dipelajarinya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Kekurangan Media Komik

Komik sebagai media visual atau grafis tidak akan terlihat efektif, jika digunakan dengan siswa yang tidak dapat belajar melalui media visual atau grafis.

### 2.2.3 Pembelajaran Tematik Di SD

#### 2.2.3.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Dalam kurikulum 2013 pengertian pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik serta dapat memberikan pemahaman kepada siswa ada materi yang disampaikan guru sehingga dapat meningkatkan Hasil belajar siswa (Daryanto 2014:3)

Sedangkan menurut Triyanto (2010:78) menyatakan upaya, yang dilakukan melalui penggunaan tema, untuk menggabungkan beberapa jenis pembelajaran, termasuk namun tidak terbatas pada: informasi, keterampilan, nilai, sikap, dan berpikir kreatif.

Menurut Majid (2017:89), dalam bidang pendidikan, Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar mengadopsi dan melaksanakan pembelajaran tematik. Dalam konteks ini, ada beberapa konsep mendasar yang perlu diperhatikan oleh instruktur, yaitu sebagai berikut:

Pembelajaran yang dilaksanakan di alam sebagai bagian dari kurikulum K13 perlu dikemas dalam format yang terkait. Ini

berarti bahwa pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran perlu dihubungkan dengan keadaan di mana mereka berada atau dengan situasi di mana mereka menemukan diri mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari dan berhubungan dengan topik yang akan dibahas. Model pengajaran harus dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian siswa saat mereka menerima informasi yang diajarkan.

Efektifitas Dalam Academic Acquiring Kurikulum Tematik 2013 closed person memuat nilai-nilai efisiensi, antara lain dalam hal waktu, materi, media, dan pemanfaatan sumber belajar yang nyata, guna mencapai kemampuan dasar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut pandangan sejumlah pakar pendidikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam bidang pendidikan, pembelajaran tematik (kurikulum K13) meliputi peningkatan muatan mata pelajaran tertentu di dalam suatu topik untuk memudahkan pendidik berkonsentrasi. perhatian siswa pada proses pembelajaran.

#### **2.2.4.2 Manfaat Pembelajaran Tematik**

Manfaat pembelajaran tematik yang juga sering disebut dengan Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam menerima materi yang diajarkan. Serta untuk

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, yang pada akhirnya menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa.

#### **2.2.4.3 CTL (*Contextual Teaching Learning*)**

Menurut Indra dkk. (2019), model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) pada hakekatnya adalah konsep pembelajaran yang bermaksud membekali siswa dengan informasi yang nantinya dapat diterapkan secara fleksibel pada suatu masalah atau dari satu konteks ke konteks yang lain sehingga diharapkan pemahaman siswa. Penulis menyatakan bahwa tujuan dari konsep pembelajaran ini adalah membekali siswa dengan pengetahuan yang nantinya dapat diterapkan pada suatu masalah atau dari satu konteks ke konteks lainnya. Belajar harus terjadi melalui pengalaman bukan dengan hafalan.

CTL (*Contextual Teaching and Learning*) adalah singkatan dari pengajaran dan pembelajaran kontekstual. CTL dibedakan dengan perilaku kooperatif dari semua pihak yang terlibat. Kebutuhan untuk menemukan solusi untuk masalah atau tantangan ditekankan. Itu semua bermuara pada berbagai lingkungan di mana siswa menemukan diri mereka sendiri. Saling membantu. Menyenangkan dan tidak membosankan. Belajar dengan semangat. Pembelajaran terpadu. Peta siswa, artikel foto, komedi, dan tujuan metode CTL dapat ditemukan terpampang di seluruh dinding kelas

berkat penggunaan berbagai sumber, siswa aktif, berbagi dengan teman, siswa kritis, dan instruktur kreatif.

Menurut Sumiati (2011:14), pelaksanaan pembelajaran kontekstual di lingkungan pendidikan mencakup tujuh bentuk utama keberhasilan pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Konstruktivisme (*constructivism*), Pengetahuan bukanlah kumpulan fakta dan ide yang dapat diingat kembali saat dibutuhkan melainkan pengetahuan hanya dapat dibangun oleh siswa, dan hanya dapat diberi makna melalui pengalaman langsung. Para siswa ditugaskan untuk menemukan dan mengadaptasi materi yang rumit ke berbagai skenario, dan jika mereka mau, informasi tersebut dapat menjadi milik mereka sendiri.
- b. *Finding (Inquiry)* Hal ini menunjukkan bahwa untuk mempelajari sesuatu yang baru melalui pembelajaran kontekstual, seseorang harus menemukan ide atau informasi baru melalui proses yang dilakukan oleh siswa itu sendiri.
- c. *Inquiring about (posing a query to)* Proses pembelajaran harus menghasilkan banyak pertanyaan yang akan membimbing siswa pada penemuan ide-ide baru.
- d. Kelompok belajar (*a community for learning*) Siswa belajar bagaimana berkolaborasi satu sama lain saat mengerjakan proyek kelompok sebagai bagian dari pembelajaran

kontekstual, yang bertujuan untuk menumbuhkan komunitas belajar.

- e. Pemodelan (*Modeling*) Saat mempelajari kemampuan tertentu, seseorang meniru model yang mendemonstrasikan kemampuan tersebut. Dalam hal mempelajari cara menggunakan apa pun, instruktur bukanlah satu-satunya model yang tersedia untuk dilihat. Siswa dapat membantu mengembangkan model dengan menyumbangkan ide-ide mereka. Model dapat didatangkan dari luar, dan digunakan sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran, khususnya dalam bidang keterampilan.
- f. Memikirkannya Ini menunjukkan bahwa gagasan dan informasi yang ditemukan sebelumnya dapat direnungkan, baik ke depan maupun ke belakang, untuk memberi arti penting dalam kehidupan siswa.
- g. Penilaian aktual (*authentic assessment*) Pembelajaran kontekstual harus didasarkan pada fakta dunia nyata (proses dan hasil), yang dapat ditentukan dengan menggunakan berbagai macam metode dan pendekatan penilaian.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli Pendekatan Kontekstual disebut juga *Contextual Teaching Learning* (CTL), tujuan dari penerapan dan pendekatan Pembelajaran Kontekstual adalah untuk meningkatkan kinerja akademik di kalangan siswa dengan menumbuhkan pemahaman

yang lebih dalam tentang pentingnya topik yang dibahas di kelas. Hal ini dicapai dengan pembentukan hubungan antara konten yang disajikan di kelas dan pengalaman pribadi, sosial, dan budaya siswa. Siswa dibekali dengan informasi, sikap, dan kemampuan yang dapat digunakan secara luwes untuk berbagai masalah dan konteks sebagai akibatnya. Pembelajaran kontekstual didasarkan pada gagasan bahwa orang menyatukan informasi secara sedikit demi sedikit, dan bahwa hasil dari proses ini kemudian diperluas melalui studi tentang konteks yang dibatasi.

#### **2.2.4.4 Motivasi Belajar**

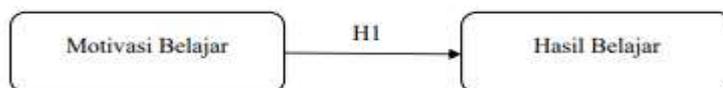
Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar (Monika & Adman, 2017). Motivasi belajar merupakan prasyarat yang tidak dapat dihindari untuk pendidikan dan salah satu yang memainkan peran penting dalam membangkitkan minat atau semangat untuk subjek yang dipelajari. Menurut Puspitasari (2013), motivasi belajar bukan hanya sebagai penggerak yang memuat upaya pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga sebagai penggerak untuk memperoleh hasil yang unggul.

Menurut perspektif Dimiyati (2006) yang menyatakan bahwa perubahan motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh keadaan siswa, kondisi lingkungan sekitar siswa, dan upaya yang dilakukan oleh pengajar dalam proses pembelajaran, berbagai unsur memiliki pengaruh yang signifikan. mempengaruhi sejauh mana siswa termotivasi untuk belajar.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah suatu daya penggerak yang menyebabkan seseorang melakukan kegiatan yang berkaitan dengan belajar yang bersumber dari dalam diri guna memelihara kecintaan belajar atau gairah dalam belajar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006), motivasi ditandai dengan adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku pada individu. Menurut Palupi (2014), siswa yang termotivasi untuk belajar akan selalu berusaha lebih keras dalam mengejar pendidikan mereka, yang akan mengarah pada peningkatan prestasi akademik di pihak mereka. Sejauh mana seorang siswa termotivasi untuk belajar merupakan faktor penting dalam kinerja siswa secara keseluruhan. Jika ada keinginan untuk belajar, maka hasil belajar akan setinggi mungkin. Hasil belajar ditingkatkan secara proporsional dengan tingkat kekhususan motivator yang diberikan. Menurut Bakar (2014), tingkat motivasi siswa merupakan satu-satunya faktor terpenting dalam menentukan intensitas upaya belajar mereka.

Berikut ini adalah deskripsi dari kerangka teoritis yang mungkin berasal dari tinjauan literatur seperti yang disajikan sebelumnya:



**Gambar 1.**  
*Theoretical Framework*

H1 = terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa

**Tabel 2. 1 Indikator Motivasi Belajar**

No	Indikator	Rata-Rata	Kategori
1.	Ada dorongan dan semangat yang kuat untuk sukses.	3.99	Tinggi
2.	Keinginan dan kebutuhan untuk belajar hadir.	3.72	Tinggi
3.	Ambisi dan harapan masa depan sangat tinggi.	3.77	Tinggi

**2.2.4.5. Pembelajaran Tematik Tema 7 indahny keragaman di negeriku, sub tema 2 indahny keragaman budaya negeriku, dan pembelajaran 4.**

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa muatan pelajaran dalam satu tema pembelajaran pada tema 7 indahny keragaman di negeriku, sub tema 2 indahny keragaman budaya negeriku, dan pembelajaran 4 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS.

Kompetensi Inti (KI) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu sebagai berikut:

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dalam keluarga, teman, guru, dan tetangga.
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 di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam Gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

Berikut materi dalam muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS:

1. Ragam pakaian adat di Indonesia

Perbedaan kondisi geografi wilayah Indonesia mendorong perkembangan pakaian adat bagi bangsa Indonesia, pakaian adat termasuk salah satu kekayaan budaya. Penduduk tiap-tiap provinsi biasanya mengenakan pakaian adat dalam peringatan peristiwa atau cara tertentu. Contohnya pakaian adat provinsi setempat.

Di beberapa provinsi di Indonesia pakaian adat dikelompokkan sesuai kedudukan atau status pemakaian dalam masyarakat. Contohnya pakaian raja, kepala suku atau bangsawan, beberapa dengan pakaian adat rakyat biasa. (Buku Guru Kelas IV SD Tema 7 Edisi Revisi 2017)

Berikut beberapa nama pakaian adat di provinsi yang ada di Indonesia:

**Tabel 2. 2 Nama Pakaian Adat Di Provinsi Indonesia**

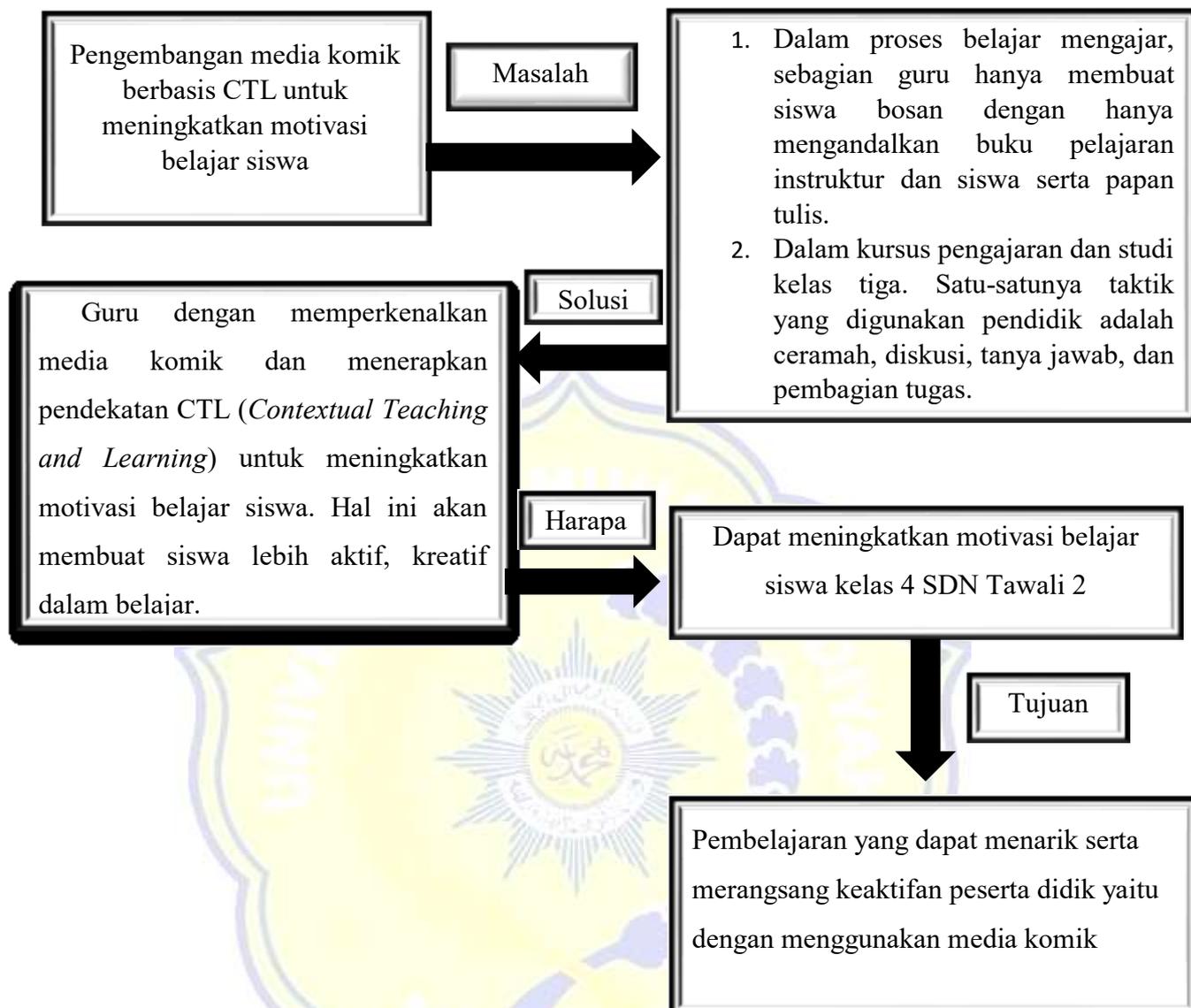
No	Nama pakaian adat	Daerah Asal
1.	Pakaian tradisional Melayu dari Elee Balang Ulos Bundo kanduang, Rumah Limpapeh Nan Gadang	Aceh
2.	Gede Aesan	Sumatra Utara
3.	Baju Kebaya Baju Kebaya Pangsis Pakistan	Sumatra Barat
4.	Kebaya Sang Ksatria	Riau
5.	Konflik Tekstual	Kepulauan Riau
6.	Busana lamo manteren telah menggantikan gamuling baular lutut baju selebritis.	Sumatera selatan
7.	Busana Kulavi (danggala) Baju Perut Pegon Lalung Baju Pene Lamung (Penutup)	Bangka Belitung
8.	Pakaian tradisional Melayu dari Elee Balang Ulos Bundo kanduang, Rumah Limpapeh Nan Gadang	Banten
9.	Gede Aesan	Jawa barat
10.	Baju Kebaya Baju Kebaya Pangsis Pakistan	Jawa tengah
11.	Kebaya Sang Ksatria	DI Yogyakarta
12.	Konflik Tekstual	Jawa timur
13.	Busana lamo manteren telah menggantikan gamuling baular lutut baju selebritis.	Kalimantan barat
14.	Busana Kulavi (danggala) Baju Perut Pegon Lalung Baju Pene Lamung (Penutup)	Kalimantan selatan
15.	Pakaian tradisional Melayu dari Elee Balang Ulos Bundo kanduang, Rumah Limpapeh Nan Gadang	Maluku
16.	Gede Aesan	Maluku utara
17.	Baju Kebaya Baju Kebaya Pangsis Pakistan	Sulawesi utara

18.	Kebaya Sang Ksatria	Sasak
19.	Konflik Tekstual	Sumbawa
20.	Busana lamo manteren telah menggantikan gamuling baular lulut baju selebritis.	Mbojo

(Buku Guru Kelas IV SD Tema 7 Edisi Revisi 2017)

### 2.3 Kerangka Berpikir

Peneliti ini mengembangkan tentang materi indahnnya keragaman budaya di negaraku dengan media komik yang penyajiannya berupa buku. Penyajian media pembelajaran akan divalidasi terlebih dahulu oleh dosen ahli dan guru, sehingga pembelajaran yang dihasilkan akan sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa dan guru. Dalam proses penggunaannya, secara tidak langsung media pembelajaran ini dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia materi indahnnya keragaman budaya di negaraku. Siswa akan berada pada tahap berpikir secara konkret.



**Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir**

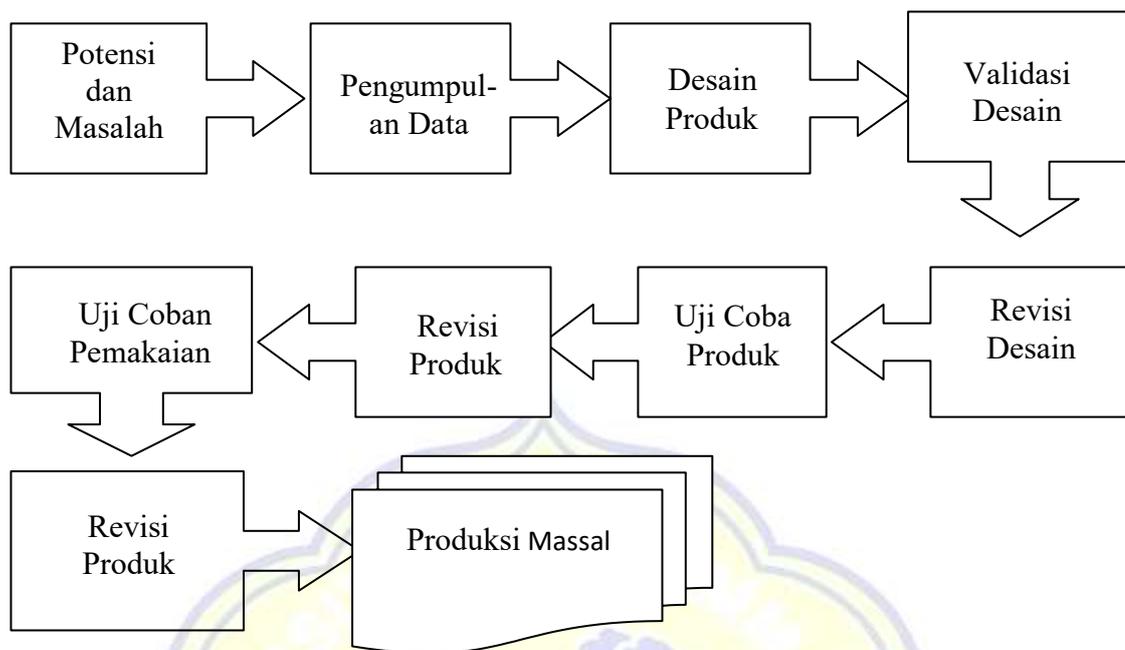
## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### 3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Model penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji kreativitas produk tersebut.

Penelitian ini menggunakan model dari *Barg and gall* yang memiliki tahapan-tahapan pengembangan menurut Sari dan Ratu (2021: 88) model ini terdiri dari 10 tahapan (1) *Potential and problems* (potensi dan masalah), (2) *data collection* (pengumpulan data), (3) *product design* (desain produk), (4) *design validation* (validasi desain), (5) *design revision* (revisi desain), (6) *product trial* (uji coba produk), (7) *product revision* (revisi produk), (8) *trial use* (uji coba pemakaian), (9) *product revision* (revisi produk) and (10) *mass production* (produksi massal).



**Gambar 3. 1 Model penelitian dan pengembangan Borg & Gall**

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dalam pengembangan media komik pada tahap ini diadaptasi dari metode penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh *Borg and Gall* menurut (Sari dan Ratu,2021:88) yaitu pengembangan *Research and Development* (R&D) yang terdiri dari 10 tahap. Adapun langkah-langkah prosedur yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini meliputi beberapa tahap:

#### 1. Potensi dan Masalah

Tahap potensi dan masalah berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang dikaitkan dengan produk yang akan dikembangkan. Ada beberapa jenjang sebagai berikut:

a. Analisis Kurikulum

Pada tahap awal penelitian perlu menganalisis kurikulum yang berlaku saat ini. Dalam kurikulum terdapat kompetensi yang ingin dicapai. Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan pada kompetensi yang mana media pembelajaran tersebut akan dikembangkan.

b. Analisis tugas

Bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh siswa. Analisis tugas yakni terdiri dari Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD) terkait dengan materi yang akan dikembangkan melalui produk media komik.

c. Analisis Konsep

Bertujuan untuk menentukan isi dalam materi media komik yang dikembangkan nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi dengan cara mengidentifikasi secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran.

2. Tahap pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah yang ada dalam objek dapat ditunjukkan dan update, selanjutnya dilakukan tahap pengumpulan data. Tahap pengumpulan data ini bertujuan untuk merancang suatu produk media komik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap pengumpulan data ini yaitu mengobservasi dengan cara dengan

mewawancarai guru kelas dan melihat data nilai siswa kelas IV SDN Tawali 2, setelah pengumpulan data berbagai informasi, langkah selanjutnya adalah mengembangkan produk media komik menjadi sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan.

### 3. Desain Produk

Desain produk pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru yang dikembangkan lengkap dengan spesifikasinya. Desain produk dalam penelitian ini meliputi penelitian media yang tepat dan disesuaikan dengan materi indahnnya keberagaman budaya negaraku pada tema 7 Indahnnya keragaman di negeriku subtema 2 indahnnya keragaman budaya negeriku pembelajaran ke- 4.

### 4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk yang telah dibuat. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan media komik. Validasi desain dapat dikatakan dengan cara menghadirkan pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dikembangkan. Dalam penelitian ini validasi desain produk dinilai oleh ahli media dan ahli materi, guru, melalui angket validasi media yang telah dikembangkan.

### 5. Revisi Desain

Setelah dilakukan desain produk validasi melalui angket validasi berupa pendapat sebagai penyempurna produk oleh para ahli, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan produk tersebut selanjutnya

diuji cobakan untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Revisi desain akan dilakukan oleh peneliti yang mau menghasilkan produk media komik.

#### 6. Uji Coba Produk

Seperti yang telah dikemukakan dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media komik. Produk akhir dimasukkan melalui langkahnya untuk jaminan kualitas. Setelah model pengembangan desain produk diverifikasi dan diperbarui, pengujian dapat dimulai. Studi terbatas atau percontohan dilakukan terlebih dahulu untuk menentukan kelayakan penggunaan media komik dalam eksperimen skala besar. Untuk studi percontohan, peneliti memilih lima siswa dari kelas empat SDN Tawali 2. Produk yang muncul dari pengujian ternyata bermanfaat secara substantif dan metodologis. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memastikan apakah produk media komik yang diusulkan untuk digunakan dengan kurikulum ini bermanfaat dan konsisten dengan materi pelajaran. Lembar tes dan angket adalah contoh alat ukur yang dapat digunakan untuk menentukan kepraktisan.

#### 7. Revisi Produk

Hasil ujicoba awal dilakukan untuk merevisi produk media komik untuk menghasilkan media yang lebih baik lagi dalam rangka untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara mereview produk di bagian-bagian yang menjadi sasaran-sasaran.

#### 8. Uji coba Pemakaian

Setelah pengajuan uji coba awal produk berhasil, maka tahap selanjutnya produk yang berupa media komik diterapkan untuk lingkup yang lebih luas. Adapun jumlah siswa kelas IV(A) SDN Tawali 2 sebanyak 5 untuk mengetahui seberapa kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan tes dan angket.

#### 9. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam uji coba lapangan terdapat kekurangan atau kelemahan, sehingga dapat direvisi lagi guna untuk mencapai penyempurnaan atau pembuatan produk baru lagi agar dapat digunakan.

#### 10. Produksi Massal

Produksi massal yang digunakan peneliti ini adalah dengan cara mencetak komik menjadi buku dan di Sekolah SD.

### **3.3 Uji Coba Produk**

Uji coba media komik bertujuan untuk mengumpulkan data yang bertujuan mengetahui kelayakan, kevalidan, dan kepraktisan dari produk yang dibuat terhadap proses pembelajaran tema 7 Indahny keragaman di negeriku subtema 2 indahny keragaman budaya negeriku pembelajaran ke-

4.

Uji ini dilakukan kepada 5 siswa kelas IV(B), dengan memberikan pembelajaran dan evaluasi dengan media komik kemudian memberikan angket untuk mengetahui kepraktisan dari media komik.

### **3.4 Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba dari peneliti ini baik uji coba lapangan awal adalah siswa kelas IV(B) yang berjumlah 5 orang siswa dan uji coba lapangan secara luas yaitu kelas IV(A) yang berjumlah 20 orang siswa SDN Tawali 2. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan dalam peneliti ini sudah siap diujikan di lapangan.

### **3.5 Jenis Data**

Data merupakan fakta, informasi atau keterangan yang disajikan sebagai sumber atau bahan untuk menemukan kesimpulan dan membuat keputusan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan produk data kualitatif dan kuantitatif.

#### **3.5.1 Kuantitatif**

Data kuantitatif diperoleh berupa tanggapan dan saran dari para ahli media dan respon siswa. Data kuantitatif ini diperoleh pada saat validasi produk yang digunakan sebagai acuan revisi produk yang dikembangkan.

#### **3.5.2 Kualitatif**

Data kualitatif berupa data diperoleh dari skor penilaian produk oleh validator, skor lembar penilaian respon siswa, dan tes hasil belajar

siswa. Data kualitatif ini yang disajikan sebagai penentu kualitas produk yang telah dikembangkan.

### **3.6 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen adalah alat ukur atau pedoman yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Mengumpulkan data merupakan sebuah sarana yang dapat digunakan oleh peneliti dalam mengambil data yaitu menggunakan angket, dokumentasi, lembar pengamatan siswa dan lain sebagainya, sehingga kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dapat mempermudah peneliti. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk memenuhi kriteria kevalidan, keefektifan dan kepraktisan terhadap pengembangan media komik yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun Langkah-langkah sebagai berikut:

#### **3.6.1 Instrumen Lembar Angket**

Lembar angket merupakan suatu alat pengumpulan data yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang disusun secara tertulis yang ditunjukkan oleh ahli dan diberikan kepada siswa untuk memperoleh jawaban dari pada masalah dilapangan. Angket tersebut diberikan kepada beberapa pihak seperti berikut:

##### **3.6.2.1 Instrumen Lembar Angket Ahli Materi**

Angket penilaian yang terbagi menjadi dua aspek kualitas angket ini digunakan untuk mengetahui penilaian dari ahli materi yaitu dosen Ibu Yuni Maryati, M.Pd sehingga memperoleh tanggapan (pendapatan atau sarana) untuk media

pembelajaran sebelum tahap implementasi. Hasil dari angket ini menjadi bahan evaluasi untuk merevisi media pembelajaran agar layak diuji cobakan.

**Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi**

No	Variabel	Indikator	Kriteria				
			5	4	3	2	1
1.	Isi Materi	Tujuan studi selaras dengan keterampilan yang dibutuhkan oleh keterampilan dasar dan inti yang sekarang digunakan.					
		Konten dalam buku komik dan novel grafis sesuai dengan keterampilan dan kemampuan dasar.					
		Informasi disusun secara logis.					
		Informasi yang diberikan dapat diakses oleh siswa.					
		Dalam komik, teks disertai dengan gambar.					
		Siswa mengalami sedikit kesulitan untuk menindaklanjuti dialog dalam komik dan novel grafis.					
		Sejauh mana konten relevan dengan keterampilan dan pengetahuan dasar.					
		Tidak ada waktu atau tempat yang pasti untuk mempelajari komik di media.					

Sumber Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan)

### 3.6.2.2 Instrumen Lembar Angket Ahli Media

Dalam hal ini media mempunyai tugas dalam memberikan penilaian dalam segi media secara keseluruhan,

yang meliputi tampilan atau bentuk media. Penilaian ini meliputi 1 dosen dan 2 guru.

**Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media**

No	Variabel	Indikator	Kriteria				
			5	4	3	2	1
1.	Desain	Presentasi Komik:					
		Kapan dan bagaimana memanfaatkan media secara tepat					
		Kesesuaian gambar berdasarkan KD dan indikasinya					
		Font yang jelas dan terbaca					
		Kualitas gambar yang unggul					
2.	Penyajian materi	Media yang digunakan sudah sesuai dengan norma KD.					
		Realitas komik sebagai media naratif					
		Penyelarasan tujuan pembelajaran dengan isi media					
3.	Format penggunaan	Keramahan pengguna media komik					
		Distribusi buku komik di kalangan siswa					
		Portabilitas media memastikan keserbagunaannya.					

Diadaptasi dari Sasmita(2018)

### 3.6.2.3 Instrumen Angket Respon Siswa

Siswa menilai media pembelajaran berdasarkan kualitas isi dan tujuan kualitas instruksional, serta kualitas. Angket ini digunakan untuk mengetahui penilaian dari siswa dan memperoleh tanggapan ( pendapat dan saran ) setelah menggunakan media pembelajaran.

**Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Respon Siswa**

No	Variabel	Indikator	Kriteria				
			5	4	3	2	1
1.	Media	Media memiliki daya tarik yang kuat pada kaum muda saat ini.					
		Komik mendorong partisipasi siswa di kelas.					
		Partisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang meningkatkan prestasi akademik siswa					
2.	Manfaat media	Membantu anak-anak memahami konsep					
		Belajar mandiri menjadi pilihan bagi mahasiswa.					
		Ini adalah pendekatan langsung untuk pendidikan					
		Dapat meningkatkan efisiensi siswa di kelas.					
		Buku komik membuat pendidikan lebih menghibur.					
3.	Cara penggunaan	Media yang mudah digunakan					

Diadaptasi dari Sasmita(2018)

**Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Keterlaksanaan Pembelajaran**

No	Aspek-Aspek Yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Kegiatan awal</b>						
1	Instruktur akan menyambut dan mengkondisikan siswa.					
2	Kelas berdoa, dengan instruktur meminta seorang siswa untuk mengambil kemudi.					
3	Pendidik memastikan semua orang ada di sana dan menanyakan kabar mereka.					
4	Instruktur menyarankan agar kelas memecahkan kebekuan dengan bertepuk tangan dan bernyanyi.					
5	Guru menginspirasi murid-muridnya.					
6	Instruktur mengkomunikasikan tujuan kursus kepada siswa.					
<b>Kegiatan Inti</b>						
7	Komik yang menonjolkan kekayaan dan keragaman tradisi budaya negara saya sangat digemari oleh para pelajar.					
8	Pendidik memfasilitasi pemahaman kelas tentang isi					

	buku komik.					
9	Pertanyaan dari siswa menunjukkan kurangnya pemahaman.					
<b>Penutup</b>						
10	Baik instruktur dan siswa mungkin mendapat manfaat dari pembekalan pelajaran mereka.					
11	Instruktur menginspirasi siswa untuk mempertahankan minat mereka dalam belajar.					
12	Di akhir latihan pembelajaran, peserta berdoa dalam tradisi agama mereka masing-masing.					
13	Ucapkan selamat tinggal pada kelas.					
<b>Jumlah</b>						

### 3.6.3 Angket Motivasi

Instrumen angket motivasi ini digunakan untuk mengukur kemampuan dasar pencapaian pemahaman siswa. Dalam hal ini untuk mengetahui tingkat pemahaman dalam indahny keragaman budaya negeriku. Angket motivasi ini digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Angket motivasi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman siswa. Kisi-kis angket motivasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Motivasi**

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Jumlah
1.	<i>Attention</i> (perhatian/rasa ingin tahu)	Tingkat keingintahuan siswa yang tinggi terhadap topik tema 7, subtema 2, pelajaran keempat; Keterlibatan siswa dengan media pilihan guru;		
2.	Relevance (keterkaitan)	Koneksi ke subjek melalui latihan langsung		
3.	Confidence (percaya diri)	Pengaruh media pada topik; pentingnya kemauan siswa untuk berbagi perspektif mereka di kelas; hubungan antara keduanya.		

### Petunjuk

1. Cek pada kolom alternatif penilaian yang tersedia. Adapun skala penilaian adalah sebagai berikut.

1 = Sangat tidak terlaksana

2 = Tidak Terlaksana

3 = Terlaksana

4 = Sangat Terlaksana

2. Bacalah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan teliti. Dan beri tanda ( ) pada kolom Alternatif, Bila kurang jelas/tidak mengerti tanyakan pada Guru.

**Tabel 3. 6 Angket Motivasi Siswa**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya berniat mencurahkan waktu untuk mempelajarinya.					
2	Saya akan mendapatkan keuntungan dari penggambaran media tentang keragaman orang dan gagasan yang kaya yang membentuk bangsa saya sendiri.					
3	Mempelajari hal ini tidak membuat saya kesulitan					
4	Saya suka kesempatan untuk belajar tentang budaya lain, jadi saya menghargai keragaman yang ada di negara saya sendiri.					
5	Saya dapat menggunakan materi yang diberikan guru untuk keuntungan saya.					
6	Apa yang membuat bangsa saya begitu istimewa adalah banyaknya budaya dan latar belakang yang hidup di sini.					
7	Sumber daya guru menarik dan					

	beragam, jadi saya berharap dapat menggunakannya.					
8	Saya ingin belajar karena metode dan sumber daya yang digunakan disesuaikan dengan tingkat keahlian saya.					
9	Relevan dengan kehidupan saya sehari-hari (Lingkungan Mahasiswa), pengetahuan ini akan membantu saya memahami konsep-konsep yang ada.					
10	Saya mendengarkan dengan seksama setiap ceramah Guru. Saya suka belajar tentang kekayaan ragam budaya negara saya dan memberikan tanggapan yang bijaksana atas pertanyaan instruktur.					

### 3.6.4 Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini untuk mengumpulkan gambar dalam proses pembelajaran mengenai media komik untuk meningkatkan tingkat pemahaman siswa.

## 3.7 Metode Analisis Data

### 3.7.1 Analisis Kevalidan ( Validator Ahli)

Analisis validasi didasarkan pada data hasil validasi ahli. Adapun pedoman penilaian kevalidan pada lembar penilaian media komik.

Menggunakan skor rata-rata dengan menggunakan rumus:

$$Y = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Keterangan:

Y = Nilai uji validitas produk

$\sum x$  = Nilai yang diperoleh

$\sum x$  = Nilai maksimal

**Tabel 3. 7 Pedoman skor Penelitian**

No	Interval Skor	Kriteria Kevalidan
1	86% - 100 %	Sangat Valid
2	68% - 84 %	Valid
3	54% - 65 %	Cukup Valid
4	36% - 52 %	Kurang Valid
5	20% - 36%	Tidak Valid

Diadaptasi dari Kusuma (2018)

Hasil yang diperoleh dari perhitungan persentase kemudian ditentukan dengan tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran yang digunakan. Tahap validasi produk berakhir jika rata-rata hasil penilaian kuantitatif pada tahap ini memperoleh minimal cukup valid.

### 1.7.2 Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan didasarkan pada data hasil angket respon siswa. Dalam pedoman penilaian kepraktisan pada pember penilaian media pembelajaran media komik menggunakan persentase 1-5. Perhitungan persentase respon siswa dari data yang sudah dikumpulkan maka menggunakan rumus:

Keterangan:

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

P = Nilai uji kepraktisan

$\sum x$  = Respon peserta didik

$\sum xi$  = Nilai maksimal

Untuk data hasil kepraktisan Adapun kriteria nilai analisis nilai rata-rata yang digunakan dalam table berikut:

**Tabel 3. 8 Pedoman Skor angket respon siswa**

No	Presentase	Kriteria
1	85-100 %	Sangat Praktis
2	69-84 %	Praktis
3	53-65 %	Cukup Praktis
4	37-52 %	Kurang Praktis
5	20-36%	Tidak Praktis

Diadaptasi dari Kusuma (2018)

Berdasarkan analisis kepraktisan diatas, media pembelajaran yang dihasilkan dikatakan praktis apabila hasil angket respon siswa memenuhi kriteria minimal cukup praktis.

### 3.6.5 Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan dapat diperoleh dari angket karakter *posttest* dan *pretest*. Untuk mengukur keefektifan media komik, peneliti memberikan angket motivasi ke siswa sejumlah 25 orang. Peneliti menggunakan rumus di bawah ini:

$$N - Gain = \frac{skor\ post - test - skor\ pres - test}{skor\ maksimal - skor\ pres - test}$$

Adapun kriteria menentukan hasil belajar aspek motivasi siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 3. 9 Indeks Persentase Tingkat N-Gain**

Nilai N-Gain	Keterangan
$\geq 0,7$	N-Gain Tinggi
$0,7 \geq g \geq 0,3$	N-Gain Sedang
$9 < 0,3$	N-Gain Rendah