

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK ASAL MULA
GUNUNG KELUD PADA MATERI CERITA FIKSI SISWA KELAS 4 SDN
TAROKAN 3**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

RIO ARMADHANI

NPM : 19.1.01.10.0107

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2023

Skripsi Oleh:

RIO ARMADHANI
NPM: 19.1.01.10.0107

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK ASAL MULA
GUNUNG KELUD PADA MATERI CERITA FIKSI SISWA KELAS 4 SDN
TAROKAN 3**

Telah disetujui untuk diajukan kepada

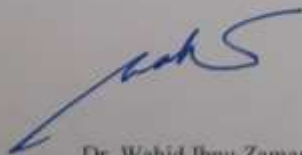
Panitia Sidang Skripsi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FKIP UN PGRI Kediri

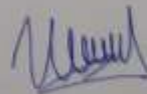
Tanggal: 05 Juli 2023

Pembimbing I,



Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd
NIDN. 0713078602

Pembimbing II,



Wahyudi, M.Sn
NIDN. 0705069001

Skripsi oleh:

RIO ARMADHANI

NPM: 19.1.01.10.0107

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK ASAL MULA
GUNUNG KELUD PADA MATERI CERITA FIKSI SISWA KELAS 4 SDN
TAROKAN 3**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FIKP UN PGRI Kediri

Pada tanggal:

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.
2. Penguji 1 : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.
3. Penguji 2 : Wahyudi, M.Sn.



Mengetahui,
Dekan, FKIP

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd

NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Rio Armadhani
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/ Tanggal Lahir : Kediri/ 15 Januari 2001
NPM : 19.1.01.10.0107
Fakultas/ Program Studi : FIKP/PGSD

menyatakan dengan yang sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 05 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Rio Armadhani

19.1.01.10..0107

MOTO

Bermimpilah untuk membuatmu bahagia

Dan

Bergeraklah untuk membuatmu meraih mimpi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Rasa syukur atas rahmat, taufik dan hidayah-Nya yang diberikan oleh Allah SWT. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT atas semua keridhoannya dan izinnya sehingga penulis mampu menyelesaikan kuliah dan skripsi ini.
2. Orang tua saya yang selalu memberikan nasihat-nasihat berharga serta membimbing saya hingga pada titik ini.
3. Seluruh keluarga saya yang senantiasa memberi dorongan dan bantuan.
4. Bapak Wahid Ibnu Zaman dan Bapak Wahyudi yang telah membimbing saya serta memberikan pengalaman berharga semasa perkuliahan.
5. Keluarga besar Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
6. Serta seluruh rekan yang bersama-sama berjuang dan saling mengulurkan tangan.

ABSTRAK

Rio Armadhani: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Asal Mula Gunung Kelud Pada Materi Cerita Fiksi Siswa Kelas 4 SDN Tarokan 3. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI, 2023.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar di SDN Tarokan 3 belum dapat dikatakan ideal. Terlihat dari pembelajaran yang masih berpusat pada guru, tidak terdapat variasi media pembelajaran, serta sarana pembelajaran yang belum lengkap. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah, (1) menghasilkan media pembelajaran komik asal mula gunung kelud yang valid, (2) menghasilkan media pembelajaran komik asal mula gunung kelud yang praktis, (3) menghasilkan media pembelajaran komik asal mula gunung kelud yang efektif.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan oleh Borg & Gall yang terdiri dari tahapan: (1) *Research and information collecting*, (2) *Planning*, (3) *Develop preliminary form of product*, (4) *Preliminary field testing*, (5) *Main product revision*, (6) *Main field testing*, (7) *Operational product revision*, (8) *Operasional field testing*, (9) *Final product revision*, (10) *Disemination and implementation*. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tarokan 3.

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) media komik dinyatakan valid oleh ahli media dengan persentase kevalidan sebesar 84,7%, (2) media komik dinyatakan valid oleh ahli materi dengan persentase kevalidan sebesar 98,4%, (3) media komik dinyatakan praktis oleh guru dengan persentase kepraktisan sebesar 97%, (4) media komik dinyatakan efektif dengan hasil uji *N-gain* menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata sebesar 0,34 (peningkatan sedang).

Kata kunci: Media Pembelajaran, Komik, Cerita Fiksi

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd, selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I.
5. Wahyudi, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II.
6. Sutrisno Sahari, M.Pd, selaku Validator Ahli Media
7. Rian Damariswara, M.Pd, selaku Validator Ahli Materi
8. Yogi Agus Ferdiansyah, S.Pd SD, selaku Kepala Sekolah SDN Tarokan 3
9. Seluruh Guru dan tenaga kependidikan SDN Tarokan 3
10. Seluruh Siswa SDN Tarokan 3
11. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 3 Januari 2023

RIO ARMADHANI

NPM: 19.1.01.10.0107

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Pengembangan	9
E. Desain Operasional.....	9

BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
LANDASAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
A. Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
B. Pembelajaran Efektif	Error! Bookmark not defined.
C. Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
D. Komik	Error! Bookmark not defined.
E. Cerita Fiksi	Error! Bookmark not defined.
F. Materi Asal Mula Gunung Kelud	Error! Bookmark not defined.
G. Kerangka Berfikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
METODE PENGEMBANGAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Penelitian Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Model Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
C. Prosedur Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
D. Lokasi dan Subyek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
E. Uji Coba Model/Produk.....	Error! Bookmark not defined.
F. Validasi Model/Produk.....	Error! Bookmark not defined.
G. Instrumen Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
defined.	

A. Hasil Studi Pendahuluan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Validasi Model	Error! Bookmark not defined.
C. Pengujian Model Terbatas	Error! Bookmark not defined.
D. Pengujian Model Perluasan	Error! Bookmark not defined.
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
A. Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Implikasi	Error! Bookmark not defined.
C. Saran-Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	11

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan tahapan pengembangan Borg & Gall (Nur, 2022)	Error!
Bookmark not defined.	
Gambar 3. 2 Desain “ <i>One Group Pretest-Posttest</i> ” (Sugiyono dalam Saputro, 2019)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.1 Tahap 1 pembuatan media komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.2 Tahap 2 pembuatan media komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.3 Tahap 3 pembuatan media komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.4 Tahap 4 pembuatan media komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.5 Tahap 5 pembuatan media komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.6 Tahap 6 pembuatan media komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.7 Tahap 7 pembuatan media komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.8 Tahap 8 pembuatan media komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.9 Sampul depan komik.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.10 Halaman 1 komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.11 Halaman 2 komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.12 Halaman 3 komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.13 Halaman 4 komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.14 Halaman 5 komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.15 Halaman 6 komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.16 Halaman 7 komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.17 Halaman 8 komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.18 Halaman 9 komik	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4.19 Halaman 10 komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.20 Halaman 11 komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.21 Halaman 12 komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.22 Halaman 13 komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.23 Halaman 14 komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.24 Halaman 15 komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.25 Halaman 16 komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.26 Halaman 17 komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.27 Sampul belakang komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.28 Sampul depan sebelum revisi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.29 Sampul depan sesudah revisi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.30 Halaman 5 sebelum revisi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.31 Halaman 5 sesudah revisi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.32 Halaman 7 sebelum revisi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.33 halaman 7 sesudah revisi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.34 Halaman 8 sebelum revisi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.35 Halaman 8 sesudah revisi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.36 Halaman 9 sebelum revisi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.37 Halaman 9 sesudah revisi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.38 Halaman 11 sebelum revisi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.39 Halaman 11 sesudah revisi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.40 Halaman 1 sesudah revisi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.41 Halaman 10 sebelum revisi	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4.42 Halaman 10 sesudah revisi**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.43 Halaman 11 sebelum revisi ke-2**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.44 Halaman 11 sesudah revisi ke-2.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi angket validasi media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Kisi-kisi angket validasi materi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket respon guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.4 Kriteria <i>N-Gain</i> (Ramadhani, 2020)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.5 Kriteria kevalidan media (Akbar dalam Fatmawati, 2016:96)	Error!
Bookmark not defined.	
Tabel 3.6 Kriteria kepraktisan media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Hasil uji validasi media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Kriteria kevalidan media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Hasil uji validasi materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Kriteria kevalidan materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Hasil uji kepraktisan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Kriteria kepraktisan media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Desain akhir media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Hasil uji coba terbatas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 11 Hasil uji <i>N-gain</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 12 Hasil uji rata-rata <i>N-gain</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 13 Kriteria <i>N-gain</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 14 Hasil uji coba perluasan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 17 Hasil uji <i>N-gain</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 18 Hasil uji rata-rata <i>N-gain</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 19 Kriteria <i>N-gain</i>	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3. Lembar Hasil Uji Plagiasi.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6. Angket Kevalidan Oleh Ahli Media..**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7. Angket Kevalidan Oleh Ahli Materi .**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8. Angket Kepraktisan Oleh Guru**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9. Lembar Evaluasi**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 10. Perangkat Pembelajaran**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 11. Dokumentasi.....**Error! Bookmark not defined.**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah inti dari kegiatan di sekolah. Suatu proses pendidikan tidak akan berjalan tanpa kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pula yang menjadi salah satu faktor penentu kualitas pendidikan pada suatu sekolah. Pembelajaran di sekolah baiknya adalah pembelajaran yang dapat dikatakan efektif. Dalam menunjang keefektifan pembelajaran, maka harus diawali dengan kelengkapan komponen sebagai syarat berjalannya pembelajaran itu sendiri. Adapun komponen pembelajaran diantaranya menurut Hanafy (2014:67), yaitu : Tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, evaluasi, peserta didik, guru, lingkungan, dan media pembelajaran.

Berbagai ahli mengungkapkan macam-macam ukuran keefektifan suatu pembelajaran. Menurut Wright (dalam Uno, 2011:174) terdapat 7 indikator keefektifan pembelajaran, yaitu meliputi : 1) Materi yang terorganisasi dengan baik, 2) Keefektifan dalam komunikasi, 3) Penguasaan materi, 4) Sikap positif dalam pembelajaran, 5) Sistem penilaian yang adil dan objektif, 6) Keluwesan dalam kegiatan pembelajaran, 7) Hasil belajar.

Selain itu menurut Reigeluth (dalam Yusuf 2017:16) mengemukakan 4 indikator keefektifan pembelajaran, diantaranya: 1) Kecermatan penugasan, 2) Kecepatan unjuk kerja, 3) Tingkat alih belajar, 4) Tingkat retensi. Dalam penelitian yang lebih baru oleh Yusuf (2017:16) telah merangkum dan

menggabungkan kedua teori tersebut menjadi 5 indikator keefektifan, yaitu: 1) Pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, 2) Proses komunikatif, 3) Respon peserta didik, 4) Aktifitas belajar, 5) Hasil Belajar.

Kelengkapan komponen pembelajaran dan keefektifan pembelajaran merupakan hal yang saling berhubungan dalam membentuk pembelajaran yang ideal. Dapat diambil contoh hubungan aktivitas belajar dengan media pembelajaran. Yusuf (2017:19) menjelaskan bahwa aktivitas belajar yang dimaksud adalah suatu kegiatan dengan cara memanfaatkan panca indra, mental, dan intelektual, diantaranya sebagai berikut: 1) Kegiatan berpikir, merenung, mengungat, dan membuat keputusan; 2) Kegiatan mendengarkan radio/audio, menedengarkan percakapan, dan mendengarkan penjelasan; 3) Kegiatan visual yaitu melihat gambar, membaca, mengamati objek; 4) Kegiatan menulis, mencatat, merangkum, dan sebagainya; 5) Kegiatan lisan yaitu mengungkapkan ide, memberi saran, bertanya, dan menjelaskan; 6) Kegiatan menggambar; 7) Kegiatan motorik seperti latihan fisik. Dari penjabaran tersebut, media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang dapat menjangkau berbagai kegiatan untuk membangun aktifitas siswa.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran dan bagian dari perangkat pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang mampu meningkatkan keefektifan pembelajaran, salah satunya aktifitas belajar. Terdapat 3 jenis media pembelajaran yang dikategorikan berdasarkan cara penggunaannya. Media visual adalah media

yang digunakan dengan cara melihat, media audio adalah media yang digunakan dengan cara mendengar, dan media audio-visual adalah media yang digunakan dengan cara mendengar dan melihat. Adapun tingkat keefektifan pembelajaran dari komponen media pembelajaran dapat dilihat dari kerucut pengalaman (*Cone Of Experience*) yang dikemukakan oleh Edgar Dale (dalam Sari, 2019:47), dimana penggunaan media yang menggunakan gambar, video, dan demonstrasi dapat meningkatkan kemampuan mengingat materi sebanyak 30%. Sedangkan persentase tertinggi yang dapat di capai adalah 90% yaitu dengan bermain peran, mengerjakan hal yang nyata, dan melakukan simulasi.

Dalam Kerucut tersebut telah diperlihatkan tingkat keefektifan yang dapat dicapai pada penggunaan media pembelajaran. Selain itu menurut Ornstein (dalam Hermawan, 2013:11) menyatakan bahwa terdapat 7 manfaat media pembelajaran yang dimana dapat kita lihat sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif. Ke-7 manfaat tersebut yaitu : 1) Membangkitkan motivasi belajar siswa, 2) Meningkatkan pemahaman siswa, 3) Menyediakan berbagai pengalaman belajar, 4) Memperkuat proses belajar, 5) Memenuhi minat yang bervariasi, 6) Mendorong keterlibatan siswa, 7) Mengubah dan membentuk sikap. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa komponen media pembelajaran adalah salah satu komponen dalam pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu memenuhi indikator keefektifan dari teori aktifitas belajar yang telah dikemukakan oleh Yusuf (2017).

Kondisi ideal suatu pembelajaran tidak selalu dapat tercapai. Hal ini disebabkan oleh beberapa kendala yang terjadi di sekolah. Pada hasil observasi di SDN Tarokan 3, ditemukan beberapa permasalahan yang bertentangan dengan konsep keidealan pembelajaran yang telah dijabarkan. Adapun permasalahan yang ditemukan sebagai berikut : Mayoritas pembelajaran dilakukan dengan metode *teacher center* dan belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Hal tersebut dikarenakan fasilitas seperti proyektor yang hanya ada satu di sekolah serta penggunaannya yang mengharuskan siswa pindah ke kelas dengan fasilitas tersebut. Selain itu belum terdapat perangkat elektronik seperti komputer yang tersusun untuk penggunaan media digital dan media atau alat peraga lainnya untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dapat mempengaruhi pertimbangan guru dalam menggunakan media di dalam pembelajaran. Permasalahan lain terdapat pada perpustakaan yang hanya terdapat 3 rak berisi buku dan 8 rak lainnya masih kosong. Di perpustakaan itu juga ditemui bahan bacaan berupa komik yang tidak sesuai dengan umur siswa sekolah dasar dengan menampilkan gambar yang cenderung vulgar.

Beberapa permasalahan serupa juga telah dikemukakan oleh Yusuf (2017), ia menyebutkan bahwa beberapa masalah yang ditemui dalam proses belajar mengajar, yaitu : kurang adanya variasi dalam proses belajar mengajar, proses belajar mengajar cenderung monoton walaupun diadakannya variasi, respon siswa cenderung kurang positif, hasil belajar tidak digunakan sebagai tolok ukur pada langkah selanjutnya. Peneliti juga

melakukan wawancara terhadap tiga peserta didik dari perwakilan kelompok atas, bawah, dan tengah. Diperoleh hasil bahwa peserta didik kelompok atas dan tengah kurang aktif dalam pembelajaran karena mereka belum memahami materi yang disampaikan atas hasil dari penyampaian pembelajaran yang kurang memunculkan rasa penasaran dan kurang menarik.

Adapun menurut Sukmanasa, dkk (2017: 172) menyebutkan bahwa salah satu masalah utamanya adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional. Selain itu media pembelajaran yang digunakan guru hanya sebatas gambar-gambar yang ada di buku. Namun menurut penulis, gambar-gambar tersebut belum dapat membangkitkan keaktifan dan minat siswa secara maksimal.

Dari permasalahan tersebut terdapat solusi yang diberikan peneliti untuk mengatasi masalah yang telah disebutkan, yaitu dengan penggunaan media pembelajaran berupa komik. Media pembelajaran komik ini dapat berupa buku komik bergambar dan dapat juga berupa e-book atau buku digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop dan *smartphone*. Tentunya hal tersebut berbeda dengan media pembelajaran lain yang sebagian besar akses dimiliki guru untuk disampaikan ke siswa, namun media pembelajaran ini memungkinkan hampir semua siswa dapat mengaksesnya. Media ini tergolong media visual karena media ini memproyeksikan gambar dan tulisan tanpa ada suara. Pengembangan media pembelajaran komik ini akan difokuskan pada materi cerita fiksi kelas 4 SD. Harapannya dengan media komik ini adalah agar dapat menutupi kekurangan

sekolah yang tidak memiliki sarana dan prasarana yang memadai, membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran, meningkatkan ketertarikan siswa dalam membaca cerita fiksi yang sebelumnya sebagian besar berupa teks menjadi berupa komik yang terdapat gambar-gambar menarik di dalamnya. Adapun kelebihan dari media pembelajaran ini adalah : 1) Komik dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap cerita fiksi, 2) Komik dapat memudahkan siswa dalam memahami cerita fiksi, 3) Komik dapat meningkatkan pemahaman siswa atas materi cerita fiksi, 4) Komik digital dapat diakses dimanapun selama memiliki perangkat elektronik seperti *smartphone* atau laptop.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis komik, menurut Mujahadah, dkk (2021) kelebihan media pembelajaran berbasis komik diantaranya adalah : 1) Media komik menciptakan minat peserta didik, 2) Dapat menumbuhkan minat baca peserta didik, 3) Memperluas kosa kata peserta didik, 4) Mempermudah peserta didik dalam memahami hal-hal abstrak, 5) Media Komik memfokuskan peserta didik pada studi yang dipelajari. Adapun kesimpulan dari penelitian ini menjabarkan peningkatan hasil belajar dan dikategorikan pada “Baik Sekali”.

Selain didasari oleh permasalahan yang terdapat di lokasi penelitian, penelitian ini juga diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu yang memiliki solusi yang serupa. Penelitian terdahulu yang pertama dilakukan oleh Elly Sukmanasa, dkk. Dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor”. Pada penelitian yang dilakukan oleh Elly mengungkapkan masalah yang serupa berupa penerapan metode konvensional oleh guru, respon siswa yang cenderung pasif, serta nilai siswa yang cenderung kurang memuaskan. Dari masalah tersebut maka dipilihlah penelitian pengembangan dengan mengembangkan komik digital pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial serta menggunakan tahapan Borg & Gall. Adapun hasil dari penelitian tersebut menyebutkan bahwa penggunaan media komik digital dapat meningkatkan minat siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD.

Penelitian lain yang menghasilkan produk pengembangan media serupa yaitu komik digital, dilakukan oleh Nadia Kustianingsari dan Utari Dewi dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V Sdn Putat Jaya III/379 Surabaya”. Pada penelitian ini dijelaskan bahwa tahapan awal yang dilakukan adalah mengumpulkan informasi terkait permasalahan di lapangan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan observasi. Dijelaskan bahwa proses wawancara yang dilakukan hanya melibatkan satu sumber saja yaitu wali kelas 5 SDN Putat Jaya III/379. Hasil dari wawancara dan observasi yang telah dilakukan didapati berbagai permasalahan yang ada di lapangan, beberapa diantaranya adalah : keterbatasan penggunaan media, kurang adanya inovasi pembelajaran, gaya belajar siswa yang beragam, dan kurangnya minat baca siswa. Dengan menganalisis permasalahan dan

kebutuhan yang ada dilapangan, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan produk komik digital dalam usaha untuk memfasilitasi siswa dengan gaya belajar visual dan menambah variasi media pembelajaran.

Oleh karena itu penulis ingin mengembangkan media pembelajaran komik yang sesuai dengan kondisi di SD dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Asal Mula Gunung Kelud Pada Materi Cerita Fiksi Siswa Kelas 5 SDN Tarokan 3.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Belum ditemukan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.
2. Metode pembelajaran masih berpusat pada guru.
3. Keterbatasan akses siswa pada media pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik asal mula gunung kelud yang valid ?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik asal mula gunung kelud yang praktis ?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik asal mula gunung kelud yang efektif ?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Menghasilkan media pembelajaran komik asal mula gunung kelud yang valid
2. Menghasilkan media pembelajaran komik asal mula gunung kelud yang praktis
3. Menghasilkan media pembelajaran komik asal mula gunung kelud yang efektif

E. Desain Operasional

1. Produk media pembelajaran komik asal mula gunung kelud dapat dikatakan valid jika validator ahli materi dan ahli media memberikan penilaian dengan persentase $>75\%$
2. Produk media pembelajaran komik asal mula gunung kelud dapat dikatakan praktis jika guru memberikan penilaian dengan persentase $>75\%$
3. Produk media pembelajaran komik asal mula gunung kelud dapat dikatakan efektif jika terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media
4. Media pembelajaran komik bergambar adalah alat bantu pembelajaran dalam bentuk buku atau buku digital dengan berisikan serangkaian gambar dan dialog untuk menyampaikan suatu cerita.

5. Materi cerita fiksi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah materi yang membahas tentang cerita karangan penulis yang berasal dari imajinasi penulis dan bersifat tidak nyata.
6. Cerita asal mula Gunung Kelud adalah suatu cerita rakyat yang berasal dari Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur. Asal mula Gunung Kelud berfokus pada cerita seorang tokoh dengan kepala banteng yang mengikuti sayembara dari seorang raja.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatwa Publishing.
- Damopolii, Vemsi., Nursiya Bito, & Resmawan. (2019). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat*. *AJME: 1(2)*, 74-85
- Dewanti, H., Toenlio, A. J. E., & Soepriyanto, Y. (2018). *Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo*. *JKTP: 1(3)*, 226.
- Fakhrurrazi. (2018). *Hakikat Pembelajaran Yang Efektif*. *Jurnal Al-Tafkir: 11(1)*, 87–88.
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan Dan Pendidik)*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Fatmawati, A. (2016). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X*. *EduSains, 4(2)*, 94–103.
- Hanafy, Muh. S. (2014). *Konsep Belajar Dan Pembelajaran*. *Lentera Pendidikan: 17(1)*, 66–79.
- Hermawan, A. H. (2013). *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Di SD*. Banten: Universitas Terbuka.

- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science & Education Journal*, 1(1), 31–37.
- Mujahadah, I., Alman, & Triono Mukhlas. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. Jurnal Papeda: 3(1), 8–15.*
- Mulyani, Sri Puji. (2015). *Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas III SD Negeri Tegalpanggung. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Nur, Fitriani., Masita. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Matematika. Makassar: Nas Media Pustaka*
- Patricia. Florens Debora. (2018). *Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku “Memahami Komik” Scott Mccloud. Jurnal Studi Komunikasi: 2(2), 279–280.*
- Permana, Anggi. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pengapian Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Di Smk Ma’arif Salam Magelang. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*
- Permana, Anggi. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pengapian Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Di Smk Ma’arif Salam Magelang. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*

- Prasetya, I. (2022). *Metodologi Penelitian: Pendekatan Teori dan Praktik*. Medan: UMSU Press.
- Ramadhani, R., & Amudi, A. (2020). Efektifitas Penggunaan Modul Matematika Dasar Pada Materi Bilangan Terhadap Hasil Belajar. *AKSIMOA*, 9(1), 64–71.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Sleman: Aswaja Pressindo.
- Sari, Pusvyta. (2019). *Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran*. *MUDIR: 1(1)*, 42-57
- Sidiq, U., & Choiri, Moh. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan (A. Mujahidin, Ed.)*. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Sumanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor*. *JPSD: 3(2)*, 172.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2011). *Belajar Dengan Pendekatan Paikem: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Widiasworo, E. (2019). *Menyusun Penelitian Kuantitatif Untuk Skripsi Dan Tesis (Ilalang, Ed.)*. Bantul: Araska.

Yusuf, B. B. (2017). Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan: 1*(2), 16.