

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK  
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH FATHUS SALAFI AJUNG  
JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:  
**Nadya Firdausy**  
**NIM: T20194048**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK  
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH FATHUS SALAFI AJUNG  
JEMBER**

**SKRIPSI**

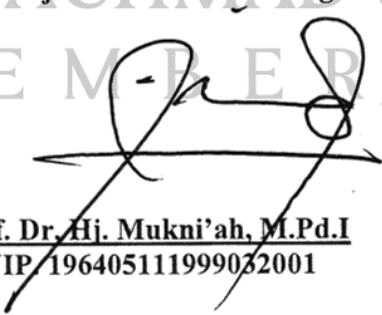
Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**Nadya Firdausy  
NIM: T20194048**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Disetujui Dosen Pembimbing

  
**Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I**  
NIP/196405111999032001

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK  
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH FATHUS SALAFI AJUNG  
JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Kamis

Tanggal: 22 Juni 2023

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

Dr. Ubaidillah, M.Pd.I

NIP. 198512042015031002

Erfan Efendi, M.Pd.I

NUP. 20160365

Anggota:

1. Dr. H. Mashudi, M.Pd.

(  )

2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I

(  )

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



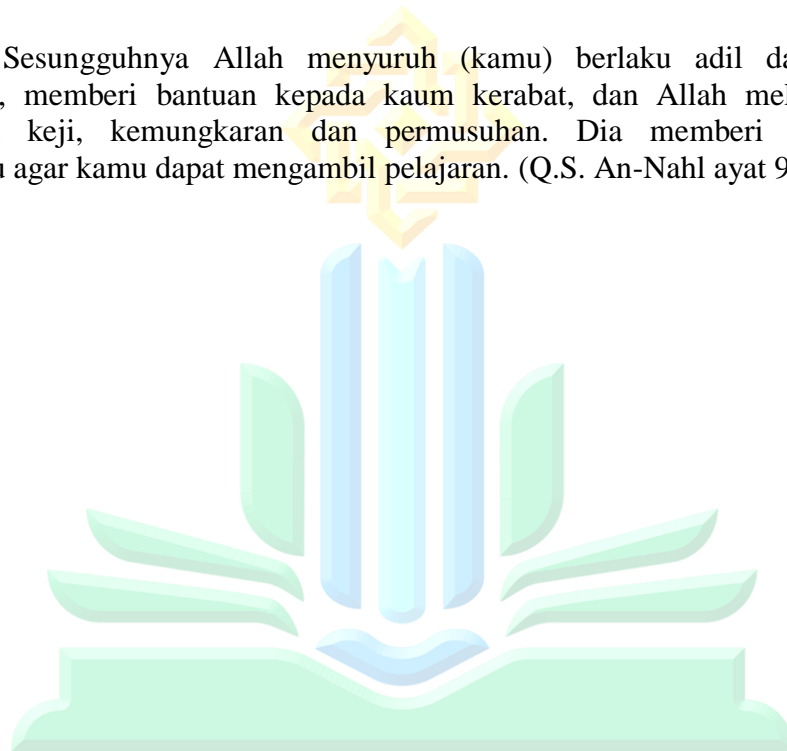
Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I

NIP. 196405111999032001

## MOTTO

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَايَ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ  
وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ ۗ يَعِظُكُم لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ ﴿٩٠﴾

Artinya: Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi bantuan kepada kaum kerabat, dan Allah melarang dari perbuatan keji, kemungkaran dan permusuhan. Dia memberi pengajaran kepadamu agar kamu dapat mengambil pelajaran. (Q.S. An-Nahl ayat 90)\*



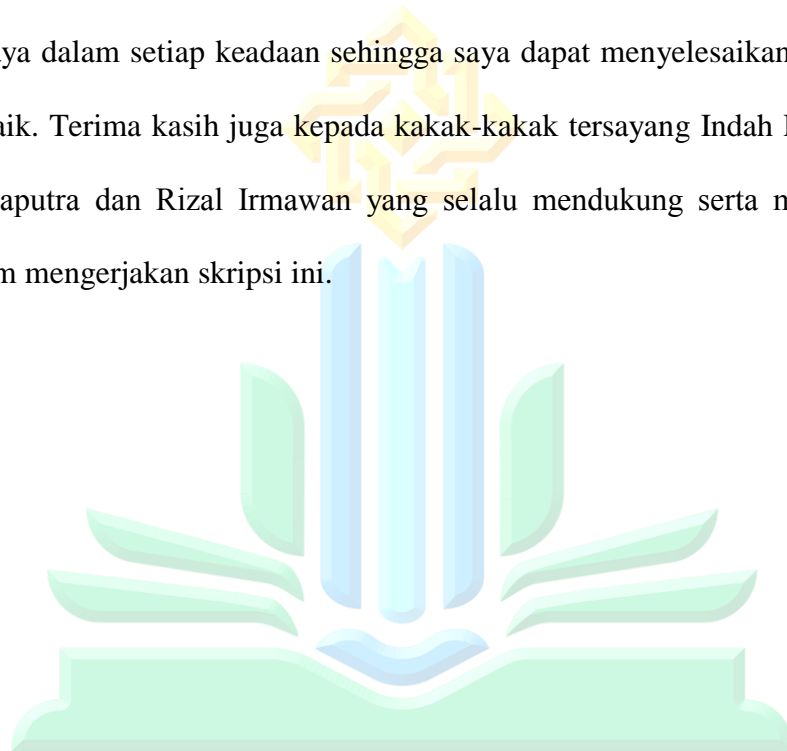
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

\* Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Al-Karim Tajwid dan Terjemahan Edisi Wanita*, Halim Publishing & distributing, 2013, Al-Quran QS. An-Nahl/16:90, 277

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya tercinta yaitu Ibu Muntamma dan bapak Alm. Ahmad Zuhri. lalu tak lupa terimakasih kepada ayah sambung saya bapak Faisal sebagai bentuk rasa terima kasih karena telah mendo'akan saya, selalu mendukung saya, dan selalu memberikan motivasi kepada saya dalam setiap keadaan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Terima kasih juga kepada kakak-kakak tersayang Indah Puspitasari, Hendik Saputra dan Rizal Irmawan yang selalu mendukung serta mendo'akan saya dalam mengerjakan skripsi ini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## ABSTRAK

Nadya Firdausy, 2023: *Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Tematik Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember.*

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Komik, Pembelajaran Tematik

Media dalam proses pembelajaran merupakan komponen penting yang dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media komik. Pengembangan media komik merupakan salah satu media yang dapat menarik perhatian peserta didik khususnya di kelas tingkat rendah yaitu kelas tiga. Media komik di dalamnya berisikan suatu percakapan antar tokoh yang menceritakan suatu materi pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 dengan disertai gambar berwarna yang menarik.

Dalam penelitian pengembangan ini memiliki rumusan masalah yaitu: 1) Bagaimana langkah-langkah pengembangan media komik pada pembelajaran tematik kelas III di MI Fathus Salafi Ajung Jember? 2) Bagaimana efektifitas penggunaan media komik pada pembelajaran tematik kelas III di MI Fathus Salafi Ajung Jember.

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan produk media komik pada pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 1 untuk peserta didik kelas III di MI Fathus Salafi Ajung Jember. 2) Membuktikan efektifitas media pembelajaran komik pada pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 untuk peserta didik kelas III di MI Fathus Salafi Ajung Jember.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang disebut juga dengan istilah *Research & Development* (R&D) dan menggunakan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, observasi dan dokumentasi. Kemudian, teknik analisis data penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif, yakni menganalisis langkah-langkah pengembangan media komik dan data efektifitas media komik dalam pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 untuk peserta didik kelas III di MI Fathus Salafi Ajung Jember.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Langkah-langkah pengembangan media komik pada pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 terdiri dari lima tahap, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi; 2) Efektifitas media komik diukur melalui hasil validasi ahli media, materi dan Bahasa memperoleh nilai rata-rata 91% dengan kategori valid dan dinyatakan bahwa media komik layak untuk digunakan. Hasil pengisian angket respon siswa didapatkan sebesar 99% dinyatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 1 pembelajaran 1 kelas III di MI Fathus Salafi Ajung Jember. Analisis data hasil belajar pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan dari peserta didik meningkat dengan rata-rata presentase sebesar 73%.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* rabbil'alamin. Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Tematik Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana dapat berjalan dengan lancar.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang.

Dalam kesuksesan penulisan skripsi ini, penulis memperoleh dukungan banyak pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

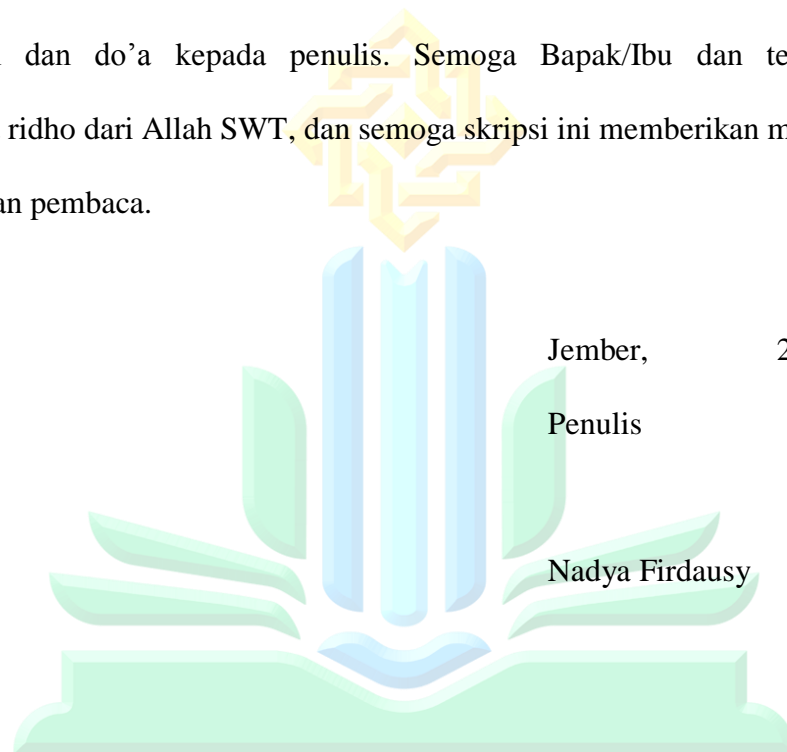
1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE, MM selaku rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima dan memfasilitasi penulis dalam mencari ilmu.
2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, Dosen Pembimbing Akademik (DPA), serta dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan izin penelitian serta telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, memberikan motivasi dan dukungan, memberikan arahan, dan memberikan semangat kepada penulis dengan penuh rasa sabar dan ikhlas, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah memberikan layanan dalam memenuhi kebutuhan mahasiswa, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Hartono, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan persetujuan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
5. Seluruh Bapak/Ibu dosen dan karyawan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mendidik penulis selama menempuh pendidikan S1 dalam memperoleh gelar Sarjana.
6. Taufiq Hidayat, S.Pd.I selaku Kepala Madrasah Ibtida'iyah Fathus Salafi Ajung Jember yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di Madrasah Ibtida'iyah Fathus Salafi Ajung Jember. Ridhaul Hasanah S.Pd selaku Wali Kelas III Madrasah Ibtida'iyah Fathus Salafi Ajung Jember. dan seluruh tenaga pendidik, karyawan, dan siswa-siswi khususnya siswa-siswi kelas III di Madrasah Ibtida'iyah Aswaja.
7. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah khususnya kelas D2 2019, teman-teman PLP , sahabat-sahabat terbaik penulis Erna Nurvita Sari, Virly Ayunnisa', Asti Tsany Cahyarani, dan Nabila Khoirunnisa yang telah meluangkan waktu untuk mendukung dan memotivasi penulis dalam menempuh pendidikan Sarjana di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.



Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari segi penulisan maupun isi skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik, saran, dan masukan yang dapat membangun dalam perbaikan skripsi ini.

Akhirnya, dengan ucapan terima kasih penulis haturkan atas semua bantuan, bimbingan, bapak, ibu, dan teman-teman yang telah memberikan banyak dukungan dan do'a kepada penulis. Semoga Bapak/Ibu dan teman-teman mendapat ridho dari Allah SWT, dan semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca.

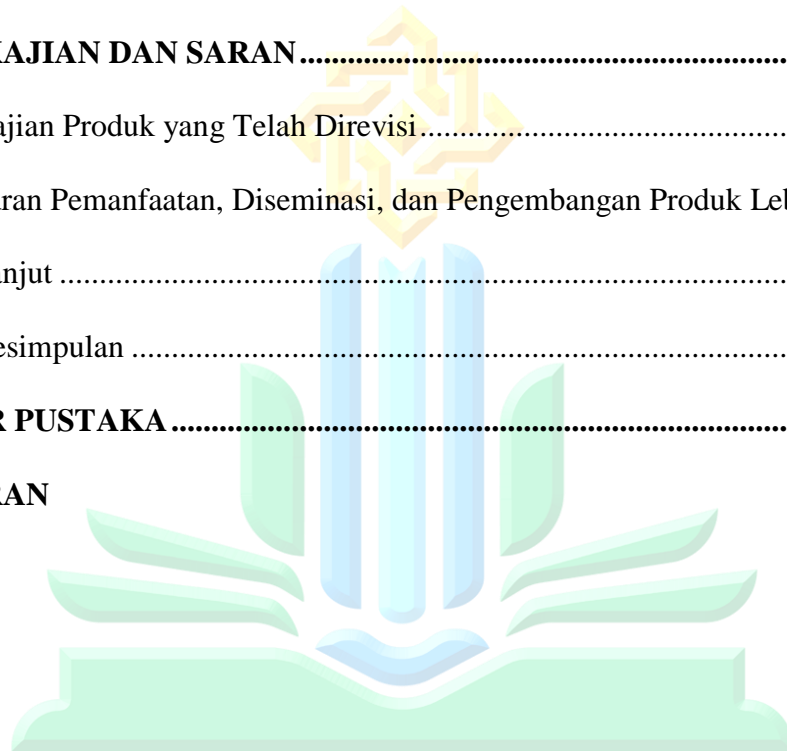


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR ISI

<b>COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	8
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	9
E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan.....	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan .....	15
G. Definisi Istilah.....	16
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>19</b>
A. Kajian Pustaka.....	19
B. Kajian Teori .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>43</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	43
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	44

C. Uji coba Produk.....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>64</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	64
B. Analisis Data .....	84
C. Revisi Produk.....	92
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>95</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	95
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	96
C. Kesimpulan .....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR LAMPIRAN

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Kajian Penelitian dengan Penelitian Terdahulu.....	24
Tabel 3.1 Kompetensi dan Indkator Bahasa Indonesia.....	45
Table 3.2 Tabel Kompetensi dan Indikator Matematika.....	45
Tabel 3.3 Kriteria Kevalidan Media Komik .....	62
Tabel 3.4 Kategori Pembagian N-Gain Score.....	63
Table 3.5 Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain Score.....	63
Tabel 4.1 Angket Validasi Ahli Media .....	75
Tabel 4.2 Angket Validasi Ahli Materi.....	77
Tabel 4.3 Angket Validasi Ahli Bahasa.....	78
Tabel 4.4 Hasil Penilaian <i>Pretest</i> .....	82
Tabel 4.5 Hasil Penilaian <i>Posttest</i> .....	82
Tabel 4.6 Hasil Validasi Media Komik.....	85
Tabel 4.7 Analisis Data Menggunakan <i>N-Gain Score</i> .....	86
Tabel 4.8 Angket Respon Peserta Didik .....	89
Tabel 4.9 Hasil Respon Peserta Didik.....	90



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Ilustrasi bentuk media pembelajaran komik.....	11
Gambar 4.1 Penampilan Depan.....	69
Gambar 4.2 Memilih Kertas.....	70
Gambar 4.3 Memilih Elemen.....	70
Gambar 4.4 Memilih Latar Gambar.....	71
Gambar 4.5 Menentukan Karakter Tokoh.....	71
Gambar 4.6 Memilih Ekspresi Tokoh.....	72
Gambar 4.7 Memilih Balon Kata.....	72
Gambar 4.8 Hasil Komik.....	74
Gambar 4.9 Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran.....	80
Gambar 4.10 Pelaksanaan Pembelajaran Materi Bahasa Indonesia dan Matematika.....	80
Gambar 4.11 Tabel perhitungan dengan spss.....	88
Gambar 4.12 Diagram Peningkatan Hasil Belajar.....	89
Gambar 4.13 Media Pembelajaran Komik Sebelum Revisi.....	92
Gambar 4.14 Media Pembelajaran Komik Setelah Revisi.....	93
Gambar 4.15 Media Pembelajaran Komik Sebelum Revisi.....	94
Gambar 4.16 Media Pembelajaran Komik Setelah Revisi.....	95

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada era kemajuan ilmu pengetahuan teknologi, tentunya pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman yang ada, karena pendidikan merupakan sarana menuju kepada pertumbuhan dan perkembangan bangsa. Pendidikan merupakan kebutuhan bagi setiap individu yang didapatkan dari proses pembelajaran, dari dalam maupun luar kelas. Pendidikan dalam kehidupan manusia merupakan hal penting yang memiliki tujuan untuk mewujudkan pembangunan nasional. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 tentang sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam bermasyarakat, berbangsa dan Negara”.<sup>1</sup> Hal tersebut menyatakan bahwa setiap individu dituntut untuk mempunyai keterampilan dalam bersosialisasi dan berinteraksi serta tujuan pendidikan dilaksanakan yaitu untuk mengembangkan potensi dalam dirinya dari berbagai aspek, terutama aspek kecerdasan dan memiliki akhlak mulia.

Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke

---

<sup>1</sup> Undang-undang RI No.20 Tahun 2003, UU Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta : Sinar Grafik 2003) 3

dalam berbagai tema.<sup>2</sup> Struktur kurikulum 2013 dengan model pembelajaran tematik-integratif. Hal itu sesuai dengan yang tercantum dalam dokumen kurikulum 2013 yaitu : untuk SD bersifat tematik integratif : IPA dan IPS akan diintegrasikan dengan semua mata pelajaran (IPA akan menjadi materi pembahasan pelajaran Bahasa Indonesia dan matematika, IPS akan menjadi pembahasan materi pelajaran Bahasa Indonesia dan PKn) dan 2) kompetensi yang ingin dicapai adalah kompetensi yang berimbang antara sikap, keterampilan dan pengetahuan.<sup>3</sup>

Model pembelajaran tematik-integratif bertujuan mengembangkan potensi setiap siswa agar menjadi manusia yang utuh, tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga cerdas secara emosional maupun spiritual.<sup>4</sup> Maka dengan demikian dibutuhkan suatu media sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif tidak ditentukan dari mahal atau murah atau frekuensi penggunaan media tersebut, tetapi kembali lagi pada kesesuaian antara karakteristik media dengan tahap perkembangan anak.

Pendidikan tidak dapat terpisahkan dari proses pembelajaran. Menurut Masykur suatu proses pembelajaran pendidik menyampaikan ilmu pengetahuan sebagai bekal peserta didik untuk menyelesaikan suatu

---

<sup>2</sup> Kemendikbud, Dokumen Kurikulum 2013. (Jakarta : Kemendikbud) 137

<sup>3</sup> Henggang Bara Saputro, Soeharto. *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD*, Jurnal Prima Edukasia Vol. 3 no. 1 (2015), 63

<sup>4</sup> Henggang Bara Saputro, Soeharto. *Pengembangan Media Komik*, Jurnal Prima Edukasia Vol. 3 no. 1 (2015), 63

permasalahan dalam kehidupan.<sup>5</sup> Suatu pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien jika penyampaian materi terdapat media sebagai pendukung. Maka dalam proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif, menyenangkan dan mempermudah pendidikan dalam menyampaikan materi pembelajaran jika pendidik menggunakan suatu alat bantu atau media.

Media merupakan suatu alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dilakukan pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Akbar menyatakan bahwa media adalah suatu sarana mentransformasikan atau memberikan pesan.<sup>6</sup> Adanya media pembelajaran merupakan hal penting di dalam proses pembelajaran di sekolah.<sup>7</sup> Menurut Sadiman (dalam Ali Mudloir dan Evi Fatimatur) media pembelajaran ialah komponen penting dalam penghubung atau pengantar suatu materi dari pendidik kepada peserta didik.<sup>8</sup>

Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran telah dijelaskan dalam beberapa ayat suci Al-Quran. Salah satunya dalam firman Allah SWT Quran surah An-Naml (27) ayat 29-30.

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ إِنَّي أَخْتَبِكُمْ أَيُّكُمْ أَرْسَلْتُ إِلَيْكَ الرِّسَالَ وَبَخَسْتَ مَخَسًا ۗ (٢٩) إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمٍ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ (٣٠)

Artinya : dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia.” Sesungguhnya

<sup>5</sup> Rubhan Masykur, Nofrial, dan Muhammad Syaali, “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash*”, Jurnal Pendidikan Matematika, 2017, VIII.

<sup>6</sup> Musdalifah, “*Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curah Malang Jombang, 2019*” (Tesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2019), 2.

<sup>7</sup> Musdalifah, “*Pengembangan Media Komik*,” 3.

<sup>8</sup> Ali Mudlofir, Evi Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, (Jakarta : PT Raja Grafindo, 2016), 122



(surat) itu dari Sulaiman yang isinya, “Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang, (An-Naml/27:29-30).<sup>9</sup>

Ayat tersebut menceritakan tentang kisah Nabi Sulaiman yang memanfaatkan surat/tulisan untuk mengajak Ratu Bilqis.<sup>10</sup> Bahwa sejak zaman dahulu sebuah media sangatlah diperlukan sebagai alat untuk memudahkan dalam menyampaikan pesan atau maksud kepada orang yang dituju. Dengan adanya media juga dapat menghindari kesalahpahaman atau maksud dari pengirim atau pendidik kepada penerima atau peserta didik.

Dalam era pembelajaran saat ini yang terus berkembang, bahwa adanya sebuah media pembelajaran merupakan suatu hal baik bagi pendidik. Sebagai pendidik yang di haruskan membuat dan memanfaatkan media dengan baik supaya dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah Media Grafis berupa komik. Komik dapat mempermudah proses pembelajaran serta peserta didik akan lebih bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar. Di dalam komik berisi bacaan atau cerita yang menarik sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Kegemaran anak terhadap komik dapat dimanfaatkan sebagai pokok utama dalam memilih suatu objek pengembangan media pembelajaran.

Menurut Daryanto komik ialah suatu kartun yang dapat menyampaikan cerita dalam karakter dan memerankannya dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar yang telah disusun sebagai bentuk hiburan

---

<sup>9</sup> Departemen Agama RI. Al-Qur'an Terjemahan dan Tajwid, (Bandung : PT. Sygma Examedia Arkanleema, 2014), 379

<sup>10</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, (Fatawa Publishing 2020), 7-8

kepada peserta didik, karena komik berisikan kartun menarik sehingga peserta didik ingin tahu apa isi cerita di dalamnya dengan demikian peserta didik akan membaca dan memahami isi dari komik tersebut.<sup>11</sup> Komik merupakan suatu media pembelajaran yang memiliki fungsi sebagai penyampaian pesan instruksional karena komik salah satu bacaan yang disukai peserta didik. Menurut pranata seseorang yang belajar akan maksimal jika dapat berkomunikasi atau berinteraksi dengan stimulus yang disukai atau sesuai dengan gaya belajarnya.<sup>12</sup>

Penelitian ini mengembangkan suatu media pembelajaran dalam media visual yang berbentuk komik. Media tersebut merupakan pengembangan dari materi pembelajaran tematik berupa teks yang diubah dalam bentuk komik. Media ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 1 peserta didik kelas III MI Fathus Salafi Ajung Jember. Media pembelajaran komik yang akan dikembangkan berisi serangkaian petunjuk yang dapat mempermudah peserta didik dalam pembelajaran tematik Tema 7 (Perkembangan Teknologi) Subtema 1 (Perkembangan Teknologi Produksi Pangan). Komik pembelajaran tematik ini akan disusun dengan bahasa yang komunikatif bagi peserta khususnya pada usia anak-anak.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan, seperti dalam proses pembelajaran tematik yang dilakukan oleh pendidik masih kurang bervariasi dari segi media,

---

<sup>11</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung : PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), 126.

<sup>12</sup> Heru Dwi Wahyuanto, "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran", *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmala*, Vol 7, no 1(2005), 45-55

pembelajaran lebih berpusat kepada pendidik sehingga peserta didik sedikit terlibat dalam proses pembelajaran, di dalam kelas kegiatan pembelajaran didominasi oleh pendidik akan tetapi peserta didik lebih pasif dalam interaksi pembelajaran tersebut.<sup>13</sup> Proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku paket, LKS, dan papan tulis. Adapun hasil dari wawancara dengan guru kelas beliau memberikan informasi bahwa di sekolah sudah menggunakan media dalam proses pembelajaran, namun belum tersedianya sarana dan prasarana, seperti belum tersedianya proyektor yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk mempermudah pendidik dalam memberikan materi kepada peserta didik, serta waktu untuk membuat media yang dibutuhkan sangat terbatas. Dengan belum diterapkannya media yang bervariasi peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, hal tersebut dapat terlihat ketika pendidik meminta peserta didik dalam menyimak buku paket, banyak peserta didik yang kurang memperhatikan dan dari reaksi ketika diberikan pertanyaan dan menjawab pertanyaan, respon peserta didik dinilai masih kurang.<sup>14</sup>

Pada saat proses pembelajaran terdapat hal yang membuat peserta didik kurang tertarik untuk belajar, dan belum dikembangkannya suatu penggunaan media pembelajaran berupa komik dalam pembelajaran tematik. Maka motivasi belajar peserta didik masih kurang oleh karena itu perlu ditumbuhkan suatu cara yang efektif supaya peserta didik lebih termotivasi

---

<sup>13</sup>Observasi di MI Fathus Salafi Ajung Jember, 4 November 2022

<sup>14</sup>Ridhaul Hasanah, diwawancara oleh penulis, Jember, 2 Januari 2023

dalam belajar dan dapat memahami materi pembelajaran dengan baik dan optimal. Agar peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran dan dapat termotivasi serta merangsang pikiran dan imajinasi peserta didik salah satu cara yang dapat dilakukan pendidik yaitu menyajikan materi pembelajaran tematik khususnya kelas III Tema 7 Subtema 1 dengan cara yang lebih menarik perhatian peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran berupa media komik.

Pengembangan media komik dalam pembelajaran tematik dapat dijadikan solusi untuk memecahkan permasalahan khususnya Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1. Alasan lain dikembangkannya media pembelajaran komik sebagai media pembelajaran tematik, karena media ini sangat akrab dengan dunia anak-anak dan disekolah tersebut juga belum mempunyai media komik dalam menunjang proses pembelajaran yang menarik. Bahwa pada dasarnya peserta didik pada usia kelas III di MI Fathus Salafi Ajung Jember lebih senang dan tertarik mempelajari sesuatu yang bersifat bergambar, menyenangkan, lucu, serta menarik. Dengan dikembangkan media pembelajaran komik dalam pembelajaran tematik peserta didik juga dapat meningkatkan minat baca dan lebih memahami materi pembelajaran tematik yang materinya saling berkaitan.

Menanggapi permasalahan tersebut yang melatar belakangi peneliti untuk mengadakan penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di MI Fathus Salafi Ajung Jember dengan harapan kontribusi dari penelitian ini dapat membantu

dan memotivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan sehingga menjadikan MI Fathus Salafi Ajung Jember menjadi madrasah yang unggul.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media komik pada pembelajaran tematik kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember ?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media komik pada pembelajaran tematik kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember ?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan dari pengembangan ini yakni menghasilkan media pembelajaran berupa komik pada kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Tema 7 (Perkembangan Teknologi). Maka dengan ini tujuan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui langkah-langkah pengembangan produk media komik pada pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 1 “Perkembangan Teknologi” untuk peserta didik kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember.

2. Membuktikan efektivitas media komik pada pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 1 “Perkembangan Teknologi” untuk peserta didik kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran memuat materi pokok pembelajaran tematik Kurikulum 2013 berupa komik untuk peserta didik tingkat SD/MI kelas III. Media komik ini dapat digunakan untuk Tema 7 (Perkembangan Teknologi) Subtema 1 (Perkembangan Teknologi Produksi Pangan) Pembelajaran 1. Media pembelajaran komik memiliki 2 spesifikasi produk, yaitu :

1. Berdasarkan Kontennya

Media komik diterapkan untuk kelas 3 tema 7 Perkembangan Teknologi. Berikut yaitu Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar yang ada pada Pembelajaran Tematik:

- a. Kelas / Semester : kelas 3 Semester 2
- b. Tema : Tema 7 (Perkembangan Teknologi)
- c. Subtema : 1 (Perkembangan Teknologi Produksi Pangan)
- d. Pembelajaran : 1
- e. Kompetensi Inti :

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, serta cinta tanah air.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca), dan menanya, berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia<sup>15</sup>.

f. Kompetensi Dasar:

1) Matematika

3.8 Menjelaskan dan menentukan luas dan volume dalam satuan tidak baku dengan menggunakan benda konkret

4.8 Menyelesaikan masalah luas dan volume dalam satuan tidak baku dengan menggunakan benda konkret

---

<sup>15</sup> Iba Muhibba, Tema 7 : *Perkembangan Teknologi Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru Kelas 3*, (Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), xiii

## 2) Bahasa Indonesia

3.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat.

4.6 Meringkas informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.<sup>16</sup>

## 2. Berdasarkan Konstruksinya

Media yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran komik, dimana media komik menyajikan

- a. Materi yang di dalamnya mengandung unsur-unsur gambar dan tulisan yang dikemas dalam suatu cerita juga diberikan sentuhan warna.
- b. Menyajikan peristiwa yang terjadi dalam perkembangan teknologi produksi pangan sesuai dengan Tema 7 pembelajaran satu, dua dan tiga.

c. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.

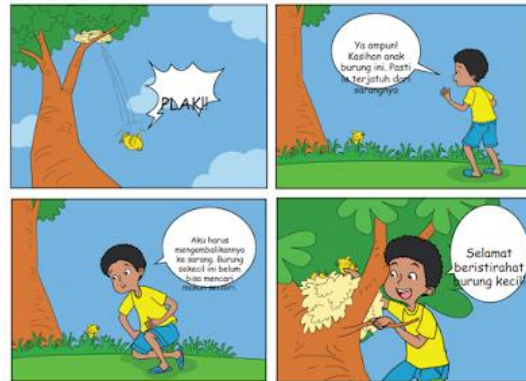
d. Produk komik akan disajikan dalam kertas berukuran A5 dengan *Full Color* dengan menggunakan font yang sesuai dengan komik.

e. Media komik dapat digunakan di dalam kelas dan di luar kelas dan media komik disajikan dalam bentuk cetak.

---

<sup>16</sup> Iba Muhibba, Tema 7 : *Perkembangan Teknologi* .....1





**Gambar 2.1**  
**Ilustrasi bentuk media pembelajaran komik**

Media pembelajaran ini dapat memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Media pembelajaran ini dibuat untuk membimbing peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik mendapatkan kemudahan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

#### **E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan**

Penting adanya Penelitian dan pengembangan ini dilakukan karena pengembangan media pembelajaran komik Tema 7 Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah ini merupakan salah satu sarana atau alat dalam menunjang dan membantu siswa dalam proses belajar mengajar yang dilaksanakan di kelas akan lebih efektif dan jelas jika disertai dengan media pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan bahan materi.

Pengembangan media ini dilakukan untuk memperbarui media-media ajar yang selama ini digunakan dan tentunya untuk memotivasi para guru bahwa sangat penting untuk menerapkan media dalam proses belajar

mengajar. Karena melalui media, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, menyenangkan dan bermakna.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran memiliki perbedaan yang jelas antara pengajaran menggunakan media dengan pengajaran tanpa adanya media sebagai sarana bantu. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari respon atau tanggapan peserta didik ketika guru menyampaikan materi, jika pembelajaran tidak disertai dengan media peserta didik cepat merasa jauh, bosan, dan gagal fokus terhadap materi yang disampaikan. Sedangkan pembelajaran disertai dengan media maka peserta didik lebih cepat mengerti dalam memahami materi pembelajaran serta dapat meningkatkan keterampilan seperti menulis.<sup>17</sup> Media ini juga berbasis TPACK (*Tecnological Knowledge, Pedagogical Knowledge And Conten Knowledge*).

Tujuan dibuatnya media pembelajaran komik sebagai sumber belajar ialah untuk menambah pengetahuan tentang bagaimana membuat media yang baik, menarik, mudah diaplikasikan, dan dapat memotivasi guru dalam mengembangkan kreativitas dalam berlatih membuat media dalam menyajikan bahan ajar.<sup>18</sup> Oleh karena itu dilaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran komik agar mengetahui tingkat efektivitas dalam pembelajaran tematik khususnya pada materi Tema 7 subtema 1 pembelajaran 1. Pengembangan media pembelajaran komik ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis dan mampu membantu peserta didik kelas 3

---

<sup>17</sup> Julius Anino Wijaya, “*Pengembangan Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Membaca Kelas V*”. (Skripsi : Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2021), 10

<sup>18</sup> Wahlyanto....

Madrasah Ibtidaiyah dalam melakukan pembelajaran kurikulum 2013 berbasis tematik. Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan tambahan bagi pembaca secara teoritis terhadap penggunaan media komik kepada peserta didik kelas 3 dalam pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah, serta diharapkan pengembangan media komik yang dibuat untuk kelas 3 tema 7 subtema 1 dapat menjadi inspirasi bagi tenaga pendidik dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu menambah pengetahuan, keterampilan, pengalaman dan wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran Kurikulum 2013 berbasis tematik.

b. Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik yaitu dengan adanya media komik dapat digunakan sebagai alternatif belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga peserta didik akan semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

c. Bagi Pendidik

Manfaat penelitian ini bagi pendidik yaitu dapat dijadikan referensi atau pengetahuan tambahan tentang media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan**

Pada pengembangan media pembelajaran komik mengacu beberapa asumsi dan keterbatasan-keterbatasan dari produk yang akan dibuat. Asumsi dalam pengembangan media komik sebagai berikut :

1. Belum tersedianya media pembelajaran yang berupa media komik.
2. Peserta didik telah terbiasa menggunakan buku paket dan LKS untuk mendapatkan informasi tentang materi pelajaran.
3. Pengembangan media komik dapat memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik, dan mudah dipahami peserta didik.
4. Pengembangan dilakukan atas dasar prosedur utama dalam penelitian dan pengembangan yaitu langkah awal menganalisis kebutuhan pembelajaran dan media, mendesain produk, kemudian pengembangan produk, implementasi produk pada proses pembelajaran dan evaluasi.

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran komik ini hanya digunakan untuk kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah pada pembelajaran Tema 7 Perkembangan Teknologi, Subtema 1 (Perkembangan Teknologi Produksi Pangan) pembelajaran 1.
2. Membutuhkan kertas yang kokoh dalam penggunaan media pembelajaran komik.
3. Uji coba produk dilakukan di MI Fathus Salafi Ajung Jember kelas III yang berjumlah 25 siswa.

## G. Definisi Istilah

1. Media komik yaitu media visual yang memiliki balon kata, menggunakan bahasa yang santai, dan terdapat penokohan dalam ceritanya<sup>19</sup>. media grafis yang berupa runtutan gambar yang mengandung cerita dan di sajikan dalam bentuk cetak dimana di dalamnya berisi materi pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, serta dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Media komik ini memuat materi pembelajaran Tematik yang terkandung dalam Tema 7 (Perkembangan Teknologi), Subtema 1 (Perkembangan Teknologi Produksi Pangan) pada kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah.
2. Pembelajaran Tematik integratif merupakan suatu pembelajaran yang disusun berdasarkan tema-tema tertentu, di dalam pembahasan tema ini ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik integratif ini, peserta didik mempelajari tema yang di dalamnya berisikan materi IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Matematika, dan mata pelajaran lainnya di dalam tema tersebut berisikan mata pelajaran terintegrasi dan kompetensinya. Peserta didik diarahkan menguasai kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang lebih baik.<sup>20</sup> Saat ini pembelajaran tematik berkembang mengacu pada penggabungan dari 2 model, yaitu *Webbed Model* (model jaring laba-laba) dan *Integrated Model* (model terpadu). Oleh karena itu

---

<sup>19</sup> Pandanwangi”Pengembangan media komik untuk meningkatkan kompetensi berbahasa pada siswa kelas 3 SD” jurnal cakrawala pendas no.5, Vol 2(2019), 125

<sup>20</sup> Ahmadi, Lif Khoiru dan Amri, Sofan, *Pengembangan & Model Pembelajaran Tematik Integratif*. (Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher 2014), 91

pembelajaran tematik menghubungkan atau memadukan beberapa Kompetensi Dasar (KD) dan indikator dari kurikulum/Standar Isi (SI) dari gabungan mata pelajaran menjadi satu kesatuan kemudian dikemas dalam satu tema.<sup>21</sup> Dalam pembelajaran tematik peserta didik dapat memahami konsep-konsep yang saling terhubung dari beberapa mata pelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan definisi istilah tersebut pengembangan media pembelajaran komik pada pembelajaran tematik kelas III di MI Fathus Salafi Tahun Pelajaran 2022/2023 pada Tema 7 Subtema 1 yang mengungkap tentang Tema Perkembangan Teknologi Produksi Pangan, merupakan pengembangan media pembelajaran tematik dalam bentuk media komik yang nantinya akan dicetak menjadi buku di dalamnya berisikan materi tematik. Materi pembelajaran tematik dalam pengembangan media ini terdiri dari PPKn, Matematika dan Bahasa Indonesia. Penelitian dan pengembangan media ini diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, dan juga membantu peserta didik dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Penelitian ini berada pada kriteria level 4, pada level ini peneliti membuat suatu produk baru dan menguji efektifitas produk berupa media komik yang sebelumnya media komik tersebut belum ada dalam proses pembelajaran di MI Fathus Salafi Ajung khususnya kelas III pada pembelajaran tematik Tema 7 (Perkembangan Teknologi) Subtema 1

---

<sup>21</sup> Sukayati, Sri Wulandari, *Pembelajaran Tematik di SD*, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika 2009, 13

(Perkembangan Teknologi Produksi Pangan) pembelajaran 1. Peneliti memilih subjek peserta didik kelas III dikarenakan sudah cukup menguasai kosa kata dan sudah bisa membaca sendiri tanpa bantuan guru, serta dalam usia kelas III mereka lebih tertarik dengan media yang memuat gambar-gambar, sehingga nantinya pendidik mudah dalam mengaplikasikan produk media komik tersebut.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya. Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasi atau belum terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya). Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orsinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang ditulis oleh Musdalifah pada tahun 2019 dengan judul tesis Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika belum sesuai dengan hasil yang diinginkan pengajar. Hasil tersebut dilihat dari nilai ulangan harian siswa yang masih dibawa KKM dan media yang digunakan masih berupa buku ajar dalam proses pembelajaran matematika. oleh karena itu diperlukan adanya pengembangan media



berupa komik digital dalam penerapan pembelajaran matematika materi pengolahan data.<sup>23</sup>

Tujuan Penelitian ini yaitu dapat membantu guru dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif, kreatif dan tidak membosankan sehingga menjadikan MI Darussalam menjadi unggul. Pada penelitian tersebut terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan. Adapun perbedaannya yaitu penelitian tersebut ditujukan untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah sedangkan penelitian saya ditujukan kepada kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini membahas mata pelajaran matematika materi pengolahan data, sedangkan penelitian saya membahas materi pembelajaran tematik. Selain itu penelitian tersebut bertempat di Kabupaten Jombang, sedangkan penelitian saya bertempat di Kabupaten Jember. Adapun persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis komik. Serta metode penelitian yang digunakan yaitu metode Penelitian dan Pengembangan.

2. Penelitian yang ditulis oleh Andi Wardana pada tahun 2018 dengan judul skripsi Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI. Berdasarkan hasil analisis bahwa belum dikembangkannya media komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Di MIN 10 Bandar Lampung dalam proses

---

<sup>23</sup> Musdalifah, *Pengembangan Media Komik Digital.....5*

pembelajaran masih berpusat pada pendidik dan sudah menggunakan media pembelajaran tetapi belum menggunakan media pembelajaran yang menarik.<sup>24</sup>

Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan produk media pembelajaran komik pada materi cerita anak mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran komik ini disusun untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar bagi pendidik dan peserta didik. Dengan adanya media komik cerita anak ini diharapkan lebih menarik perhatian dan memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Pada penelitian tersebut terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan. Adapun perbedaannya yaitu penelitian tersebut membahas materi cerita anak sedangkan penelitian membahas materi pembelajaran tematik, selain itu penelitian tersebut bertempat di Kabupaten Lampung, sedangkan penelitian saya bertempat di Kabupaten Jember. Adapun persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu ditujukan kepada peserta didik kelas III, sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis komik. Serta metode penelitian yang digunakan yaitu metode Penelitian dan Pengembangan.

3. Penelitian yang ditulis oleh Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva pada tahun 2017 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. Berdasarkan observasi yang

---

<sup>24</sup> Andi Wardana, *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI*. (Skripsi : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018),

telah dilakukan oleh peneliti bahwa di kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran, terdapat kendala dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yakni pendidik kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran lebih dominan kepada pendidik sehingga peserta didik pasif dalam proses pembelajaran. Selain itu sumber belajar hanya menggunakan buku paket saja yang mana peserta didik kurang tertarik dan penyampaian materi berupa teks yang monoton.<sup>25</sup>

Tujuan penelitian yaitu menghasilkan media komik yang layak digunakan dalam pembelajaran. Pada penelitian tersebut terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan. Adapun perbedaannya yaitu penelitian tersebut di gunakan pada mata pelajaran IPS sedangkan penelitian saya ditujukan pada materi pembelajaran tematik. Penelitian tersebut ditujukan pada peserta didik kelas IV sedangkan penelitian saya untuk peserta didik kelas III, selain itu penelitian tersebut bertempat di Kabupaten Pesawaran, sedangkan penelitian saya bertempat di Kabupaten Jember. Adapun persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis komik. Serta metode penelitian yang digunakan yaitu metode Penelitian dan Pengembangan.

4. Penelitian yang ditulis oleh Puji Suciarti pada tahun 2021 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Pada Mata

---

<sup>25</sup> Nurul Hidayah dan Rifky Khumairoh Ulva, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*, vol 4 (1), Juni 2017, 35-36

Pelajaran IPA Materi Ekosistem Di MTSN 1 Kota Bengkulu. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti bahwa kebutuhan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik berupa LKS dan buku paket tidak dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran dan peserta didik juga membutuhkan media pembelajaran yang tidak membosankan dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan salah satunya seperti penggunaan media e-komik.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui analisis kebutuhan dan prototype media e-komik dan untuk menguji kelayakan dan respons peserta didik dengan adanya media e-komik. Pada penelitian tersebut terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan. Adapun perbedaannya yaitu penelitian tersebut ditujukan pada mata pelajaran IPA materi ekosistem kelas VII di MTsN sedangkan penelitian saya ditujukan pada materi pembelajaran tematik kelas III di MI, selain itu penelitian tersebut bertempat di Kabupaten Bengkulu, sedangkan penelitian saya bertempat di Kabupaten Jember. Adapun persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis komik. Serta metode penelitian yang digunakan yaitu metode Penelitian dan Pengembangan.

5. Penelitian yang ditulis oleh Julius Anino Wijaya pada tahun 2021 yang berjudul Pengembangan Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran

Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Membaca Kelas V. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan bahwa peserta didik kelas V masih kesulitan dalam membaca dan menulis. Kurangnya kreativitas menggunakan media pembelajaran sehingga siswa belum optimal dalam meningkatkan motivasi dalam belajar menulis dan membaca.<sup>26</sup>

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui analisis kebutuhan dan prototype media e-komik dan untuk menguji kelayakan dan respons peserta didik dengan adanya media e-komik. Pada penelitian tersebut terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan. Adapun perbedaannya yaitu penelitian tersebut ditujukan pada kelas V sedangkan penelitian saya ditujukan pada kelas III, selain itu penelitian tersebut bertempat di Kabupaten Sleman, sedangkan penelitian saya bertempat di Kabupaten Jember. Adapun persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis komik. Serta metode penelitian yang digunakan yaitu metode Penelitian dan Pengembangan.

---

<sup>26</sup> Julius Anino Wijaya, *Pengembangan Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Membaca Kelas V*, (Skripsi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2021) 3

**Tabel 2.1**  
 Persamaan dan Perbedaan  
 Kajian Penelitian dengan Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
1.	Musdalifah (2019)	Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Waktu penelitian</li> <li>2. Subjek penelitian (peserta didik)</li> <li>3. Materi pembelajaran.</li> <li>4. Tempat penelitian</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran komik.</li> <li>2. Metode penelitian yang digunakan <i>Research and Development</i> (R&amp;D)</li> </ol>
2.	Andi Wardana (2018)	Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Waktu penelitian</li> <li>2. Materi pembelajaran</li> <li>3. Tempat penelitian.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama-sama ditujukan kepada peserta didik kelas III,</li> <li>2. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran komik.</li> <li>3. Metode penelitian yang digunakan yaitu <i>Research and Development</i> (R&amp;D)</li> </ol>
3.	Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva pada tahun 2017 berjudul	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Waktu penelitian</li> <li>2. Materi penelitian</li> <li>3. Penelitian</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persamaan ditujukan kepada peserta didik kelas III.</li> <li>2. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran komik.</li> <li>3. Metode penelitian yang digunakan yaitu <i>Research and Development</i></li> </ol>

				(R&D)
4.	Puji Suciarti (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem Di MTSN 1 Kota Bengkulu.	1. Waktu penelitian 2. Materi pembelajaran 3. Subjek penelitian	1. Sama-sama mengembangkan media komik. 2. Metode penelitian yang digunakan yaitu <i>Research and Development</i> (R&D)
5.	Julius Anino Wijaya (2021)	Pengembangan Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Membaca Kelas V.	1. Waktu dan tempat penelitian 2. Subjek penelitian.	1. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran komik. 2. Metode penelitian yang digunakan yaitu <i>Research and Development</i> (R&D).

Berdasarkan perbedaan dan persamaan di atas, maka perbedaannya adalah pada penelitian yang saya lakukan pengembangan media ditujukan kepada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Kelas III pada Tema 7 Perkembangan Teknologi Subtema 1 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan Pembelajaran ke-1. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa komik, serta metode penelitian yang digunakan yaitu metode Penelitian dan Pengembangan atau *R&D*. Adapun novelty atau kebaruan dari penelitian yang telah saya lakukan yaitu berkontribusi dalam membuat media pembelajaran baru yang sebelumnya tidak ada berupa media komik pada pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 1.

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengalami peningkatan yang signifikan dalam berbagai kebutuhan manusia seperti halnya ekonomi, sosial, budaya dan juga pendidikan. Pendidikan juga turut serta dalam perkembangan IPTEK perlunya penyesuaian-penyesuaian dalam kaitannya faktor pengajaran di Sekolah. Media memiliki peran dalam membantu pendidik dalam menyampaikan proses pembelajaran dan juga mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran di sekolah.

Istilah media pembelajaran berasal dari dua kata, “media” dan “pembelajaran”. Menurut bahasa, kata media yang berasal dari bahasa latin memiliki makna *medius* yang artinya perantara. Dalam bahasa Inggris media ialah bentuk jamak dari kata *medium* yang artinya pengantar atau saluran. Sementara dalam bahasa Arab, sinonim kata media ialah *was’il* yang berarti sarana ataupun jalan.<sup>27</sup> Media ialah sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerimanya.<sup>28</sup>

Kata kunci yang kedua dalam media pembelajaran ialah kata pembelajaran (*instruction*). Menurut Moh. Khoeral Anwar pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dari proses

---

<sup>27</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, ....1

<sup>28</sup> Ali Mudlofir, Evi Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2016) 121



pendidikan. Maka dalam menentukan kualitas pendidikan yang baik diperlukannya suatu konsep pembelajaran yang baik pula. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan tujuan membentuk watak, pengetahuan, sikap dan kebiasaan-kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta didik.<sup>29</sup> Menurut Undang-Undang Republik Indonesia, pembelajaran ialah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>30</sup> Sehingga pentingnya proses pembelajaran yang dapat mengembangkan suatu potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diberikan.

Media pembelajaran merupakan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi terhadap keberhasilan pada proses pembelajaran.<sup>31</sup> Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran berkedudukan penting, karena dalam proses pembelajaran ketika terdapat suatu ketidak jelasan bahan ajar yang disampaikan maka dengan adanya media peran media sebagai perantara berfungsi dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut, media pembelajaran dapat dipahami bahwa segala bentuk benda dan alat yang dapat digunakan untuk mendukung dan mempermudah proses pembelajaran. Media dalam pembelajaran sangatlah dibutuhkan oleh anak-anak tingkat

---

<sup>29</sup> Asep, Jihad, Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013) 11

<sup>30</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003: 2

<sup>31</sup> Numik Sulistyono Hanum, *Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto)*, Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Vokasi Vol. 3 No. 1, Februari 2013) 94

dasar hingga menengah, dalam tingkat dasar dan menengah pendidik akan lebih mudah membantu peserta didik dengan mengembangkan semua alat indra yang peserta didik miliki, yaitu dengan mendengar, melihat, meraba, memanipulasi media yang dapat di pilih.

b. Fungsi dan Tujuan Media Pembelajaran

Pada mulanya media berfungsi sebagai alat bantu untuk proses belajar mengajar berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka menumbuhkan motivasi belajar, mempermudah dan memperjelas konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret dan mudah untuk dipahami.<sup>32</sup> Pada umumnya fungsi media sebagai menyampaikan pesan, media juga dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi dengan cara yang menarik.<sup>33</sup>

Menurut Sanjaya beberapa fungsi media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Fungsi komunikasi, adalah untuk mempermudah komunikasi antara pemberi pesan kepada penerima pesan.
- 2) Fungsi motivasi, adalah memudahkan dan menumbuhkan peserta didik dalam mempelajari materi.

<sup>32</sup> Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Ciputat Pers, 2002),

<sup>33</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Arab* (Malang : UIN Press 2009), 29

- 3) Fungsi kebermaknaan, adalah kemampuan dalam meningkatkan peserta didik dalam menganalisis dan memperoleh pengetahuan yang tinggi.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi, adalah peserta didik memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.
- 5) Fungsi individualitas, adalah mampu mencukupi dan melayani kebutuhan peserta didik yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.<sup>34</sup>

Berdasarkan penjelasan fungsi-fungsi tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki banyak fungsi yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan pendidik sehingga proses pembelajaran berjalan lebih optimal dengan hadirnya media pembelajaran yang tepat. Secara garis besar tujuan dari media pembelajaran ialah merangsang peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Selain digunakan sebagai pengantar pembelajaran media pembelajaran juga difungsikan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran seperti memberikan penguatan maupun motivasi.

#### c. Klasifikasi dan Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran diantaranya seperti:

---

<sup>34</sup> Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*, (Jakarta : Kencana, 2012), 58.

- 1) Media Visual: grafik, diagram, chart, bagan, gambar dan komik
- 2) Media Audio Visual: radio, tape recorder
- 3) Project still media: slide, projector
- 4) Projected motion media: film, tv, video, dan komputer.<sup>35</sup>

Sebelum mendapatkan keputusan dalam memilih suatu media pembelajaran, sebagai pendidik pentingnya memahami dasar-dasar dan kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran, dasar-dasar pemilihan media yaitu sebagai berikut :  
Memilih media berlandaskan pada tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, kemudian memilih media hendaknya disesuaikan dengan kemampuan guru, menyesuaikan dengan situasi dan kondisi, memahami karakter dari media yang dipilih, dan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan fase perkembangan siswa.<sup>36</sup>

Pengklasifikasian media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam melakukan pemilihan media pembelajaran yang tepat dan pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media yang telah sesuai dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik peserta didik, akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran.<sup>37</sup>

---

<sup>35</sup> Luluk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta : Ombak, 2012),137

<sup>36</sup> Arief Sudirman S, *Media Pendidikan* (Jakarta : Balai Pustaka, 2002) 82

<sup>37</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Gava Media 2016), 18

#### d. Kriteria Pemilihan Media

Sebelum memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa kriteria media pembelajaran yang harus diperhatikan, seperti:<sup>38</sup>

##### 1) Kesesuaian dengan tujuan

Dalam pemilihan media berhubungan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dari kajian Tujuan Instruksional Umum (TIU) atau Tujuan Instruksional Khusus (TIK) dapat dianalisis manakah media yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut. Dan dapat juga diarahkan pada taksonomi bloom, apakah tujuan bersifat kognitif, afektif atau psikomotorik.

##### 2) Kesesuaian dengan materi

Pemilihan materi pembelajaran dan sejauh mana materi yang disajikan dapat membantu dalam mempertimbangkan media yang cocok dengan materi yang disampaikan.

##### 3) Kesesuaian dengan karakteristik pendidik atau peserta didik

Media pembelajaran hendaknya dekat dengan karakteristik pendidik atau peserta didik. Media yang akan dipilih terlebih dahulu menyesuaikan dengan kondisi peserta didik secara fisik terlebih dalam fungsi alat indra yang dimiliki. Selain mempertimbangkan hal tersebut aspek kemampuan awal peserta didik, budaya dan kebiasaan, juga perlu diperhatikan untuk

---

<sup>38</sup> Susilana, *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian* (Bandung : Cipi, 2008) 70-74

meminimalisir respon negatif dari peserta didik, dan kesenjangan pemahaman peserta didik sebagai hasil belajarnya dengan isi materi yang ada pada media tersebut.

4) Kesesuaian dengan teori

Media yang digunakan berdasar pada kesesuaian teori. Media yang dipilih bukan merupakan media yang dianggap paling disukai dan paling bagus, akan tetapi didasarkan atas teori yang diangkat dari penelitian dan riset sehingga teruji validitasnya. Selain itu media yang dipilih termasuk dalam integral dari keseluruhan proses pembelajaran yang fungsinya untuk meningkatkan efisien dan efektivitas pembelajaran.

5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa

Peserta didik dalam belajar dipengaruhi oleh gaya belajar mereka. Ada tiga tipe gaya belajar siswa yaitu visual (penglihatan), auditorial (suara) dan kinestetik (praktek). Pemilihan media juga disesuaikan dengan karakteristik gaya belajar peserta didik.

6) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia

Pemilihan media harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan, fasilitas yang disediakan dan alokasi waktu yang diberikan.

## 2. Media Komik

### a. Pengertian Media Komik

Komik ialah suatu bentuk seni dengan menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang tersusun sedemikian rupa sehingga terbentuk jalinan cerita, biasanya komik dicetak kemudian diterbitkan diatas kertas serta dilengkapi dengan teks, komik dapat diterbitkan dalam beragam bentuknya, dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, dan berbentuk dalam buku tersendiri.<sup>39</sup>

Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, akan tetapi hanya untuk hiburan semata. Komik termasuk media yang bersifat sederhana, jelas, dan mudah dipahami. Oleh karena itu media komik dapat berfungsi sebagai media yang informatif dan edukatif. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran, guru hendaknya lebih berhati-hati, karena sering kali lebih bersifat komersil tanpa mempertimbangkan akibat yang ditimbulkannya.<sup>40</sup> Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik lebih banyak diminati peserta didik karena penyajian media komik sangat menarik dengan cerita-ceritanya yang ringkas, dilengkapi dengan aksi, dan diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas. Buku komik dapat dimanfaatkan secara efektif oleh pendidik dalam usaha membangkitkan minat,

---

<sup>39</sup> Julius Anino Wijaya, 30

<sup>40</sup> Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Pers 2002) 55

mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca, serta memperluas minat baca.<sup>41</sup>

Komik dikategorikan dalam media visual dikarenakan komik termasuk media grafis. Media grafis dapat menyampaikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara ungkapan kata-kata dan gambar. Ditinjau dari segi penggunaannya, komik dikategorikan ke dalam media non proyeksi karena komik disajikan tanpa menggunakan proyektor untuk menyajikannya kepada peserta didik. Komik yang disusun pada penelitian ini akan dicetak berbentuk buku.

b. Elemen-Elemen Komik

- 1) Karakter, dalam pembuatan komik untuk menggambar diperlukannya karakter. Karakter dalam komik adalah pendeskripsian dari sesuatu yang akan dijelaskan di dalam komik.
- 2) Ekspresi wajah karakter. Ketika menentukan ekspresi dari perasaan sosok karakter yang di buat. Misalnya, ekspresi yang digambarkan saat tersenyum, sedih, marah, kesal, atau kaget.
- 3) Balon kata, adalah unsur utama dalam komik gambar dan kata. Keduanya saling mendeskripsikan satu sama lain. Sehingga dapat menggambarkan dialog antar tokoh.
- 4) Latar, adalah dapat menunjukkan pada pembaca konteks materi yang disampaikan dalam komik tersebut.

---

<sup>41</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung : Sinar Baru Algensindo 2010) 69



- 5) Panel, adalah urutan dari setiap gambar-gambar atau materi dan untuk menjaga cerita lanjutan yang sedang berlangsung.<sup>42</sup>

Adapun penyusunan dan pengerjaan pembuatan media pembelajaran komik dilakukan dengan beberapa tahap, sebagai berikut:

#### Bagian 1 Mengembangkan Komik

- 1) Menulis dasar-dasarnya
- 2) Menulis apa yang diketahui
- 3) Menentukan gaya
- 4) Memilih format

#### Bagian 2 membuat Draf Kasar

- 1) Menulis sebuah naskah
- 2) Mensketsakan frame
- 3) Memastikan pengaturan panel masuk akal
- 4) Mencoba untuk menyesuaikan teks yang berbeda-beda
- 5) Membuat frame yang bermanfaat
- 6) Bereksperimen dengan struktur frame

#### Bagian 3 Menggambar Komik

- 1) Membuat frame
- 2) Menambahkan konten pada frame
- 3) Menggambar garis akhir
- 4) Scan komik

- 5) Membersihkan gambar
- 6) Membuat font (desain tulisan)
- 7) Menambahkan dialog dan gelembung pembicaraan pada komik
- 8) Mewarnai komik<sup>43</sup>

c. Komik Berdasarkan Bentuk dan Jenis

Komik dapat dibedakan ke dalam beberapa kategori, tergantung dari mana sudut pandang dibedakan. Dari segi bentuk penampilan atau kemasan, komik dibedakan menjadi 3, yaitu :

1) Komik Strip (Comic Strip)

Komik strip ialah komik yang terdiri dari beberapa panel gambar saja dan dari segi isi komik strip menceritakan sebuah gagasan yang utuh. Jenis komik ini sering kali ditemui di harian surat kabar dan juga internet.

2) Komik Buku (Comic Books)

Komik buku ialah komik yang dikemas menjadi satu buku dan di dalamnya berisi cerita yang utuh atau saling berhubungan.

Adapun komik dilihat dari segi isi, komik dapat dibedakan menjadi 5, yaitu:

1) Komik Humor

Komik humor adalah komik yang di dalamnya selalu menceritakan hal-hal lucu atau komedi dan membuat para pembacanya akan tertawa. Baik pada karakter tokoh yang digambarkan dengan fisik

---

<sup>43</sup> Rifky Khumairo Ulva, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Di MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*, (Lampung : Skripsi UIN Lampung, 2016) 64-65

yang lucu atau jenaka ataupun pada tema yang digunakan dan dengan memanfaatkan dari segi anekdotis.

## 2) Komik Petualangan

Komik petualangan adalah komik yang menampilkan cerita petualangan, tokoh-tokoh cerita dalam aksi mencari, mengejar, membela, memperjuangkan atau aksi lainnya.

## 3) Komik Fantasi

Komik fantasi adalah cerita fantasi yang menampilkan tokoh, alur, latar, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan.

## 4) Komik Biografi

Komik biografi adalah kisah hidup seorang tokoh sejarah yang diceritakan dalam bentuk tampilan berupa komik.<sup>44</sup>

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti akan mendesain komik dengan jenis komik buku yang digunakan sebagai education (pendidikan).

### d. Kelebihan dan Kelemahan

#### 1) Kelebihan

Kelebihan dari media pembelajaran komik, pertama komik dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran, kedua komik dapat menarik perhatian peserta didik tanpa memandang usia. Isi komik terdapat warna-warni dan gaya tulisan dalam komik tidak serumit seperti yang ada dalam buku paket.

<sup>44</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia Anak)*, (Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2018), 410.

## 2) Kelemahan

Terdapat beberapa kekurangan dari media pembelajaran komik yaitu pertama memakan waktu, terutama dalam proses penyusunannya. Perlunya waktu untuk merencanakan dan menyusun komik dengan hati-hati sebelum menerapkan desain ke dalam aplikasi yang digunakan.

## 3. Pembelajaran Tematik

### a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi terbaru “tematik” memiliki arti yang berkenaan dengan tema, dan “tema” memiliki arti pokok pikiran atau dasar cerita.<sup>45</sup> Pembelajaran merupakan proses peserta didik untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan tematik ialah suatu konsep umum yang dapat menyatukan beberapa bagian dalam satu hal. Pembelajaran tematik diartikan sebagai suatu kegiatan yang pembelajaran dengan tidak memisahkan antar mata pelajaran, tetapi menggunakan tema untuk menyatukannya.<sup>46</sup>

### b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Terdapat beberapa karakteristik dalam pembelajaran tematik.

Menurut Sukayati sebagai suatu proses, pembelajaran tematik memiliki karakteristik yaitu pembelajaran berpusat pada siswa,

<sup>45</sup> Tim Penyusun Pusat Bahasa Depdiknas, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Keempat, (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2008) 1429

<sup>46</sup> Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizan, *Hakikat Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Jakarta : Kencana, 2020), 6

menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan, belajar melalui pengalaman, lebih memperhatikan proses daripada hasil dan muatan materi berkaitan.<sup>47</sup>

Menurut Tim Depag RI karakteristik pembelajaran tematik tidak hanya lima karakter saja namun terdapat tujuh karakteristik yaitu : berpusat kepada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, pemisahan aspek kurang jelas, menyajikan konsep dari berbagai aset, fleksibel, hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.<sup>48</sup>

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik pada dasarnya yaitu :

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa
- 2) Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan
- 3) Belajar melalui pengalaman atau memberikan pengalaman langsung
- 4) Lebih memperhatikan proses daripada hasil sementara
- 5) Sarat dengan muatan keterkaitan
- 6) Pemisahan aspek tidak begitu jelas
- 7) Menyajikan konsep dari berbagai aspek
- 8) Bersifat fleksibel
- 9) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

<sup>47</sup> Sukayanti, *Pembelajaran Tematik di SD...* 3

<sup>48</sup> Tim Penyusun Direktorat Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Dirjen Pendis, *Panduan Penyusunan embelajaran 3-4*

10) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan<sup>49</sup>

c. Tujuan Pembelajaran Tematik SD/MI

Tujuan pembelajaran tematik dalam proses pembelajaran yakni memudahkan peserta didik dalam memfokuskan perhatian pada suatu tema tertentu karena materi diberikan dalam konteks tema yang jelas, agar peserta didik dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antara aspek dalam tema, memberikan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, dapat mengembangkan kompetensi dasar dengan baik karena mengaitkan berbagai aspek dengan pengalaman pribadi dalam situasi nyata yang berkaitan dengan tema tertentu, dan pendidik dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang diberikan secara sistematis.<sup>50</sup>

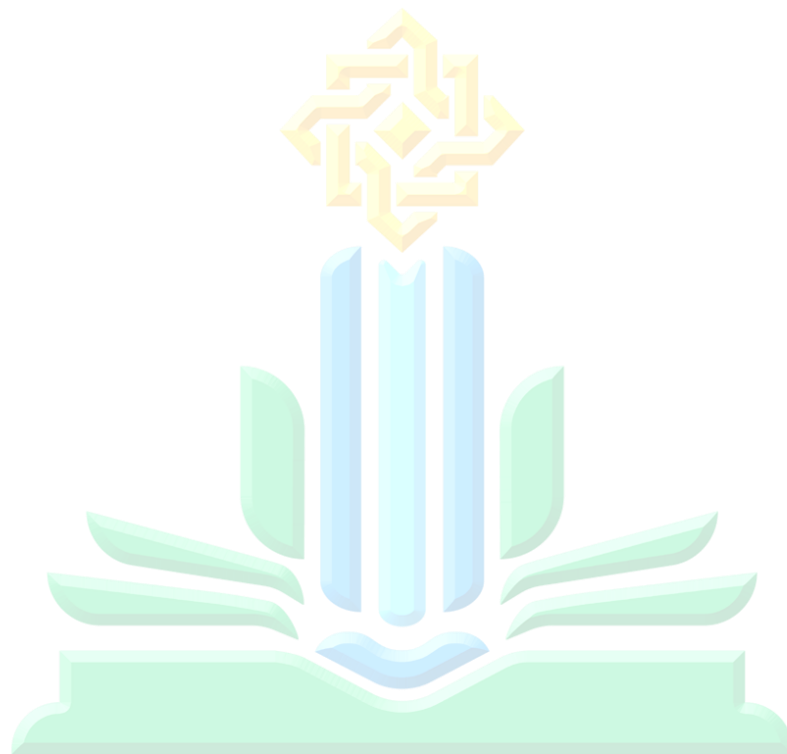
Pembelajaran tematik dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan selain itu tujuan pembelajaran tematik terpadu yaitu

- 1) Untuk meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya agar lebih bermakna.
- 2) Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi
- 3) Menumbuhkan sikap positif, kebiasaan baik dan nilai luhur yang dibutuhkan dalam kehidupan.

<sup>49</sup> Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta : Kencana 2019) 15

<sup>50</sup> Departemen Agama. *Pembelajaran tematik pendidikan agama islam (PAI) Sekolah Dasar* (jakarta : Depag RI, 2009) 3

- 4) Menumbuhkan keterampilan sosial seperti halnya kerja sama, toleransi, serta menghargai pendapat orang lain.
- 5) Meningkatkan gairah dalam belajar dan memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para peserta didik.<sup>51</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>51</sup> Sukayati, Pembelajaran Tematik di SD 4

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran komik pada mata pembelajaran tematik kelas III adalah menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan atau *Reserch and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode atau langkah-langkah dalam mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada dalam bidang pendidikan serta dapat dipertanggungjawabkan.<sup>52</sup> Produk yang dihasilkan berupa pengembangan materi, media pembelajaran, sistem pembelajaran, dan lain-lain. Tujuan penelitian dan pengembangan ialah menilai suatu perubahan yang terjadi seiring berkembangnya zaman. Jadi penelitian pengembangan ialah langkah yang digunakan dalam mengembangkan dan memvalidasi suatu produk penelitian.<sup>53</sup>

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh *Dick and Carry* yaitu ADDIE. ADDIE ialah model pengembangan pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien, dan berproses secara interaktif yaitu mengevaluasi tiap fase dapat melanjutkan pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhirnya dari suatu fase menjadi produk awal bagi fase berikutnya. Model ADDIE memiliki 5

---

<sup>52</sup> Sukmadinata, N.S. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Rosdakarya, 2013), 164

<sup>53</sup> Dewi Salma Prawiradiga, *Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2008), 21



tahapan yaitu Analisis, tahap desain, selanjutnya tahap pengembangan, kemudian tahap implementasi, dan terakhir tahap evaluasi.<sup>54</sup>

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur Penelitian dan Pengembangan media pembelajaran komik menggunakan model ADDIE, model ini memiliki 5 tahapan dalam pembuatan produk, yaitu : *Analysis* (analisis), *design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementasi* (pelaksanaan), *Evaluation* (evaluasi), dalam penerapan model ini harus dilakukan secara berurutan.<sup>55</sup> Berikut tahapan dalam pengembangan model ADDIE yaitu :

### 1. *Analysis* (analisis)

Model desain sistem pembelajaran ADDIE yang pertama kali dilakukan yaitu analisis. Dalam langkah ini terdapat tahapan yaitu analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi. Data yang dibutuhkan dalam tahapan analisis diperoleh dari proses dan wawancara dengan guru dan peserta didik. Dalam wawancara peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran yang meliputi system penyampaian materi, metode yang digunakan, media yang digunakan, dan juga kendala-kendala yang terjadi selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

#### a. Analisis Kompetensi

Analisis kompetensi adalah kegiatan mengidentifikasi kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Dalam hal ini, analisis

---

<sup>54</sup> Musdalifah ....., 50

<sup>55</sup> Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati*, (Widina Bhakti Persada, 2021), 14

kompetensi diuraikan berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada pembelajaran tematik materi teknologi pangan. Adapun kompetensi inti, kompetensi dasar, indicator dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik adalah sebagai berikut:

**Muatan: Bahasa Indonesia**

**Tabel 3.1**  
**Kompetensi dan Indikator Bahasa Indonesia**

No	Kompetensi	Indikator
1	3.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan sekitar	3.6.1 Menemukan pokok-pokok Informasi tentang perkembangan teknologi dan transportasi di lingkungan setempat dengan tepat <b>(C4/HOTS)</b>
2	4.6 Meringkas informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.6.1 Menyajikan pokok-pokok informasi mengenai teknologi produksi pangan dengan memperhatikan penggunaan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yang tepat. <b>(P3/PENERAPAN)</b>

**Muatan : Matematika**

**Table 3.2**  
**Tabel Kompetensi dan Indikator Matematika**

No.	Kompetensi	Indikator
1	3.8 Menentukan luas dan volume dalam satuan tidak baku dengan menggunakan benda konkret	3.8.1 Menganalisis cara menentukan luas suatu daerah dengan tepat <b>(C4/HOTS)</b>
2	4.8 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar	4.8.1 Memecahkan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan luas dalam satuan tidak baku dengan tepat. <b>(C4 HOTS)</b>

### Tujuan Pembelajaran

- 1) Dengan membaca teks dan menjawab pertanyaan dari teks yang telah dibaca, siswa dapat menemukan dan menyimpulkan ide pokok dari teks yang telah dibaca dengan tepat. (***HOTS C6, Communication, Kolaborasi Integrasi ICT, TPACK***)
- 2) Setelah menemukan informasi dari teks bacaan, siswa dapat menuliskan pokok-pokok informasi mengenai teknologi produksi pangan dengan memperhatikan penggunaan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yang tepat. (***HOTS C4, Communication, Kolaborasi Integrasi ICT, TPACK***)
- 3) Dengan mengamati daerah yang ditutup dengan satuan luas, siswa dapat menganalisis cara menentukan luas suatu daerah dengan benar. (***HOTS C4, Communication, Kolaborasi Integrasi ICT, TPACK***)
- 4) Setelah mengidentifikasi luas permukaan bidang dalam satuan tidak baku, siswa dapat memecahkan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan luas dalam satuan tidak baku dengan tepat. (***HOTS C4, Communication, Kolaborasi Integrasi ICT, TPACK***)

#### b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik merupakan kegiatan mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang akan menjadi subjek dalam penelitian pengembangan produk. Dalam hal ini meliputi analisis kemampuan peserta didik, latar belakang pengetahuan peserta

didik, dan perkembangan kognitif peserta didik. Analisis pada peserta didik diperoleh dari hasil wawancara dengan peserta didik kelas III di MI Fathus Salafi Ajung Jember.

a. Analisis Materi

Analisis materi merupakan kegiatan mengidentifikasi konsep-konsep materi yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan materi perkembangan teknologi produksi pangan dengan pertimbangan bahwa materi tersebut cukup rumit dipahami dan memerlukan media pembelajaran yang lebih kepada peserta didik. Pengembangan tersebut bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi tersebut.

2. *Design* (perancangan)

Design atau perancangan ialah langkah inti dalam analisis kerja yang mempelajari masalah selanjutnya menemukan jalan keluar berupa penyelesaian yang dapat diidentifikasi melalui langkah analisis kebutuhan. Setelah materi tersusun, setelah itu menyusun perangkat media. Pada tahap perancangan peneliti membuat tulisan berupa skenario komik dengan menggambarkan desain media komik yang akan dikembangkan dalam beberapa tahapan yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, menyusun rancangan pembuatan media komik dengan mengacu pada spesifikasi produk yang telah dibuat sebelumnya,

menentukan bahan-bahan dengan memperhatikan aspek-aspek pembuatan media untuk dijadikan media komik. Berikut skenario komik yang telah disusun:

- a. Topik Pembelajaran : Teknologi Produksi Pangan
- b. Target Pembaca : Peserta didik kelas III MI Fathus Salafi
- c. Tujuan Pembelajaran : Memberikan informasi mengenai teknologi produksi pangan dan dapat mengetahui luas dan volume benda dengan satuan tidak baku.
- d. Nama Tokoh : Ibu Lili, Ina, Edo, Ela dan Ibo
- e. Sinopsis : Ibu Lili dan peserta didik belajar bersama tentang teknologi produksi pangan yang dapat menghasilkan suatu produk berupa jenis makanan baru.

### 3. *Development (pengembangan)*

Setelah mendesain produk langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan produk. Tahap pengembangan meliputi tahap produksi media pembelajaran dan tahap pengembangan media pembelajaran sesuai dengan saran dari tim ahli. Pada tahap ini, pengembangan media harus memproduksi produk media secara lengkap kemudian pengembang media juga membuat instrument yang digunakan sebagai penilaian kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun tahapan-tahapan dalam pengembangan adalah sebagai berikut:

- a. Memproduksi media pembelajaran seperti: a) Menyiapkan gambar atau karakter tokoh yang akan digunakan, b) Pembuatan ilustrasi, dan c) Tahap produksi dengan menggunakan aplikasi canva pro.
- b. Mengembangkan media pembelajaran berdasarkan saran dari tim ahli, seperti: a) Membuat angket validasi, peneliti melakukan validasi kepada 3 validator. Tujuannya adalah untuk mendapatkan penilaian dan juga pendapat atau saran dari para ahli mengenai kesesuaian materi dengan media pembelajaran, b) Setelah mendapatkan penilaian dari para ahli, peneliti memperbaiki media sesuai dengan saran tim ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, c) Setelah divalidasi dan produk dinyatakan layak, maka peneliti dapat melanjutkan pada tahap selanjutnya.

#### **4. Implementasi (pelaksanaan)**

Tahap ke empat yaitu implementasi atau penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam mencapai tujuan atau kompetensi, menjamin terjadinya pemecahan masalah dalam mengatasi perbedaan hasil belajar pada peserta didik, dan memastikan di akhir pembelajaran peserta didik mempunyai kompetensi yang diinginkan. Selama tahap implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Selain itu peneliti membuat catatan lapangan dan juga kendala-kendala yang terjadi Ketika produk diimplementasikan kepada peserta didik.

Produk penelitian yang dihasilkan bukanlah produk yang harus disusun, namun dilakukan uji coba melalui beberapa tahapan yang ilmiah. Sehingga, kevalidan bisa terukur dan teruji seperti uji ahli, uji kelompok, uji lapangan dan lain sebagainya.<sup>56</sup>

## 5. *Evaluation (evaluasi)*

Tahap terakhir yaitu evaluasi, evaluasi ialah tahap penentuan atau tahap memberikan nilai dari hasil media pembelajaran. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil dari sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh, mengetahui apakah kompetensi dalam peserta didik telah meningkat karena ke ikut sertaan dalam kegiatan pembelajaran, dan mendapatkan manfaat bagi lembaga karena adanya peningkatan kompetensi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.<sup>57</sup>

Tahap evaluasi ini didasarkan pada validasi yang dilakukan para ahli dan juga respon guru serta peserta didik, apabila implementasi masih menemukan kekurangan atau kelemahan dalam penggunaan media komik, maka diperlukannya penyempurnaan Kembali. Namun jika sudah tidak terdapat revisi lagi maka media komik dipastikan sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap evaluasi ini adalah tahap penilaian setelah produk di implementasikan.

---

<sup>56</sup> Yudi Ari R dan Sugiarti, “*Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D: Teori dan Praktek*”, (Pasuruan: Lembaga Academis & Research Institute, 2020). 36

<sup>57</sup> Nurul Huda Penggabean dan Amir Danis, “*Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*”, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 73

### C. Uji coba Produk

Tahap uji coba produk penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat sebagai dasar dalam melaksanakan perbaikan atau revisi dalam pengembangan produk dalam menentukan efektivitas produk tersebut. Selain itu, uji coba produk dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pembuatan produk telah memenuhi sasaran dan tujuan pembelajaran.

Uji coba produk terdiri dari uji coba ahli, uji coba terbatas atau uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan atau uji coba kelompok besar. Berikut merupakan uraian dari penilaian produk yang akan dikembangkan :

#### 1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk ialah gambaran penilaian produk, penilaian suatu produk merupakan hal penting dilaksanakan karena untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan suatu produk yang kemudian dilakukan perbaikan lagi pada produk tersebut.

#### 2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada pengembangan media pembelajaran komik dilakukan tahap uji coba ahli dalam penelitian ini terdapat 3 dosen ahli dan tahap uji coba lapangan. Berikut uraian dari tahap-tahap tersebut :

##### a. Ahli materi

Ahli materi adalah seseorang yang ahli dalam bidang materi.

Penilai ahli materi yaitu dilakukan oleh Muhammad Suwignyo Prayogo, M. Pd (dosen Tadris IPA Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember), merupakan dosen yang ahli dan paham



terkait materi Tematik pada kelas 3 tema 7 perkembangan teknologi. Riwayat Pendidikan beliau yakni perguruan tinggi D-II di Universitas Islam Negeri Malang dengan menempuh jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, SI di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan menempuh jurusan Pendidikan Agama Islam, SI di Universitas Islam Malang (UNISMA) dengan menempuh jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, S2 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan menempuh jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan tahun 2022 hingga saat ini masih proses studi di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan mengambil jurusan MPI.

b. Ahli Media

Ahli Media adalah seseorang yang ahli dan paham dalam media pembelajaran dan juga paham terkait pengembangan. Pada penelitian ini ahli media memilih salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd

c. Ahli Bahasa

Ahli bahasa adalah seseorang yang ahli dan paham dalam Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini ahli media memilih salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd

d. Peserta Didik Kelas III

Peserta didik kelas III merupakan subjek utama dalam penelitian dan pengembangan ini. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas III di MI Fathus Salafi Ajung Jember

### 3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan merupakan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil persentase angket atau kuesioner analisis kebutuhan. Adapun data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara yang digunakan untuk mengetahui minat peserta didik terhadap media pembelajaran komik dan kelayakan media tersebut, hasil dari dokumentasi dan tanggapan para ahli dan guru terhadap produk berupa hasil uraian deskriptif kritik dan saran evaluator.

### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan bagian penting dalam tahapan penelitian dalam satu periode penelitian. Instrumen atau alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket (kuesioner), wawancara, observasi, dan dokumentasi.

a. Penelitian pendahuluan: peneliti menggunakan yang digunakan peneliti terdiri dari angket, wawancara, observasi dan dokumentasi

1) Angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau

pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Daftar pertanyaan yang disusun berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup. Daftar pertanyaan atau pernyataan tertutup dituangkan melalui instrument angket. Pengumpulan data melalui kuesioner ini diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui tentang respon peserta didik. Skala yang digunakan dalam angket respon ini adalah skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial. Jawaban yang digunakan pada skala hitung ini dengan skor jawaban 1-5.

Instrument angket diberikan kepada peserta didik dan guru kelas III di MI Fathus Salafi Ajung Jember untuk mengetahui kebutuhan akan media pembelajaran berupa media komik. Instrument angket uji ahli media, materi dan Bahasa digunakan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan produk yang telah

dikembangkan. Instrument angket respon peserta didik digunakan untuk mengumpulkan data kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan.

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik yang dikembangkan. Angket ini berisi pertanyaan menarik atau tidaknya media pembelajaran komik dengan mengisi dikolom nilai dengan kriteria Sangat baik (5), baik

(4), cukup baik (3), kurang baik (2), tidak baik (1). Pengumpulan data berupa angket respon peserta didik dilakukan oleh peserta didik kelas III MI Fathus Salafi Ajung Jember. Hasil lembar uji penggunaan media komik oleh peserta didik untuk melihat layak atau tidaknya media yang sudah diterapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung, hasil dapat dilihat dari jawaban angket respon peserta didik.

## 2) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti dalam mengumpulkan data mengajukan suatu pertanyaan kepada narasumber.<sup>58</sup> Pedoman wawancara digunakan sebagai panduan peneliti saat melaksanakan wawancara kepada pendidik maupun peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan pendidik dan peserta didik terhadap media komik pada pembelajaran tematik.

Wawancara akan dilaksanakan secara lisan dengan pertemuan tatap muka. Pedoman wawancara berisi pertanyaan bisa mencakup fakta, data, pendapat, persepsi, atau evaluasi responden terkait dengan fokus pada masalah yang dikaji dalam penelitian.

Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai kepada kepala sekolah secara garis besar kegiatan pembelajaran, wawancara terhadap guru kelas III MI Fathus Salafi

---

<sup>58</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 210

Ajung Jember untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai kegiatan pembelajaran dan juga media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berikut pemaparan data yang diperoleh peneliti dalam wawancara:

a) Kepala Madrasah (Taufiq Hidayat, S.Pd.I)

Kepala madrasah sebagai narasumber pertama, karena kepala madrasah yang lebih mengetahui secara keseluruhan yang terjadi di lembaga madrasah dan juga selaku pemangku kebijakan yang berkaitan dengan tata pelaksanaan semua kegiatan di madrasah. Dari wawancara peneliti dengan kepala madrasah, peneliti memperoleh informasi mengenai sistem proses pembelajaran yang ada secara menyeluruh, informasi mengenai kegiatan guru di madrasah, kendala-kendala yang ada di madrasah terlebih lagi kendala-kendala ketika proses pembelajaran di madrasah berlangsung.

b) Guru Kelas (Ridhaul Hasanah, S.Pd. I)

Wawancara yang kedua peneliti memilih guru kelas sebagai narasumber selanjutnya, di madrasah guru kelas merupakan orang tua kedua bagi peserta didik. Tidak hanya itu, guru kelas juga seseorang yang mengetahui dan mengikuti dan mengetahui proses pembelajaran, permasalahan di lingkungan kelas yang dialami oleh peserta didik. Dalam wawancara

kepada guru kelas peneliti memperoleh informasi-informasi mengenai jumlah peserta didik kelas III, latar belakang peserta didik, prestasi peserta didik, dan kendala-kendala yang terjadi pada peserta didik saat proses pembelajaran di kelas III.

c) Peserta Didik Kelas III

Peneliti memilih peserta didik kelas III sebagai subjek dalam penelitian ini, yang mana peserta didik kelas III menjadi pusat perhatian dalam proses pembelajaran. Dalam wawancara kepada peserta didik peneliti mendapatkan informasi mengenai tingkat ketertarikan peserta didik dengan adanya media pembelajaran komik, kelebihan dan kekurangan media pembelajaran komik, respon peserta didik mengenai pembelajaran tematik dari yang sebelumnya tidak menggunakan media komik dan sesudah menggunakan media komik dalam pembelajaran tematik.

3) Observasi/Tes Hasil Belajar

Observasi merupakan suatu pengamatan dengan teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini observasi dilakukan dalam mengidentifikasi masalah serta mengamati pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media komik pembelajaran tematik Tema 7 subtema 1 pembelajaran 1. Observasi yang dilakukan peneliti adalah

observasi berpartisipatif, dalam observasi ini peneliti datang di tempat kegiatan subjek yang diamati serta terlibat dalam kegiatan subjek yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.<sup>59</sup> Peneliti akan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk menganalisis langkah-langkah pengembangan dan mengetahui efektivitas media pembelajaran komik yang digunakan oleh peneliti dalam menunjang proses pembelajaran.

#### 4) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Adapun bentuk dokumen yang dikumpulkan yakni berupa dokumen kegiatan, nilai peserta didik dari hasil tes formatif yang diberikan. Dokumentasi yang digunakan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran berupa pengambilan gambar

atau foto dalam proses pembelajaran dan pada saat wawancara.

Berikut dokumentasi yang diambil peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Daftar nama peserta didik sebagai subjek penelitian
- b) Hasil validasi para ahli
- c) Nilai pre-test
- d) Nilai post-test

---

<sup>59</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2018), 203

- e) Angket respon peserta didik
  - f) Foto kegiatan pembelajaran
- b. Pengembangan model konseptual; dalam pengembangan model konseptual peneliti harus melalui beberapa tahapan yaitu tahap pengembangan model, dan validasi model. Instrument penelitian diperlukan oleh peneliti pada fase validasi yaitu angket daftar pertanyaan dalam kegiatan wawancara semi terstruktur.
- c. Uji coba model, dalam hal ini peneliti mempersiapkan beberapa instrument untuk mengevaluasi proses dan hasil eksperimen yang akan dilakukan. Dalam evaluasi proses, peneliti menggunakan angket (kuantitatif) jika ingin menggali lebih dalam, peneliti juga dapat menggunakan *triangulasi mixed method* dengan wawancara atau observasi partisipan.

## 5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian melalui angket, observasi, wawancara dan validasi produk yang dianalisis secara statik kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif merupakan penilaian berdasarkan mutu dan kualitas suatu produk yang dikembangkan oleh peneliti. Sedangkan analisis kuantitatif merupakan penilaian berdasarkan jumlah skor dari suatu produk yang diperoleh melalui kuesioner/angket.

### a. Data Kualitatif

Kualitatif merupakan penilaian berdasarkan mutu dan kualitas suatu produk yang dikembangkan. Analisis data kualitatif dilakukan



secara deskriptif dengan memaparkan hasil yang relevan dengan topik yang dikaji, membandingkan informasi yang diperoleh termasuk komentar dan saran yang disampaikan secara tertulis oleh para ahli dalam kuesioner. Analisis data disusun secara sistematis dari hasil yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya sehingga mudah dipahami dan diinformasikan kepada orang lain.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif ialah data yang berbentuk angka atau bilangan. Sesuai dengan bentuknya, data kuantitatif dapat diolah dan dianalisis. Kuantitatif merupakan penilaian berdasarkan jumlah skor dari suatu produk yang diperoleh melalui kuesioner. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala *Likert* dalam memperoleh skor penilaian.

Skor penilaian yang digunakan yaitu 1-5. Dengan skala Likert variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Selanjutnya indikator variabel tersebut dijadikan tolak ukur dalam menyusun poin-poin instrumen yang berupa pernyataan.<sup>60</sup>

Analisis data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini mencakup analisis kelayakan keefektifan.

1) Analisis kelayakan

Analisis kelayakan dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari hasil 3 tim ahli yaitu: ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Analisis data hasil validasi media pembelajaran komik

---

<sup>60</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Yogyakarta: Alfabeta, 2018), 146

dilakukan dengan penilaian dan pengujian sesuai teori yang relevan. Data kuantitatif didapat dari checklist validator pada lembar penilaian validasi yaitu:

Skor 5, menunjukkan validator memberikan penilaian sangat baik

Skor 4, menunjukkan validator memberikan penilaian baik

Skor 3, menunjukkan validator memberikan penilaian cukup baik

Skor 2, menunjukkan validator memberikan penilaian kurang baik

Skor 1, menunjukkan validator memberikan penilaian tidak baik<sup>61</sup>.

Presentase kevalidan media pembelajaran komik diperoleh dari perhitungan sebagai berikut:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 =$$

Keterangan:

V = Validitas

TSe = Total skor empiric

TSh = Total skor maximal

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Presentase skor kevalidan yang telah diperoleh berdasarkan rumus tersebut, kemudian dapat disesuaikan dengan kriteria kevalidan. Kriteria kevalidan media pembelajaran komik dapat dilihat paada table berikut:

<sup>61</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Yogyakarta: Alfabeta, 2018), 147

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Kevalidan Media Komik**

No.	Kriteria Pencapaian Nilai (%)	Tingkat Kevalidan
1	86-100	Sangat valid, sangat baik digunakan
2	71-85	Valid, boleh digunakan dengan revisi kecil
3	56-70	Cukup valid, boleh digunakan dengan revisi besar
4	41-55	Kurang valid, tidak boleh dipergunakan
5	25-40	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan

Pengembangan media pembelajaran komik dapat dikatakan valid jika kriteria pencapaian nilai kevalidan menunjukkan nilai 71%-85 dalam kategori valid dan menunjukkan 86%-100% dalam kategori sangat valid.

## 2) Analisis keefektifan

Analisis keefektifan media komik ditentukan oleh angket respon peserta didik dan hasil belajar peserta didik.

### a. Analisis respon peserta didik

Analisis respon siswa diukur menggunakan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran komik. Angket diberikan kepada peserta didik setelah kegiatan pembelajaran peserta didik berakhir. Hasil angket yang diberikan diakumulasi sehingga diperoleh presentase respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik.

b. Analisis hasil belajar tematik

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan tes. Tes dalam hal ini yakni memberikan soal essay yang berjumlah 5 soal. Alasan peneliti memilih tes essay tersebut karena dengan memberikan tes essay maka peserta didik diminta untuk memahami secara mendalam dan berpikir secara kritis. Pengujian produk pengembangan menggunakan uji normalitas desain *One Group Pretest-Posttest N-gain Score*. N-Gain Score bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau treatment. Uji N-Gain Score dilakukan dengan menghitung selisih nilai posttest dengan nilai pretest.<sup>62</sup>

**Tabel 3.4**  
**Kategori Pembagian N-Gain Score**

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

**Table 3.5**  
**Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain Score**

Persentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

<sup>62</sup> Melzer dalam Syafitri, 2008. 33

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Pada penelitian dan pengembangan (Research and Development) peranvangan media komik yang diterapkan pada pembelajaran tematik tema 3 Perkembangan produksi, subtema 1 pembelajaran 1 muatan Bahasa Indonesia dan Matematika khususnya di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE dengan menggunakan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

##### 1. Hasil Analisis

Tahapan pertama yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE adalah analisis. Tahapan pertama dimulai dengan menggali informasi terhadap subjek penelitian. Analisis dimulai dari wawancara dan observasi ke Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember. Berikut hasil wawancara peneliti dengan guru kelas III terkait analisis kebutuhan media dan materi:

Penggunaan media saya menggunakan sarana dan prasarana dari sekolah saja mbak, seperti papan tulis dan buku dari sekolah ini buku MRT. Terkadang jika materinya membutuhkan media saya menggunakan media gambar. Dan untuk materi di Tema 7 nanti juga sama mbak jika membutuhkan media saya menggunakan media gambar saja.<sup>63</sup>

Adapun hal-hal yang dianalisis dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

---

<sup>63</sup> Ridhaul Hasanah, Wawancara, Jember 20 Maret 2023.

Analisis kebutuhan merupakan kesenjangan antara kemampuan, keterampilan, dan sikap peserta didik yang mereka miliki saat ini. Analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik dilakukan melalui melihat apa yang dirumuskan dalam kurikulum, karena pada awal tahun ajaran tentu terdapat kesenjangan yang sangat besar antara apa yang dituntut oleh kurikulum dengan apa yang telah dimiliki oleh peserta didik. Hasil analisis didapatkan dari wawancara kepada salah satu peserta didik kelas III di MI Fathus Salafi Ajung Jember sebagai subjek dalam penelitian ini dan diperoleh hasil rentang usia peserta didik kelas III yaitu antara 9-10 tahun hal ini digunakan untuk memahami konsep-konsep materi yang dianggap cocok untuk menerapkan media yang akan dikembangkan oleh peneliti untuk meningkatkan daya tarik belajar peserta didik, karena dalam mengembangkan suatu media perlu disesuaikan terlebih dahulu dengan kebutuhan siswa. Analisis materi pembelajaran yang dikembangkan hendaknya relevan dengan pencapaian standar kompetensi dan pencapaian kompetensi dasar. Dalam hal ini peneliti mengambil pada pembelajaran tematik (Tema 7 “Perkembangan Teknologi” Subtema 1 “Perkembangan Teknologi Produksi Pangan” Pembelajaran ke-1) di kelas III sebagai materi untuk mengembangkan media pembelajaran komik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti, peneliti mendapatkan hasil bahwa terbatasnya media pembelajaran yang digunakan karena kurangnya fasilitas sarana dan

prasarana yang dimiliki oleh sekolah dalam proses pembelajaran di kelas.<sup>64</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwasannya dalam penggunaan media komik dalam pembelajaran tematik hanya digunakan satu kali saja, karena ketika pertama kali peneliti menggunakan media komik sebenarnya siswa terlihat memiliki ketertarikan pada penggunaan media komik tersebut, akan tetapi media tersebut bisa dikatakan masih perlu dikembangkan agar menjadi lebih baik dan bagus lagi. Selain itu, sebelum adanya media komik pada saat pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi atau ketika menggunakan media pembelajaran guru menggunakan media gambar saja yang digunakan. Pada saat selesai dalam penyampaian materi, kemudian guru langsung memberikan tugas mengerjakan soal kepada peserta didik yang terdapat pada buku sebagai sumber belajar dan apabila peserta didik masih kurang memahami materinya, peserta didik diminta untuk bertanya kepada guru supaya lebih memahami materi yang dipelajari. Oleh karena itu peneliti memilih media pembelajaran sebagai dasar pengembangan produk yang didesain semenarik mungkin supaya peserta didik memiliki rasa ketertarikan dan meningkatkan semangat belajar tematik.<sup>65</sup>

---

<sup>64</sup> Observasi, Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember, 20 Maret 2023

<sup>65</sup> Observasi, Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember, 23 Mei 2023

## 2. Hasil Desain

Pembuatan media komik ini berawal dari peserta didik MI Fathus Salafi Ajung Jember yang sering membeli komik di pedagang mainan dan pada kenyataannya mampu menarik perhatian peserta didik lainnya dalam belajar membaca melalui media komik. Selain itu, penelitian bagi media pembelajaran melalui komik masih belum pernah dilakukan di sekolah ini. Pada umumnya, media komik dalam aplikasinya cukup sekilas dan mudah diaplikasikan, yakni hanya dengan membaca dan memahami alur cerita dari setiap kejadian di dalam komik tersebut. Akan tetapi, perlu diperhatikan bahwa buku panduan dalam menggunakan media komik dalam fungsinya sebagai media pembelajaran sangat diperlukan. Tahap desain yang memiliki tujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran serta untuk merancang produk yang akan dikembangkan yaitu media komik. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut:

### a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang ada pada media komik dalam pembelajaran tematik (Tema 7 “Perkembangan Teknologi” Subtema 1 “Perkembangan Teknologi Produksi Pangan” Pembelajaran ke-1) sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pencapaian kompetensi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku, sesuai dengan karakteristik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.



Adapun KI dan KD yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah KI 3 dan KI 4 pada kelas III, sedangkan KD yang digunakan adalah KD 3.6, 4.6, 3.8 dan 4.8 pada kelas III yang telah disesuaikan dengan materi tematik ((Tema 7 “Perkembangan Teknologi” Subtema 1 “Perkembangan Teknologi Produksi Pangan” Pembelajaran ke-1) dalam tahap ini juga disusun silabus, program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Soal pretest dan posttest di dapatkan dengan mengacu pada materi yang sesuai dengan perangkat pembelajaran yang terdiri dari beberapa soal yang berkaitan dengan materi tematik Tema 7 “Perkembangan Teknologi” Subtema 1 “Perkembangan Teknologi Produksi Pangan” Pembelajaran ke-1.

b. Pembuatan Media Komik

Proses pembuatan media komik didesain dengan menggunakan aplikasi canva. Media komik dicetak dengan menggunakan kertas

*Paper Art* berukuran A5 berwarna. Adapun tahap pembuatan media komik diawali dengan menentukan tema pembahasan, menentukan tokoh atau karakter yang digunakan dalam komik beserta namanya, menentukan latar tempat, menentukan jumlah panel komi, memntukan alur cerita, dan menentukan percakapan. Komponen-komponen tersebut disusun terlebih dahulu agar sesuai dengan keinginan dan tujuan yang akan dicapai. Peneliti juga terinspirasi oleh beberapa komik-komik strip yang banayak terposting di berbagai komik digital.

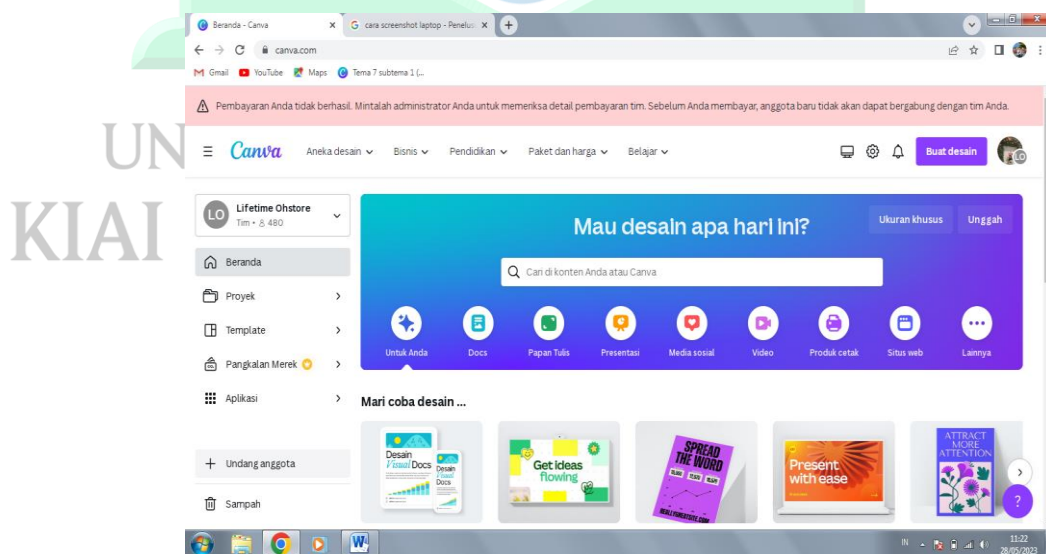
Namun. Perlu dicatat bahwa bentuk figur, warna, tata latak, dan jalan cerita merupakan murni dari ide peneliti.

Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyusunan media komik supaya berfungsi dengan baik yaitu, sebagai berikut:

- 1) Indikator dan tujuan yang ingin dicapai dengan menggunakan media komik
- 2) Kejelasan penyampaian materi yang akan disampaikan agar peserta didik dapat menerima dan memahami materi pembelajaran
- 3) Pemberian latihan soal dan uji kemampuan untuk mengetahui keefektifan media komik

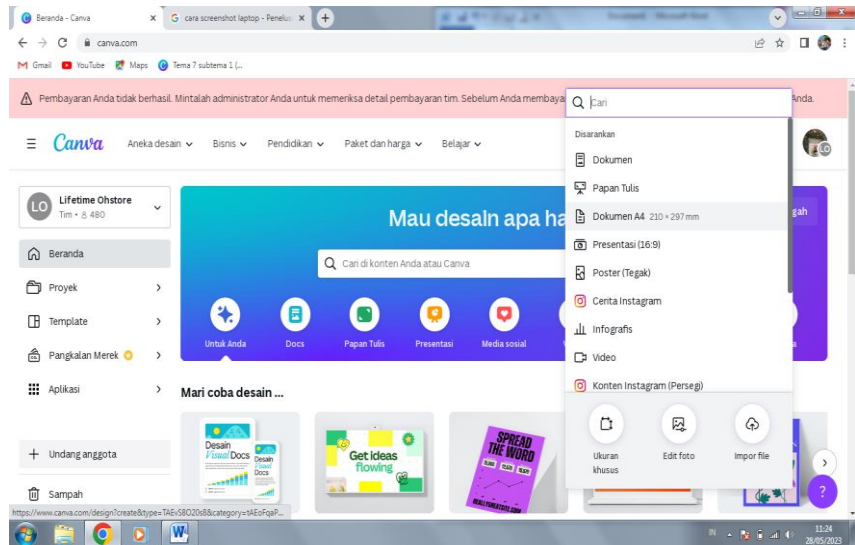
Berikut langkah-langkah yang dilakukan peneliti membuat media komik dengan menggunakan aplikasi canva:

- a) Pertama tentukan tema dan materi pembelajaran
- b) Akses aplikasi canva melalui google.



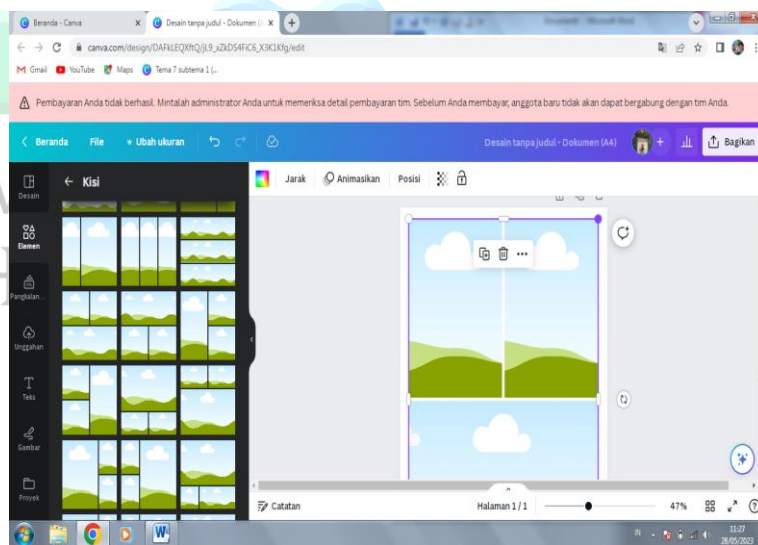
**Gambar 4.1**  
**Penampilan Depan**

- c) Pilih ukuran kertas yang digunakan, peneliti memilih jenis kertas ukuran dokumen A4



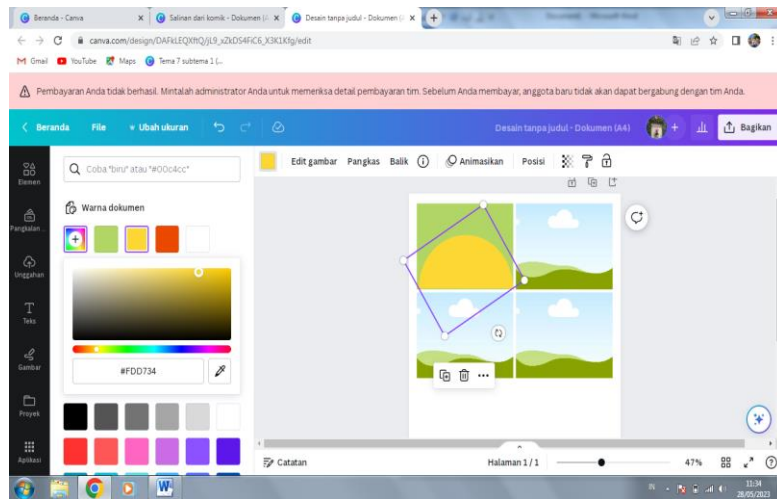
**Gambar 4.2**  
**Memilih Kertas**

- d) Setelah kertas sudah siap, pilih elemen kemudian pilih kisi, disini peneliti menggunakan kisi sebagai panel komik.



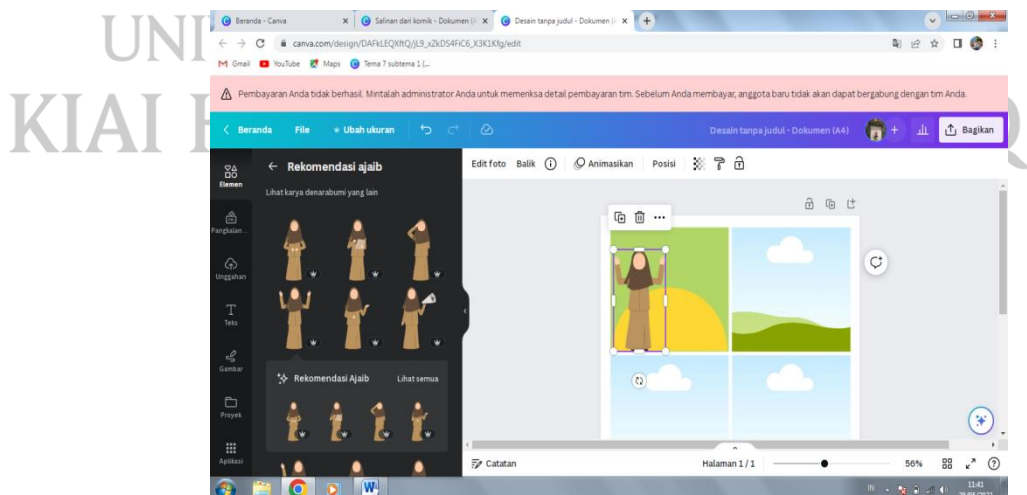
**Gambar 4.3**  
**Memilih Elemen**

- e) Setelah panel sudah disesuaikan dengan alur cerita yang akan ditulis, kemudian pilih latar gambar yang sesuai dengan tema. Disini peneliti menggunakan latar gambar tembok kelas.



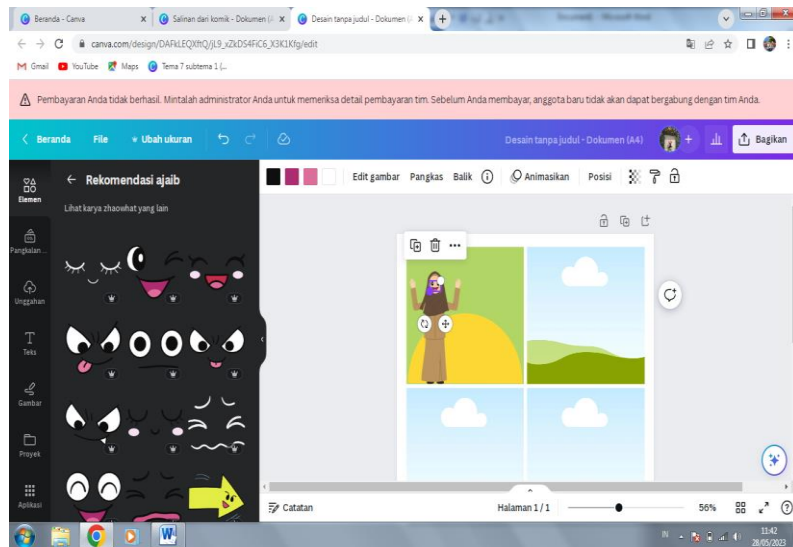
**Gambar 4.4**  
**Memilih Latar Gambar**

- f) Setelah latar gambar sudah selesai, tentukan karakter tokoh yang diinginkan. Dalam media komik ini peneliti menggunakan lima karakter tokoh yaitu Ibu Lili (sebagai guru), Edo, Ina, Ela dan Ibo (sebagai peserta didik)



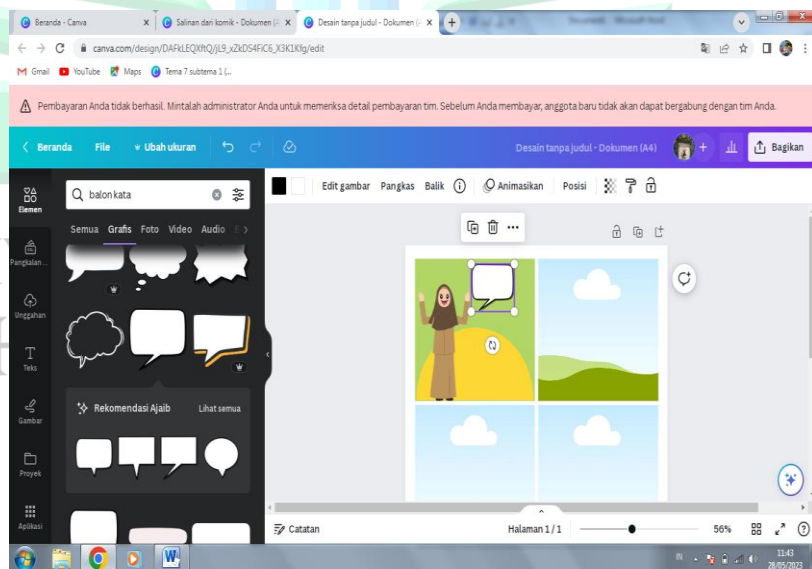
**Gambar 4.5**  
**Menentukan Karakter Tokoh**

g) Kemudian sesuaikan ekspresi tokoh



**Gambar 4.6**  
**Memilih Ekspresi Tokoh**

h) Kemudian pilih balon kata. Balon kata berfungsi sebagai tempat penulisan teks percakapan yang berisi materi yang disampaikan.



**Gambar 4.7**  
**Memilih Balon Kata**

### 3. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan media komik terdiri dari beberapa tahapan yakni, sebagai berikut:

#### a. Bentuk produk

Media komik merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh setiap orang. Proses pembuatan media komik bisa menggunakan berbagai macam aplikasi yang mendukung dan mudah untuk digunakan salah satunya yakni canva. Berikut cara membuat komik dengan menggunakan aplikasi canva.

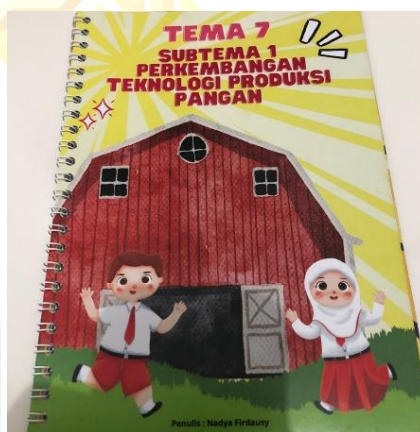
Dalam aplikasi canva kita dapat menggunakan template yang telah disediakan atau bisa membuat bentuk sesuai dengan keinginan kita. Adapun dalam pemilihan tokoh dalam aplikasi canva telah disediakan banyak pilihan elemen bentuk terutama karakter dalam komik, latar tempat, background dan sebagainya. Selain fokus dengan proses pembuatan isi dari komik pemilihan kertas yang digunakan

dalam menghasilkan sebuah komik juga sangat dibutuhkan disini peneliti menggunakan kertas jenis Paper Art berukuran A5 yang telah disarankan oleh para ahli yang menguji kelayakan media komik ini.

Komponen-komponen komik yang digunakan dalam pengembangan ini telah disesuaikan dengan aspek-aspek pembuatan media seperti keawetannya, bahan-bahannya mudah ditemukan, dan lain sebagainya.

Pembuatan media ini juga menyesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas III yaitu tema 7 tentang perkembangan teknologi

subtema 1 perkembangan teknologi produksi pangan. Media ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan oleh peneliti kepada dosen pembimbing dan juga tim validator, tim validator penelitian ini terdiri dari 3 dosen ahli yaitu, validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa yang kemudian dilakukan revisi produk untuk dilakukan validasi dan uji coba produk.



**Gambar 4.8**  
**Hasil Komik**

b. Komponen-Komponen Media Komik

Media komik ini cukup mudah diproduksi oleh siapapun. Selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran, dalam pembuatan media komik juga harus memperhatikan kebutuhan peserta didik. Pembuatan media komik ini menggunakan aplikasi canva yang mudah dijangkau dan dapat diakses oleh semua orang.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan media ini terdiri dari: (1)menentukan tema atau pembahasan materi, (2) menentukan isi komik (3)menentukan karakter tokoh dan nama dalam

komik, (5)membuat sketsa tata letak panel, ilustrasi, dan balon teks, (6) membuat dan mengisi balon teks, (7)membuat sampul atau halaman cover, (8)menyusun tata letak halaman.

c. Validasi

Validasi produk pada penelitian pengembangan ini dilakukan oleh validator, yaitu terdiri dari 3 dosen. Validasi media komik dilakukan oleh Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd, dan validasi materi dilakukan oleh Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd dan validasi bahasa dilakukan oleh Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media komik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik materi Bahasa Indonesia dan Matematika.

Hasil validasi oleh ahli media diperoleh prosentase rata-rata 91,2% dengan kategori sangat layak dengan mendapat saran agar media komik diberi nomor halaman dan nomor urutan pada masing-masing sub tema komik.

**Tabel 4.1**  
**Angket Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Kriteria	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan media	Perpaduan warna dan gambar komik menarik					✓
2.		Komik menggunakan gambar yang sesuai					✓
3.		Desain gambar memberikan kesan positif terhadap siswa					✓
4.		Penyajian gambar dan informasi yang disampaikan sesuai					✓
5.		Media komik yang dihasilkan tampak				✓	



		kreatif						
6.	Bentuk dan ukuran	Media komik memiliki bentuk dan ukuran yang sesuai				✓		
7.		Penyusunan tata gambar dan huruf media komik sesuai				✓		
8.		Gambar yang digunakan memikat perhatian siswa					✓	
9.		Jenis huruf yang digunakan dapat terbaca					✓	
10.		Media komik dapat merangsang imajinasi siswa				✓		
11.	Penggunaan media	Media komik dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas					✓	
12.		Media komik tidak mudah rusak				✓		
13.		Media komik tidak menimbulkan bahaya terhadap penggunaannya					✓	
14.		Media komik yang dihasilkan dapat mendukung siswa dalam pembelajaran					✓	
15.		Media komik dapat digunakan dengan mudah				✓		
		<b>Total skor yang diperoleh</b>					<b>69</b>	

No	Aspek Penilaian	Skor penilaian					
		1	2	3	4	5	
1.	Sampul modul komik cerita anak memiliki desain yang menarik					✓	
2.	Background modul komik pembelajaran tematik menarik				✓		
3.	Jenis huruf yang digunakan dapat terbaca dengan jelas					✓	
4.	Modul disajikan sesuai dengan kebutuhan				✓		
5.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa baku				✓		
6.	Petunjuk penggunaan media komik mudah dipahami				✓		
7.	Isi modul dijabarkan secara singkat dan dapat dimengerti					✓	
8.	Modul yang dihasilkan dapat membantu guru					✓	
9.	Kertas yang digunakan tidak mudah rusak				✓		
10.	Secara keseluruhan desain modul yang dihasilkan menarik					✓	
		<b>Total skor yang diperoleh</b>				<b>45</b>	

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% =$$

$$V = \frac{114}{125} \times 100\% = 91,2\%$$

Hasil validasi oleh ahli media diperoleh jumlah prosentase sebesar 90% yang artinya media yang dikembangkan dikategorikan layak.

Hasil validasi oleh ahli media diperoleh prosentase rata-rata 90% dengan kategori sangat layak dengan perbaikan pada font dan teks narasi supaya di sesuaikan dan sempurnakan isinya.

**Tabel 4.2**  
**Angket Validasi Ahli Materi**

No	Pertanyaan	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Isi informasi disampaikan dengan jelas					✓
2.	Informasi disajikan sesuai dengan kebutuhan				✓	
3.	Ilustrasi gambar komik memberikan pengalaman baru terhadap siswa					✓
4.	Alur cerita yang disajikan mudah dipahami dan dimengerti siswa				✓	
5.	Media komik dapat merangsang imajinasi siswa					✓
6.	Media komik memberikan informasi pengetahuan baru				✓	
7.	Isi materi sesuai dengan tema 7 (Perkembangan Teknologi) subtema 1(Perkembangan Teknologi Produksi Pangan					✓
8.	Terdapat materi tematik terintegrasi (Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn)				✓	
9.	Isi materi sesuai dengan kompetensi Inti dan kompetensi dasar					✓
10.	Kejelasan tujuan pembelajaran				✓	

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% =$$

$$V = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh jumlah prosentase

sebesar 90% yang artinya media yang dikembangkan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Hasil validasi oleh ahli bahasa diperoleh prosentase rata-rata 92% dengan kategori sangat layak dengan perbaikan penulisan ejaan sesuai KBBI, kalimat lebih disederhanakan dan konsisten dalam penggunaan istilah.

**Tabel 4.3**  
**Angket Validasi Ahli Bahasa**

No	Pertanyaan	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa baku				✓	
2.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dimengerti oleh peserta didik				✓	
3.	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif					✓
4.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan					✓
5.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi					✓
6.	Kalimat yang dipakai mewakili informasi yang ingin disampaikan					✓
7.	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran				✓	
8.	Ketepatan ejaan				✓	
9.	Konsistensi penggunaan istilah					✓
10.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon					✓

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% =$$

$$V = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Hasil validasi oleh ahli bahasa diperoleh jumlah prosentase sebesar 92% yang artinya media yang dikembangkan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan hasil validasi dari 3 validator yakni validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa, terdapat saran dan kritikan yang digunakan sebagai perbaikan dalam pengembangan media. Adapun saran dari validator ahli media yaitu: pemberian nomer halaman dan nomer urutan pada masing-masing panel komik.

Adapun saran dari validator ahli media yaitu secara keseluruhan isi materi sudah bagus dan berurutan hanya saja perlu perbaikan pada font dan teks gunakan font *Arial* atau *Comic Son* dan beberapa teks narasi lebih disesuaikan dan sempurnakan isinya. Saran dari validator ahli bahasa yaitu memperbaiki penulisan ejaan sesuai KBBI serta menyederhanakan kalimat dalam isi percakapan dan lebih konsisten lagi dalam penggunaan istilah.

#### **4. Hasil Implementasi**

Implementasi merupakan tahapan yang digunakan yang digunakan untuk melakukan uji coba produk pengembangan media pembelajaran komik. Produk yang sudah dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji coba atau dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan dilakukan di MI Fathus Salafi Ajung Jember pada peserta didik kelas III pada pembelajaran tematik Tema 7 Perkembangan Teknologi, Subtema 1 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan Pembelajaran ke-1 muatan Bahasa Indonesia dan Matematika. Pelaksanaan dilakukan dengan pembelajaran tatap muka dengan 2 kali pertemuan dimana pertemuan awal dilakukan untuk penjelasan dan pendalaman materi seperti biasa tanpa

penggunaan media komik serta pelaksanaan *pretest*, pertemuan kedua yakni penjelasan dan pendalaman materi dengan menggunakan media komik serta pelaksanaan *posttest* dan uji coba kelompok besar. Adapun bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut.



**Gambar 4.9**  
**Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran**

Dalam gambar tersebut menunjukkan kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu menyampaikan materi yang akan diajarkan dalam pengembangan media pembelajaran komik. Materi yang disampaikan adalah materi pembelajaran tematik Tema 7 Perkembangan Teknologi Subtema 1 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan Pembelajaran ke-1 Muatan Bahasa Indonesia dan Matematika.



**Gambar 4.10**  
**Pelaksanaan Pembelajaran Materi**  
**Bahasa Indonesia dan Matematika**

Berdasarkan hasil implementasi tersebut, dapat diperoleh data keefektifan media komik dalam pembelajaran tematik tema 7 perkembangan teknologi, Subtema 1 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan, pembelajaran ke-1 berdasarkan angket respon peserta didik dan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Pengujian produk pengembangan dalam peningkatan hasil belajar menggunakan uji normalitas desain *One Group Pretest-Posttest N-gain Score*. Data yang didapatkan sebelum penerapan media komik, rata-rata nilai *pretest* hasil belajar pada kelas III adalah 44,64. Sedangkan setelah penerapan media komik, rata-rata nilai *posttest* hasil belajar adalah 86,12. Analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik. Hasil rata-rata respon peserta didik yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa media pembelajaran komik mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan prosentase rata-rata 99% hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran tematik Tema 7 Perkembangan Teknologi, Subtema 1 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan, Pembelajaran ke-1 muatan Bahasa Indonesia dan Matematika.

Berikut data hasil *pretest* dan *posttests* setiap siswa ditunjukkan dalam bentuk tabel berikut.

**Tabel 4.4**  
**Hasil Penilaian *Pretest***

No	Nama	Skor					Total	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Muhammad Mirza Fiko	1	2	1	1	1	6	40
2	Ahmad Febri Setiawan	1	1	1	1	2	6	40
3	Ahmad Ridho	1	2	1	1	1	6	40
4	Fadlan Maulana Hasbi	2	1	1	3	1	8	53
5	Lanjar Giri	1	1	2	2	2	8	53
6	Muhamad Al-Faizin	1	2	1	1	2	7	46
7	Ifandi Agus Prayoga	2	1	2	2	1	8	53
8	Sayyidan Fahim Arabi	1	3	1	1	1	7	46
9	Muhammad Namirillah Maulana	1	2	2	1	2	8	53
10	Iqbal Maulana Ishaq	1	1	1	1	1	5	33
11	Aprilia Dewi Wulandari	1	1	3	1	1	7	46
12	Indah Kusniati	1	2	2	1	1	7	46
13	Aira Ramadhani	1	1	1	1	0	4	26
14	Intan Maulidiyah Hasanah	1	1	1	2	2	7	46
15	Nia Nur Hidayanti	1	2	1	1	2	7	46
16	Musarro Fatur Fitriyah	2	1	2	1	1	7	46
17	Diana Oktavia	1	2	2	1	2	8	53
18	Devita Vanesia Clara	2	3	1	1	1	8	53
19	Maulidatul Aini	2	1	1	1	2	7	46
20	Safira Dwi Arista Putri	2	2	2	1	1	8	53
21	Siti Ainur Mega Afiyani	2	1	1	1	0	5	33
22	Diah Ayu Ramadhani	1	1	1	1	1	5	33
23	Halimatus Zahrotul Jannah	1	2	3	1	1	8	53
24	Nafudatul Adiba Putri Hasby	2	1	1	2	1	7	46
25	Isnaini Ramadhani	1	1	1	1	1	5	33
Nilai rata-rata								44.64

Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan peneliti, diperoleh rata-rata nilai 25 peserta didik adalah 44,64. Pretest dilakukan dalam bentuk soal uraian yang terdiri dari 5 soal dengan skor yang berbeda. Setiap butir

soal memiliki skor maksimal 3.

**Tabel 4.5**  
**Hasil Penilaian *Posttest***

No	Nama	Skor					Total	Nilai
		1	2	3	4	5		
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>
1	Muhammad Mirza Fiko	2	2	3	3	2	12	80
2	Ahmad Febri Setiawan	3	2	3	2	2	12	80
3	Ahmad Ridho	3	3	3	2	2	13	86
4	Fadlan Maulana Hasbi	2	3	3	2	2	12	80
5	Lanjar Giri	2	3	3	2	3	13	86
6	Muhamad Al-Faizin	3	2	2	3	3	13	86
7	Ifandi Agus Prayoga	2	2	2	3	3	12	80
8	Sayyidan Fahim	3	2	2	3	3	13	86
9	Muhammad Namirillah Maulana	3	2	2	2	3	12	80
10	Iqbal Maulana Ishaq	3	3	3	3	3	15	100
11	Aprilia Dewi Wulandari	2	2	3	2	3	12	80
12	Indah Kusniati	3	3	2	2	3	13	86
13	Aira Ramadhani	3	3	3	2	3	14	93
14	Intan Maulidiyah Hasanah	3	3	2	3	2	13	86
15	Nia Nur Hidayanti	3	3	2	3	3	14	93
16	Musarro Fatur Fitriyah	3	3	3	3	2	14	93
17	Diana Oktavia	2	2	2	3	3	12	80
18	Devita Vanesia Clara	3	2	2	3	3	13	86
19	Maulidatul Aini	3	2	3	3	2	13	86
20	Safira Dwi Arista Putri	2	3	3	2	2	12	80
21	Siti Ainur Mega Afiyani	3	3	3	2	3	14	93
22	Diah Ayu Ramadhani	3	3	2	2	2	12	80
23	Halimatus Zahrotul Jannah	2	2	2	3	3	12	80
24	Nafudatul Adiba Putri Hasby	3	3	3	3	3	15	100
25	Isnaini Ramadhani	3	3	3	3	2	14	93
Nilai rata-rata								86.12

Berdasarkan hasil *posttest* yang dilakukan peneliti, diperoleh rata-rata nilai 25 siswa adalah 86,12. *Posttest* dilakukan dalam bentuk soal



uraian yang terdiri dari 5 soal. Setiap butir soal nomor 1, 2, 3, 4, 5 skor maksimal adalah 3.

## 5. Hasil Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam kegiatan penelitian pengembangan model ADDIE. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui keberhasilan peneliti pengembangan yang dilakukan. Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media komik pada pembelajaran tematik kelas III di MI Fathus Salafi Ajung Jember layak dan efektif untuk digunakan. Data yang didapat melalui kegiatan validasi, angket respon siswa dan kegiatan pretest-Posttest yang telah dilaksanakan, layak dan efektif untuk digunakan.

## B. Analisis Data

### 1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi para ahli. Ahli yang digunakan dalam analisis data ini adalah ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Dimana validator ahli media adalah bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember. Untuk validator materi Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd selaku dosen mata kuliah IPA di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember, dan untuk validator ahli bahasa Bahasa Erisy Syawiril Ammah, M.Pd selaku dosen Bahasa Indonesia di

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan dalam bentuk table berikut.

**Tabel 4.6**  
**Hasil Validasi Media Komik**

No	Validator	Prosentase	Kriteria
1	Validator ahli media	91%	Sangat Valid
2	Validator ahli materi	90%	Sangat Valid
3	Validator ahli bahasa	92%	Sangat Valid
<b>Nilai rata-rata prosentase</b>		<b>91%</b>	<b>Valid</b>

Berdasarkan hasil analisis data dari tiga validator diperoleh prosentase nilai rata-rata sebesar 91% hasil validitas ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik telah memenuhi kategori valid hal ini berarti media pembelajaran komik dapat dipergunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator.

Selanjutnya analisis saran dan kritikan terhadap kevalidan media komik oleh validator dijadikan acuan untuk perbaikan atau revisi. Saran dari validator dijadikan bahan acuan untuk merevisi produk supaya dapat digunakan dalam pembelajaran supaya lebih sempurna dan memenuhi standar kriteria pengembangan media pembelajaran.

## 2. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan media dalam penelitian ini diperoleh dari analisis hasil belajar peserta didik dan angket respon peserta didik ketika pembelajaran.

a. Analisis Hasil Belajar

Hasil belajar dalam pengembangan media pembelajaran komik berupa hasil tes uraian yang diberikan kepada peserta didik guna mengetahui keefektifan media dalam pembelajaran tematik terutama pada materi Bahasa Indonesia dan Matematika. Pretest dan posttest ialah tes yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Terdapat 5 soal uraian yang masing-masing soal apabila dijawab dengan benar mendapatkan nilai 3.

Analisis uji T dalam penelitian ini dilakukan dengan pengukuran N-Gain Score. Berikut data yang disajikan dari hasil pretest dan posttest menggunakan pengukuran *N-Gain Score* ditunjukkan pada tabel.

**Tabel 4.7**  
**Analisis Data Menggunakan *N-Gain Score***

No	Nama	Pretest	Posttest	Posttest- pretest	Skor Ideal (100)- Pretest	N-Gain Score	N-Gain Score Percent
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Muhammad Mirza Fiko	40	80	40	60	0.66666667	66.6666667
2	Ahmad Febri Setiawan	40	80	40	60	0.66666667	66.6666667
3	Ahmad Ridho	40	86	46	60	0.76666667	76.666667
4	Fadlan Maulana Hasbi	53	80	27	47	0.57446809	57.446809
5	Lanjar Giri	53	86	33	47	0.70212766	70.212766
6	Muhamad Al- Faizin	46	86	40	54	0.74074074	74.074074
7	Ifandi Agus Prayoga	53	80	27	47	0.57446809	57.446809
8	Sayyidan	46	86	40	54	0.74074074	74.074074

	Fahim						
9	Muhammad Namirillah Maulana	53	80	27	47	0.57446809	57.446809
10	Iqbal Maulana Ishaq	33	100	67	67	1.00000000	1
11	Aprilia Dewi Wulandari	46	80	34	54	0.62962963	62.962963
12	Indah Kusniati	46	86	40	54	0.74074074	74.074074
13	Aira Ramadhani	26	93	67	74	0.90540541	90.540541
14	Intan Maulidiyah Hasanah	46	86	40	54	0.74074074	74.074074
15	Nia Nur Hidayanti	46	93	47	54	0.87037037	87.037037
16	Musarro Fatur Fitriyah	46	93	47	54	0.87037037	87.037037
17	Diana Oktavia	53	80	27	47	0.57446809	57.446809
18	Devita Vanesia Clara	53	86	33	47	0.70212766	70.212766
19	Maulidatul Aini	46	86	40	54	0.74074074	74.074074
20	Safira Dwi Arista Putri	53	80	27	47	0.57446809	57.446809
21	Siti Ainur Mega Afiyani	33	93	60	67	0.89552239	89.552239
22	Diah Ayu Ramadhani	33	80	47	67	0.70149254	70.149254
23	Halimatus Zahrotul Jannah	53	80	27	47	0.57446809	57.446809
24	Nafidatul Adiba Putri Hasby	46	100	54	54	1.00000000	1
25	Isnaini Ramadhani	33	93	60	67	0.89552239	89.552239
						0.73692323	73.6923227

## Descriptives

[DataSet0]

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	25	.57	1.00	.7369	.13495
Ngain_Persen	25	57.45	100.00	73.6923	13.49532
Valid N (listwise)	25				

**Gambar 4.11**  
Tabel perhitungan dengan spss

Berdasarkan tabel tersebut, prosentase nilai *N-Gain Score* berdasarkan table tersebut, prosentase nilai *N-Gain Score* menunjukkan rata-rata prosentase sebesar 73,693% yang artinya terdapat peningkatan sebesar kurang lebih. 73% setelah adanya pengembangan media komik dalam pembelajaran tematik. Bahwa pengembangan media efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik.

Analisis mengenai skor pretest dan skor posttest setelah diberikan atau diajarkan menggunakan media komik menunjukkan hasil peningkatan belajar yang signifikan. Data hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada pembelajaran tematik kelas III di MI Fathus Salafi Ajung Jember dapat dilihat pada gambar.



6	Muhamad Al-Faizin	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
7	Ifandi Agus Prayoga	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
8	Sayyidan Fahim	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	98
9	Muhammad Namirillah Maulana	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	98
10	Iqbal Maulana Ishaq	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
11	Aprilia Dewi Wulandari	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
12	Indah Kusniati	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
13	Aira Ramadhani	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	96
14	Intan Maulidiyah Hasanah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
15	Nia Nur Hidayanti	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
16	Musarro Fatur Fitriyah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
17	Diana Oktavia	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
18	Devita Vanesia Clara	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
19	Maulidatul Aini	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
20	Safira Dwi Arista Putri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
21	Siti Ainur Mega Afiyani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
22	Diah Ayu Ramadhani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
23	Halimatus Zahrotul Jannah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
24	Nafidatul Adiba Putri Hasby	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
25	Isnaini Ramadhani	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	96
<b>Skor yang diperoleh</b>												2484

**Tabel 4.9**  
**Hasil Respon Peserta Didik**

Data	Skor	Kategori respon siswa
Ketertarikan Siswa	99	Sangat Baik
Rata-rata prosentase	99%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil rata-rata skor angket respon peserta didik, diperoleh presentase rata-rata sebesar 99%. Hasil presentase tersebut, menunjukkan bahwa media pembelajaran komik telah memenuhi kategori layak untuk digunakan.

Selain data diambil dari angket respon peserta didik peneliti juga mewawancarai pendapat peserta didik tentang penggunaan media

komik dalam pembelajaran tematik.

Senang menggunakan media komik karena terdapat cerita, pengetahuan dan gambar-gambar. Enak saat menggunakan media komik, memudahkan dalam memahami materi karena seperti belajar sambil bermain.<sup>66</sup>

Suka media komiknya karena ada gambar dan cerita tentang teknologi pangan dan senang ketika menggunakan media komik karena materi mudah dipahami, tapi media komik nya kurang banyak.<sup>67</sup>

Media komiknya bagus dan menarik untuk belajar karena terdapat gambar yang berwarna, dan materi yang disampaikan lebih mudah dipahami.<sup>68</sup>

Pernyataan tersebut dikuatkan oleh ibu Ridhaul Hasanah, S.Pd.I selaku wali kelas III tentang penggunaan media komik dalam pembelajaran tematik

Untuk media komik dalam pembelajaran bagi kelas III sangat mendukung dan membantu, dengan adanya media komik anak-anak bisa memahami isi dari pembelajaran yang dibahas, jadi media komik sangat membantu bagi anak-anak. Media komik dapat meningkatkan antusias peserta didik. Dengan media komik mereka dapat mengetahui pembahasan dan memahami alur cerita. Pada tema sebelumnya tanpa adanya media komik mereka masih bingung karena arahnya belum jelas dengan adanya media komik anak-anak bisa memulai imajinasinya dan menyesuaikan dengan alur cerita sesuai dengan materi pembelajaran. Antusiasnya peserta didik jauh lebih tinggi dari tema sebelumnya. Manfaat media komik yaitu menambah wawasan dalam media komik, anak-anak bisa mengikuti dan membaca alurnya sesuai dengan pembahasa, anak-anak lebih fokus dan terarah, mereka merasa senang dalam belajar dan lebih aktif bertanya. Media komik sangat membantu dalam proses pembelajaran dengan sistemnya sangat menyenangkan dan kelas lebih kondusif karena fokus pada materi yang

<sup>66</sup> Aira Ramadhani, Wawancara, Jember, 24 Mei 2023.

<sup>67</sup> Nafidatul Adiba Putri Hasby, Jember, 25 Mei 2023.

<sup>68</sup> Muhammad Mirza Fiko. A, Jember, 25 Mei 2023.



disampaikan dalam media komik<sup>69</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti, peneliti mendapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran komik pada pembelajaran tematik kelas III sangat efektif dan menyenangkan hal tersebut dapat diketahui dari angket respon peserta didik yang mendapatkan hasil sangat tinggi yakni 99% dan hasil wawancara dengan respon yang baik bagi media pembelajaran komik.

### C. Revisi Produk

Setelah proses validasi, kemudian dilakukannya revisi produk sesuai dengan saran validator. Adapun perubahan media komik sebelum revisi dan sesudah revisi ditampilkan pada gambar berikut.



**Gambar 4.13**  
**Media Pembelajaran Komik Sebelum Revisi**

Gambar diatas merupakan gambar media pembelajaran komik sebelum revisi, yang mana penggunaan kertas masih menggunakan kertas HVS

<sup>69</sup> Ridhaul Hasanah, Wawancara, Jember, 26 Mei 2023.

berukuran A4 yang mudah rusak jika terkena air dan mudah robek mengingat pengguna media komik ini yakni peserta didik kelas III yang masih ceroboh dalam hal menjaga suatu benda, serta banyak penulisan yang tidak sesuai dengan KBBI dan tidak ada halaman pada setiap gambar komik. Media komik sebelum revisi masih kurang menarik karena bentuk komik terlalu besar sehingga seperti buku pada umumnya dan warna pada gambar masih terlihat pudar.



UNIVERSITAS  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Gambar 4.14**  
**Media Pembelajaran Komik Setelah Revisi**

Gambar diatas merupakan gambar setelah direvisi, yang mana pada penggunaan kertas sudah menggunakan jenis kertas *ArtPaper* yang cukup tahan jika terkena air, Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan KBBI, warna pada gambar sudah terlihat lebih jelas dan penyampain materi yang disampaikan dalam komik sudah lebih singkat dari komik sebelum direvisi.

Berdasarkan saran dari validator secara keseluruhan isi materi sudah bagus dan berurutan namun diperlukan perbaikan pada font yang sesuai dengan pedoman pembuatan komik, penggunaan kertas yang lebih kuat dan ukuran yang lebih kecil, serta diberikan tambahan halaman pada setiap gambar supaya siswa mengetahui urutan dalam membaca komik dan konsistensi dalam penggunaan istilah.



**Gambar 4.15**

### **Media Pembelajaran Komik Sebelum Revisi**

Gambar diatas merupakan media pembelajaran komik sebelum revisi. Sebelum revisi media penggunaan font pada penulisan masih kurang rapi sehingga terlihat kurang menarik, serta penggunaan kertas yang masih terlihat biasa dan mudah rusak. Adapun beberapa kata yang masih menggunakan penulisan tidak baku dan penempatan tanda baca yang kurang tepat. Belum adanya nomor dalam setiap kotak sehingga dirasa peserta didik tidak tahu urutan dalam membaca komik.



**Gambar 4.16**  
**Media Pembelajaran Komik Setelah Revisi**

Gambar diatas merupakan media pembelajaran komik setelah direvisi. Tampak terlihat kertas yang digunakan sudah tahan jika terkena air dan tidak mudah robek, serta pemilihan font yang digunakan sudah sesuai dan rapi. Materi yang disampaikan dalam komik juga lebih ringkas dan tertata. Penggunaan Bahasa sudah sesuai KBBI dan menggunakan kata baku, terdapat juga penomoran dalam setiap kolom komik sehingga peserta didik lebih mudah dalam membaca secara berurutan.

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Pengembangan media pembelajaran komik dikembangkan berdasarkan prosedur pengembangan menurut Dick and Carry. Terdapat 5 langkah prosedur pengembangan menurut Dick and Carry yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi atau biasanya menggunakan istilah ADDIE. Selama proses pengembangan media ini sebelum uji coba, media terlebih dahulu ditunjukkan atau divalidasi oleh validator. Dalam pengembangan ini terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli Bahasa.

Spesifikasi media pembelajaran komik dari segi desain yakni dalam pemilihan karakter, latar tempat dan warna dalam komik telah disesuaikan dengan kesukaan peserta didik. Pembuatan media didesain supaya mudah digunakan dan diaplikasikan di luar ataupun di dalam kelas oleh peserta didik dengan mudah. Media pembelajaran berupa komik dengan ukuran A5 dengan kertas Artpaper dengan disertai warna yang didalamnya terdapat gambar dan cerita yang berisi materi pembelajaran. Media pembelajaran komik menyajikan ilustrasi gambar 2 dimensi (2D) yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Media pembelajaran komik berisi materi pembelajaran tematik Tema 7 Perkembangan Teknologi, Subtema 1 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan, pembelajaran ke-1 muatan Bahasa Indonesia dan Matematika materi

pembelajaran membahas tentang perkembangan teknologi produksi pangan dan menghitung luas permukaan suatu bidang. Desain gambar pada media pembelajaran komik menggunakan beragam warna yang menarik dan jelas untuk dibaca. Pemilihan jenis dan ukuran disesuaikan sehingga jelas dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran komik adalah:

1. Menentukan tema
2. Menentukan isi materi
3. Membuat petunjuk penggunaan
4. Menentukan tokoh dan nama tokoh
5. Menentukan panel
6. Tentukan latar tempat
7. Pilih karakter yang akan digunakan
8. Menentukan isi percakapan sesuai dengan tema yang dibahas
9. Membuat pertanyaan
10. Memberikan halaman

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Saran pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran komik diantaranya sebagai berikut:

- a. Peserta didik diharapkan lebih serius dalam mengikuti proses pembelajaran dan memanfaatkan adanya media sebaik mungkin.
- b. Peserta didik diharapkan lebih aktif dan tertib dalam kegiatan pembelajaran,

## **2. Diseminasi Produk**

Produk pengembangan media komik pada pembelajaran tematik mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika dapat digunakan di semua kelas kelas sekolah yang bersangkutan, atau bahkan di semua Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah pada Pendidikan dasar lainnya di Kabupaten Jember. Namun penyebarluasan produk harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari peserta didik, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia atau dapat bermanfaat dengan baik.

## **3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

- a. Media pembelajaran komik yang dikembangkan oleh peneliti di kelas III pada pembelajaran tematik materi Bahasa Indonesia dan Matematika sudah memenuhi kriteria kualitas yang baik, sehingga disarankan dapat diterapkan tidak hanya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika saja, akan tetapi dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lainnya.
- b. Penelitian ini hanya dilakukan pada kelas III di MI Fathus Salafi Ajung Jember, akan lebih baik jika bisa dikembangkan di kelas lain

ataupun di lingkungan Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah yang lainnya.

- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan mendesain media dengan lebih menarik dan kreatif lagi serta menambahkan materi yang lebih luas dan mudah dipahami.

### **C. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan di MI Fathus Salafi Ajung Jember tentang Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Tematik Kelas III, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Langkah-langkah pengembangan media komik pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Efektifitas media komik diukur melalui hasil validasi ahli media, materi dan Bahasa memperoleh nilai rata-rata 91% dengan kategori valid dan dinyatakan bahwa media komik layak untuk digunakan. Hasil pengisian angket respon siswa didapatkan sebesar 99% dinyatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 1 pembelajaran 1 kelas III di MI Fathus Salafi Ajung Jember. Analisis data hasil belajar pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan dari peserta didik meningkat dengan rata-rata presentase sebesar 73%.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Lif Khoiru dan Amri, Sofan. *Pengembangan & Model Pembelajaran Tematik Integratif*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2014.
- Andi Wardana. “*Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI.*” Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara, 2006.
- Asep, Jihad, dan Abdul Haris. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013.
- Asnawir dan M. Basyirudin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat Pers, 2002.
- Badar, Trianto Ibnu. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta : Prenadamedia Group, 2014.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif*, Fatawa Publishing, 2020.
- Danim, Sudarwan. *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2013.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung : PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Pembelajaran tematik pendidikan agama islam (PAI) Sekolah Dasar* (jakarta : Depag RI, 2009
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Bandung : CV Diponegoro, 2005.
- Hanum, Numik Sulistyo. *Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto)*, Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Vokasi Vol. 3 No. 1, Februari 2013.
- Heru Dwi Wahyunto. “*Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*”, Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmala, Vol 7, no 1(2005) : 45-55.
- Hidayah, Nurul dan Rifky Khumairoh Ulva. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV*

MI Nurul Hidayah Roworejo *Negerikaton Pesawaran*, vol 4 (1), Juni 2017.

Kemendikbud. *Dokumen Kurikulum*. Jakarta : Kemendikbud, 2013.

Lubis, Maulana Arafat, dan Nashran Azizan. *Hakikat Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Jakarta : Kencana, 2020).

Masykur, Rubhan, dan Nofrial, Muhammad Syaali. “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash*”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2017.

Mudlofir, Ali, dan Evi Fatimatur. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2016.

Muhibba, Iba. *Tema 7 : Perkembangan Teknologi Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru Kelas 3*, (Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)

Musdalifah. “*Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curah Malang Jombang, 2019*” Tesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019.

Nurgiyantoro, Burhan. *Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia Anak)*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2018.

Prastowo, Andi. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta : Kencana, 2019.

Prawiradirga, Dewi Salma. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta : Kencana, 2008.

Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Arab*. Malang : UIN Press, 2009.

Rusmayana, Taufik. *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati*. Widina Bhakti Persada, 2021.

Sudirman S, Arif. *Media Pendidikan*. Jakarta : Balai Pustaka, 2002.

Saputro, Hengkang Bara, dan Soeharto. *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD*, *Jurnal Prima Edukasia* Vol. 3 no. 1 (2015).

Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta : Kencana, 2012.

- Suryani, Luluk dan Leo Agung. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Ombak, 2012.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran* (Bandung : Sinar Baru Algensindo 2010)
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: CV Alfabeta), 2008.
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: CV Alfabeta), 2016
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: CV Alfabeta), 2018
- Sukayati, dan Sri Wulandari. *Pembelajaran Tematik di SD, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika*, 2009.
- Sukmadinata, N.S. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya, 2013.
- Susilana. *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian*. Bandung : Cempi, 2008.
- Tim Penyusun Direktorat Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Dirjen Pendis, *Panduan Penyusunan pembelajaran*.2010.
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq. 2021.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Keempat*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Undang-undang RI No.20 Tahun 2003. *UU Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Sinar Grafik, 2003.
- Ulva, Rifky Khumairo. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Di MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*, Lampung : Skripsi UIN Lampung, 2016.
- Wijaya, Julius Anino. *Pengembangan Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Membaca Kelas V*. Skripsi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2021.

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Nadya Firdausy  
 Nim : T20194048  
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Institut : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam tulisan penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa adanya paksaan dari siapapun.

Jember, 17 Juni 2023  
 Saya yang menyatakan



Nadya Firdausy  
 T20194048

Lampiran 2

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODOLOGI PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH
1	2	3	4	5	6	7
Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di MI Fathus Salafi Ajung Jember	1. Media Pembelajaran Komik	1. Langkah-langkah pengembangan media komik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analisis (analisis kebutuhan pembelajaran dan analisis kebutuhan media)</li> <li>2. Desain (desain pembelajaran komik dan desain media komik)</li> <li>3. Pengembangan (pembuatan komik menggunakan aplikasi canva dan tahap validasi)</li> <li>4. Implementasi (uji coba media pembelajaran pada siswa kelas III)</li> <li>5. Evaluasi (analisis respons pengguna)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Responden: siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember</li> <li>2. Informan: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kepala Madrasah Ibtidaiyah</li> <li>b. Guru kelas</li> <li>c. Peserta didik kelas III</li> </ol> </li> <li>3. Dokumentasi: nama siswa dan nilai ulangan harian</li> <li>4. Validasi Ahli Media: M. Sholahuddin</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis Penelitian: Penelitian dan Pengembangan atau <i>R&amp;D (Research and Development)</i>.<sup>72</sup></li> <li>2. Model Penelitian : ADDIE terdiri dari 5 tahapan: <i>Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (evaluasi)</i>.<sup>73</sup></li> <li>3. Uji Coba Produk : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Desain uji coba produk</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media komik pada pembelajaran tematik kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember?</li> <li>2. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran komik pada materi pembelajaran tematik kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember?</li> </ol>

	<p>2. Pembelajaran Tematik Kelas III</p>	<p>2. Materi pembelajaran tematik kelas III tema 7 subtema 1 perkembangan teknologi pangan</p>	<p>terhadap media pembelajaran).<sup>70</sup></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Respon peserta didik</li> <li>2. Materi tematik Bahasa Indonesia.<sup>71</sup></li> </ol>	<p>Amrulloh, M.Pd.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Validasi Ahli Materi : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd. I</li> <li>6. Validasi Ahli Bahasa : Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>b. Subjek uji coba</li> <li>c. Jenis data (kuantitatif dan kualitatif)</li> <li>d. Instrumen pengumpulan data (Wawancara, Observasi, Dokumentasi dan Angket)</li> <li>e. Teknik Analisis Data: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kevalidan</li> <li>2) Keefektifan</li> <li>3) Penyajian data</li> <li>4) Kesimpulan</li> </ol> </li> </ol>	
--	--	--	---	--	--	--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

<sup>72</sup> Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*, (Bandung : CV. ALFABETA, 2019) 28

<sup>73</sup> Tufiq Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati*, (Widina Bhakti Persada 2021), 14

<sup>70</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, (Fatawa Publishing 2020), 43.

<sup>71</sup> Iba Muhibba, *Perkembangan Teknologi : buku guru kelas III* (Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), 1

**Lampiran 3**

**RPP  
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Nadya Firdausy

T20194048

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH. ACHMAD SIDDIQ JEMBER**

**MEI 2023**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: MI. Fathus Salafi</b>
<b>Kelas /Semester</b>	<b>: III (Tiga) / Genap</b>
<b>Tema</b>	<b>: Perkembangan Teknologi (Tema 7)</b>
<b>Sub Tema (Subtema 1)</b>	<b>: Perkembangan Teknologi Produksi Pangan</b>
<b>Muatan Terpadu</b>	<b>: Bahasa Indonesia dan Matematika</b>
<b>Pembelajaran ke</b>	<b>: 1</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 90 menit</b>

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.



## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

### Muatan: Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
1	3.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan sekitar	3.6.1 Menemukan pokok-pokok Informasi tentang perkembangan teknologi dan transportasi di lingkungan setempat dengan tepat <b>(C4/HOTS)</b>
2	4.6 Meringkas informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.6.1 Menyajikan pokok-pokok informasi mengenai teknologi produksi pangan dengan memperhatikan penggunaan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yang tepat. <b>(P3/PENERAPAN)</b>

### Muatan : Matematika

No.	Kompetensi	Indikator
1	3.8 Menentukan luas dan volume dalam satuan tidak baku dengan menggunakan benda konkret	3.8.1 Menganalisis cara menentukan luas suatu daerah dengan tepat <b>(C4/HOTS)</b>
2	4.8 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar	4.8.1 Memecahkan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan luas dalam satuan tidak baku

		dengan tepat. <b>(C4 HOTS)</b>
--	--	-----------------------------------

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 5) Dengan membaca teks dan menjawab pertanyaan dari teks yang telah dibaca, siswa dapat menemukan dan menyimpulkan ide pokok dari teks yang telah dibaca dengan tepat. **(HOTS C6, Communication, Kolaborasi Integrasi ICT, TPACK)**
- 6) Setelah menemukan informasi dari teks bacaan, siswa dapat menuliskan pokok-pokok informasi mengenai teknologi produksi pangan dengan memperhatikan penggunaan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yang tepat. **(HOTS C4, Communication, Kolaborasi Integrasi ICT, TPACK)**
- 7) Dengan mengamati daerah yang ditutup dengan satuan luas, siswa dapat menganalisis cara menentukan luas suatu daerah dengan benar. **(HOTS C4, Communication, Kolaborasi Integrasi ICT, TPACK)**
- 8) Setelah mengidentifikasi luas permukaan bidang dalam satuan tidak baku, siswa dapat memecahkan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan luas dalam satuan tidak baku dengan tepat. **(HOTS C4, Communication, Kolaborasi Integrasi ICT, TPACK)**

### D. MATERI PEMBELAJARAN

#### 1. Bahasa Indonesia

Teknologi pangan adalah penggunaan ilmu pengetahuan untuk mengolah pangan. Teknologi pangan dapat menghasilkan makanan baru. Teknologi pangan menjaga agar makanan tidak cepat membusuk. Hasil panen berlimpah dapat diolah menjadi makanan baru

#### 2. Matematika

**Luas Persegi** : Persegi biasa juga disebut bujur sangkar, merupakan bangun datar dengan 4 sisi yang sama panjang. Bangun

datar ini Mempunyai 4 sudut siku-siku 90 derajat dengan 2 diagonal yang sama panjang. Mempunyai 4 simetri putar dan 4 titik sudut.

**Luas persegi panjang** : Persegi panjang merupakan bangun datar yang mempunyai 4 sisi dan 4 sudut siku- siku 90 derajat. Ciri khusus pada persegi panjang adalah sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar. Dimana sisi-sisi persegi panjang saling tegak lurus.

#### **E. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER YANG DIHARAPKAN**

Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong Royong, dan Integritas

#### **F. PENDEKATAN DAN METODE**

Pendekatan : Saintifik-TPACK

Model Pembelajaran : Cooperative Learning tipe CIRC (*Cooperative Integrated Reading And Composition*)

#### **G. SUMBER DAN MEDIA BELAJAR**

1. Buku Pedoman Guru Tema 7 Kelas 3 Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)
2. Buku Siswa Tema 7 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
3. Buku Metode Ringkas Terpadu (MRT) Tema 7 Perkembangan Teknologi dan Praja Muda Karana (Sidoarjo: PT Masmedia Buana Pustaka, 2021 cetakan ketiga)

#### **H. MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Komik Tematik
2. Potongan kertas persegi
3. Buku MRT

## I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam dilanjutkan dengan doa. (<b>Religius dan Integritas</b>)(<b>Orientasi</b>)</li> <li>2. Peserta didik menyanyikan salah satu lagu wajib dan atau nasional. (<b>Nasionalisme</b>).</li> <li>3. Peserta didik diminta untuk mempersiapkan kelengkapan semua peralatan belajar serta dilakukan presensi.</li> <li>4. Guru melakukan icebreaking dengan mengajak Peserta didik melakukan “tepuk siap” (<b>Motivasi dan Kreatif</b>)</li> <li>5. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (<b>Apersepsi</b>)</li> <li>6. Peserta didik diberi gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari serta diberi motivasi. (<b>Communication C4</b>)</li> </ol>	<b>15 menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai tujuan belajar materi teknologi pangan dan menerima motivasi belajar dari guru (<b>Saintifik</b>)</li> <li>8. Peserta didik bercerita mengenai berbagai jenis makanan yang biasa dikonsumsi sehari-hari.</li> <li>9. Peserta didik mengemukakan berbagai contoh jenis makanan dan menjelaskan bahwa jenis makanan yang diolah merupakan hasil dari teknologi pangan. (<b>C3, Communication</b>)</li> <li>10. Peserta didik membaca teks “Komik Teknologi Pangan” . (<b>C1, Communication</b>)</li> <li>11. Peserta didik menyimak penyajian informasi melalui media komik mengenai teknologi pangan dan menentukan luas bangun. (<b>Saintifik</b>)</li> <li>12. Peserta didik menjawab pertanyaan guru yang berkaitan dengan teks Teknologi Pangan. Peserta didik secara individu mengidentifikasi informasi dari teks cerita komik “Teknologi pangan” dan menguraikan pokok-pokok informasi yang ditemui bersama-sama. . (<b>Collaboration-4C</b>)</li> <li>13. Guru menjelaskan “apakah arti dari luas</li> </ol>	<b>70 menit</b>

	<p>permukaan suatu bidang?” “bagaimana menentukan luas kain dengan satuan tidak baku?” (<b>Menanya, Critical Thinking, Communication-4C</b>)</p> <p>14. Guru menugaskan Peserta didik mengerjakan soal pada komik tematik</p> <p>15. Peserta didik memilih beberapa benda yang ada disekitarnya. Peserta didik mengukur dan menemukan luas permukaan berbagai benda memakai kertas persegi yang telah disiapkan (<b>C4, C6 HOTS</b>)</p> <p>16. Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya yang dipandu oleh guru (<b>Mengkomunikasikan, Communication-4C</b>)</p> <p>17. Peserta didik saling menanggapi dan memberi masukan hasil presentasi temannya (<b>Critical Thinking-4C</b>)</p> <p>18. Peserta didik diberi apresiasi oleh guru dengan memberikan tepuk tangan</p>	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<p>19. Peserta didik bersama guru mengulas kembali serta melakukan refleksi kegiatan yang dilakukan.</p> <p>20. Guru memberikan kesempatan kepada Peserta didik untuk bertanya terkait materi yang belum difahami. (<b>Mengkomunikasikan –Saintifik</b>)</p> <p>21. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>22. Peserta didik di ajak selalu mensyukuri nikmat yang telah diberikan dan guru memimpin doa untuk mengakhiri pertemuan (<b>Religius</b>)</p>	<b>5 menit</b>

## J. PENILAIAN

### 1. Penilaian Sikap Spiritual

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap
1.			Mengucapkan kata terima kasih Ketika mendapat bantuan orang lain	Berperilaku syukur

## 2. Penilaian Sikap Sosial

No	Tanggal	Nama	Catatan Perilaku	Butir Sikap
1.			Berbicara dengan lencer dan lantang saat presentasi	Percaya diri

## 3. Penilaian Pengetahuan

Tes tertulis tentang teknologi pangan dan menentukan cara mengukur luas suatu bangun dalam satuan tidak baku.

Skor penilaian: 100

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Contoh:

Setiap jawaban benar akan mendapat nilai 20. Jadi, skor maksimalnya adalah  $20 \times 5 = 100$ .

Jika siswa hanya menjawab dengan benar empat soal, maka nilainya adalah sebagai berikut

$$\frac{20 \times 4}{100} \times 100 = 80$$

4. Penilaian Keterampilan :

No.	Baik sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1.	Suara terdengar jelas di semua kelas dengan intonasi yang selalu tepat	Suara terdengar jelas di sebagian besar kelas, sebagian kecil intonasi kurang tepat	Suara terdengar jelas hanya di sebagian kecil kelas dan sebagian besar intonasi kurang tepat	Suara tidak terdengar
2.	Lancar, jeda tepat, memenuhi kaidah tanda baca, tuntas	Memenuhi tiga kriteria	Memenuhi dua kriteria	Tidak memenuhi semua kriteria
3.	Melafalkan semua kata dengan tepat	Melafalkan Sebagian besar kata dengan tepat	Melafalkan Sebagian kecil kata dengan tepat	Melafalkan semua kata dengan tidak tepat

Kriteria penilaian masing-masing memiliki poin 25 di setiap bobotnya. Jika bobotnya 4, maka skornya adalah  $4 \times 25 = 100$ , dan seterusnya.

Instrument penilaian kegiatan membaca

No	Nama	Kriteria 1	Kriteria 2	Kriteria 3
1.				
2.				

3.				
4.				
5.				

Kriteria 1: Suara terdengar jelas

Kriteria 2: Lancar, jeda tepat, memenuhi kaidah tanda baca, tuntas

Kriteria 3: Melafalkan semua kata dengan tepat.



**Ridhaul Hasanah, S.Pd.I**  
NIP. **Nadva Firdausy**  
T20194048

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## LAMPIRAN 1

## MATERI AJAR

**BAHASA INDONESIA**  
ayo membaca

**Teknologi Pangan**

Alam Indonesia sungguh kaya. Kacang kedelai, jagung, dan kelapa adalah hasil pertanian. Telur, daging, dan susu adalah hasil peternakan. Semua itu adalah sumber pangan kita. Pangan artinya makanan. Alam Indonesia menyediakan sumber pangan kita.

Hasil panen dan ternak yang melimpah memberi makanan yang cukup bagi kita. Akan tetapi, hasil pertanian dan peternakan tidak dapat bertahan lama. Makanan itu dapat membusuk. Makanan busuk harus dibuang. Hasil panen harus dilahir agar tidak cepat membusuk.

Mengolah hasil panen dilakukan dengan teknologi pangan. Teknologi pangan adalah penggunaan ilmu pengetahuan untuk mengolah pangan. Teknologi pangan dapat menghasilkan makanan baru. Teknologi pangan menjaga agar makanan tidak cepat membusuk.

Hasil panen berlimpah dapat dilahir menjadi makanan baru. Kacang kedelai dapat dilahir menjadi tahu, tempe, dan kecap. Susu sapi dapat dilahir menjadi mentega, susu bubuk, dan keju. Teknologi pangan mengolah makanan agar tahan lama. Teknologi pangan sangat bermanfaat bagi kehidupan.

**MATEMATIKA**  
ayo mengamati

**Luas Persegi Panjang**

Rio Edo menggambar dua buah persegi panjang berikut dengan menggunakan satuan siku-siku.

Kotak A Kotak B

Satuan Luas

Kalian mengamati selah satu permukaan telur. Kotak-kotak tersebut akan kalian gunakan dengan menggunakan satuan siku-siku untuk mengukur panjang dan lebar dari telur.

Kotak A Kotak B

**LUAS PERMUKAAN SUATU BANGUNAN GEOMETRI**  
**PERMUKAAN SUATU BIDANG**

KELAS 3  
MATERI 7  
SISTEMA 1

## LAMPIRAN 2

## MEDIA PEMBELAJARAN

-pembelajaran 1-

Assalamu'alaikum  
Wa'alaikumussalam  
Wa'alaikumussalam  
Wa'alaikumussalam  
Wa'alaikumussalam

Apakah kalian tau arti dari "pangan"?

Jagung, apel, telur, susu dan daging bu.  
Makanan bu.

Ta betul jawaban edo

Untuk jawaban Edo juga betul dan tetapi itu semua merupakan contoh dari makanan yang di hasilkan dari pertanian dan peternakan

hehe...

Apakah benar bu, keju berasal dari susu?

Betul bu, keju berasal dari susu yang dilahir menggunakan teknologi pangan. Teknologi pangan ialah penggunaan ilmu pengetahuan untuk mengolah pangan. Manfaat teknologi pangan yaitu dapat menghasilkan makanan baru dan menjaga agar makanan tidak cepat membusuk.

Selanjutnya kita akan belajar "Luas Permukaan Suatu Bidang"

Okay bu

Banyak satuan persegi yang menutupi tanpa celah pada suatu tempat menyatakan luas tempat tersebut

Luas suatu tempat dinyatakan dengan banyak satuan persegi yang menutupi tempat tersebut tanpa celah

a. b. c. d.

Hitunglah luas gambar a, b, c, dan d

Korlahadji papien tula yaa anak-anak

Saya bu... saya

Jangan lupa kerjakan PR nya anak-anak

**Jawalah pertanyaan berikut**

1. Apa arti dari pangan ?
2. Apakah hasil panen dapat bertahan lama ?
3. Bagaimana cara mengolah hasil panen ?
4. Apa saja contoh makanan yang berasal dari kedelai ?
5. Apa manfaat dari teknologi pangan ?

## Lampiran 4

### Validasi Ahli Media

#### ANGKET PENILAIAN VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember

Peneliti : Nadya Firdausy T20194048

Tanggal Validasi : 3 Maret 2023

Nama Validator : M. Sholahuddin Amrunoh, M. Pd.

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli media terhadap media pembelajaran komik yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran komik yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut saya berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

#### PETUNJUK

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran dimaksud untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media tentang kualitas media pembelajaran komik yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian diberikan dengan tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan bapak/ibu terhadap media pembelajaran komik dengan skor penilaian sebagai berikut :  
1 : Tidak baik      4 : Baik  
2 : Kurang baik    5 : Sangat baik  
3 : Cukup baik

No	Aspek	Kriteria	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan media	Perpaduan warna dan gambar komik menarik					✓
2.		Komik menggunakan gambar yang sesuai					✓
3.		Desain gambar memberikan kesan positif terhadap siswa					✓

4.		Penyajian gambar dan informasi yang disampaikan sesuai					✓
5.		Media komik yang dihasilkan tampak kreatif					✓
6.	Bentuk dan ukuran	Media komik memiliki bentuk dan ukuran yang sesuai					✓
7.		Penyusunan tata gambar dan huruf media komik sesuai					✓
8.		Gambar yang digunakan memikat perhatian siswa					✓
9.		Jenis huruf yang digunakan dapat terbaca					✓
10.		Media komik dapat merangsang imajinasi siswa					✓
11.	Penggunaan media	Media komik dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas					✓
12.		Media komik tidak mudah rusak					✓
13.		Media komik tidak menimbulkan bahaya terhadap penggunaannya					✓
14.		Media komik yang dihasilkan dapat mendukung siswa dalam pembelajaran					✓
15.		Media komik dapat digunakan dengan mudah					✓

69

Kritik dan Saran

*Harus diberi nomor halaman dan nomor urutan pada masing-masing sub tema berikut.*

No	Aspek Penilaian	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Sampul modul komik cerita anak memiliki desain yang menarik					✓
2.	Background modul komik pembelajaran tematik menarik				✓	
3.	Jenis huruf yang digunakan dapat terbaca dengan jelas					✓
4.	Modul disajikan sesuai dengan kebutuhan				✓	
5.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa baku				✓	
6.	Petunjuk penggunaan media komik mudah dipahami				✓	
7.	Isi modul dijabarkan secara singkat dan dapat dimengerti					✓
8.	Modul yang dihasilkan dapat membantu guru					✓
9.	Kertas yang digunakan tidak mudah rusak				✓	
10.	Secara keseluruhan desain modul yang dihasilkan menarik					✓

43

Kritik dan Saran
------------------

Kesimpulan :

Instrumen penelitian ini dapat dinyatakan :

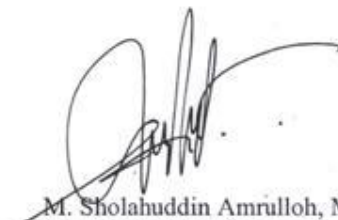
Dapat digunakan tanpa perbaikan

Dapat digunakan dengan perbaikan

Tidak dapat digunakan

Jember, ... 3 Maret ..... 2023

Validator ahli media



M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd

NIP. 199210132019031006

## Lampiran 5

### Validasi Ahli Materi

#### ANGKET PENILAIAN VAIDASI MATERI PEMBELAJARAN TEMATIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember

Peneliti : Nadya Firdausy T20194048

Tanggal Validasi : 2 Maret 2023

Nama Validator : M. Suwignyo Prayogo, MPd I

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli materi, terhadap media pembelajaran komik yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran komik yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut saya berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

#### PETUNJUK

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran dimaksud untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli materi tentang kualitas media pembelajaran komik yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian diberikan dengan tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan bapak/ibu terhadap media pembelajaran komik dengan skor penilaian sebagai berikut :  
1 : Tidak baik            4 : Baik  
2 : Kurang baik        5 : Sangat baik  
3 : Cukup baik

No	Pertanyaan	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Isi informasi disampaikan dengan jelas					✓
2.	Informasi disajikan sesuai dengan kebutuhan				✓	
3.	Ilustrasi gambar komik memberikan pengalaman baru terhadap siswa					✓
4.	Alur cerita yang disajikan mudah				✓	

	dipahami dan dimengerti siswa					
5.	Media komik dapat merangsang imajinasi siswa					✓
6.	Media komik memberikan informasi pengetahuan baru				✓	
7.	Isi materi sesuai dengan tema 7 (Perkembangan Teknologi) subtema 1(Perkembangan Teknologi Produksi Pangan					✓
8.	Terdapat materi tematik terintegrasi (Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn)				✓	
9.	Isi materi sesuai dengan kompetensi Inti dan kompetensi dasar					✓
10.	Kejelasan tujuan pembelajaran				✓	

41

**Kritik dan Saran**

klara keseluruhan isi materi sudah bagus dan benrutan hanya saja perlu perbaikan pada font dan teks gunakan font Arial atau Comic son dan beberapa teks warna (sebaiknya dan sempurnaanya).

**Kesimpulan :**

Instrumen penelitian ini dapat dinyatakan :

Dapat digunakan tanpa perbaikan

Dapat digunakan dengan perbaikan

Tidak dapat digunakan

Jember, 2 Maret, 2023

Validator ahli materi



Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd. I

## Lampiran 6

### Validasi Ahli Bahasa

#### ANGKET PENILAIAN VAIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember  
Peneliti : Nadya Firdausy T20194048  
Tanggal Validasi : 2 Maret 2023  
Nama Validator : Erisy Syawinil Ammah, M.Pd.

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli bahasa, terhadap media pembelajaran komik yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran komik yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut saya berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

#### PETUNJUK

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli bahasa dimaksud untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media tentang kualitas media pembelajaran komik yang sedang dalam proses pengembangan.
- Penilaian diberikan dengan tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan bapak/ibu terhadap media pembelajaran komik dengan skor penilaian sebagai berikut :  
1 : Tidak baik      4 : Baik  
2 : Kurang baik    5 : Sangat baik  
3 : Cukup baik

No	Pertanyaan	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa baku				✓	
2.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dimengerti oleh peserta didik				✓	
3.	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif					✓
4.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan					✓



	konsep pada pokok bahasan						
5.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi						✓
6.	Kalimat yang dipakai mewakili informasi yang ingin disampaikan						✓
7.	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran					✓	
8.	Ketepatan ejaan					✓	
9.	Konsistensi penggunaan istilah						✓
10.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon						✓

Kritik dan Saran

1. Perbaiki penulisan yaan sesuai KBBI
2. Kalimat lebih sederhana
3. Konsisten dalam penggunaan istilah

Kesimpulan :

Instrumen penelitian ini dapat dinyatakan :

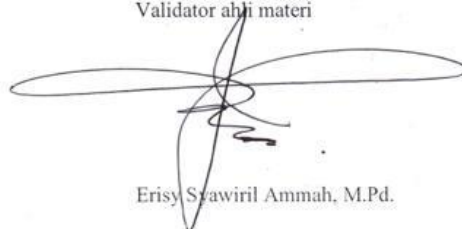
Dapat digunakan tanpa perbaikan

Dapat digunakan dengan perbaikan

Tidak dapat digunakan

Jember, 02 Maret 2023

Validator ahli materi



Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.

## Lampiran 7

### Angket Respon Peserta Didik

#### LEMBAR PENILAIAN EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pemecajaran Komik Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember

Peneliti : Nadya Firdausy T20194048

Tanggal Evaluasi : 26-05-2020

Nama Evauator : Muhammad Mirza Fikri A.

#### PETUNJUK

1. Lembar penilaian ini diisi oleh peserta didik kelas III MI Fathus Salafi Ajung Jember
2. Penilaian diberikan dengan tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan bapak/ibu terhadap media pembelajaran komik dengan skor penilaian sebagai berikut :  
1 : Tidak baik                      4 : Baik  
2 : Kurang baik                    5 : Sangat baik  
3 : Cukup baik

No	Pertanyaan	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Saya dapat memahami tentang pembeajaran tematik dengan menggunakan media komik				✓	✓
2.	Komik membantu saya lebih mudah menielaskan tentang pembelajaran tematik				✓	✓
3.	Isi materi pada komik sesuai dengan materi pembelajaran tematik					✓
4.	Terdapat contoh-contoh materi dalam komik					✓
5.	Saya senang mengerjakan soal-soal yang ada pada komik					✓
6.	Terdapat soal diskusi kelompok di dalam komik				✓	✓
7.	Komik membantu saya mengerjakan soal pada materi tematik					✓

8.	Soal evaluasi disajikan dengan menarik					✓
9.	Saya senang menggunakan media komik karena menarik dan penuh gambar				✗	✗
10.	Komik sangat mudah digunakan dalam pembelajaran					✓

Kritik dan Saran gambar yang saya suka dengan komik nya saya sukakan dan untuk dipekerja halaman nya sebaiknya dipekerja

Kesimpulan :

Instrumen penelitian ini dapat dinyatakan :

- Dapat digunakan tanpa perbaikan
- Dapat digunakan dengan perbaikan
- Tidak dapat digunakan

Jember.....2023

Peserta didik kelas III MI Fathus Salafi

Fathus Salafi

Fathus Salafi

Fathus Salafi

## Lampiran 8

### Scan Pretest

40

#### Soal Pre-Test

19 Mei 2023

Nama	M. FIKO
No.absen	1

- ① 1. Nata de coco merupakan salah satu makanan hasil teknologi pangan yang terbuat dari .....  
jeluk
- ① 2. Tuliskan lima contoh makanan hasil olahan susu sapi  
susu
- ④ 3. Lengkapi kalimat dibawah ini!  
Agar tidak cepat habis bahan makanan harus segera diolah menjadi makanan baru
- ② 4. Sebutkan 3 hasil dari pertanian!  
padi, jagung
- ① 5. Benda apakah yang dapat digunakan sebagai alat ukur satuan tidak baku?  
penggaris

Lampiran 9

Soal Posttest

80


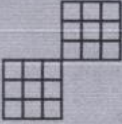

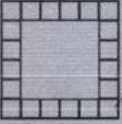
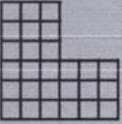
22 Mei 2023

Soal Posttest

Nama:	M Fikro
No.Absen:	1

- 1. Apakah hasil panen dapat bertahan lama? Tidak, karena harus di olah
- 2. Bagaimanakah cara mengolah hasil panen? dengan di olah mesin
- 3. Apa saja contoh makanan yang berasal dari kedelai? kecap dan tempe
- 4. Sebutkan manfaat dari teknologi pangan! menghasilkan makanan baru

5. COCOKAN SESUAI DENGAN JAWABAN

	•	•	18
	•	•	27
	•	•	20
	•	•	8
	•	•	6

## Lampiran 10

### Pedoman Wawancara Kepala Sekolah MI Fathus Salafi

<b>Nama Informan</b>	<b>Taufiq Hidayat, S.Pd.I</b>
<b>Jabatan</b>	<b>Kepala Sekolah</b>
<b>Tanggal Pelaksanaan</b>	<b>18 Maret 2023</b>

<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>
1.	Bagaimana perkembangan penggunaan media Ketika proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember?
2.	Apa saja kendala yang dialami pada saat pembelajaran berlangsung?

### Pedoman Wawancara Guru Kelas III

<b>Nama Informan</b>	<b>Ridhaul Hasanah, S.Pd.I</b>
<b>Jabatan</b>	<b>Guru Kelas III</b>
<b>Tanggal Pelaksanaan</b>	<b>20 Maret 2023 26 Mei 2023</b>

<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>
1.	Media apa yang digunakan dalam menunjang pembelajaran tematik di kelas III MI Fathus Salafi Ajung Jember?
2.	Bagaimana kondisi kelas pada saat pembelajaran dengan menggunakan media buku dan papantulis?
3.	Apakah media komik sesuai dengan isi materi pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1?
4.	Apakah peserta didik aktif saat pembelajaran menggunakan media komik?
5.	Bagaimana manfaat media komik pada peserta didik kelas III MI Fathus Salafi Ajung Jember?
6.	Bagaimana pengaruh media komik pada peserta didik kelas III MI Fathus Salafi Ajung Jember?
7.	Bagaimana tanggapan mengenai media komik dalam pembelajaran di kelas III MI Fathus Salafi Ajung Jember?

### Pedoman Wawancara Peserta Didik Kelas III

<b>Nama Informan</b>	<b>Muhammad Mirza Fiko A, Nafidatul Adiba Putri Hasby, Aira Ramadhani</b>
<b>Jabatan</b>	<b>Peserta didik kelas III</b>
<b>Tanggal Pelaksanaan</b>	<b>24-25 Mei 2023</b>

<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>
1.	Bagaimana pendapat anda tentang media komik?
2.	Bagaimana perasaan anda pada saat menggunakan media komik dalam pembelajaran?

3.	Apakah media komik memudahkan anda dalam memahami materi pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1?
4.	Menurut anda apakah semua teman-teman anda dapat menggunakan media komik?
5.	Apakah kendala yang dihadapi Ketika menggunakan media komik?

## Lampiran 11

### **Pedoman Observasi**

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media komik pada pembelajaran tematik kelas III di MI Fathus Salafi Ajung Jember?
2. Bagaimana efektifitas penggunaan media komik pada pembelajaran tematik kelas III di MI Fathus Salafi Ajung Jember?

### **Pedoman Dokumentasi**

1. Profil Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember
2. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember
3. Dokumentasi berupa foto-foto kegiatan yang berkaitan dengan penelitian

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 12

### Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-1287/In.20/3.a/PP.009/03/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MADRASAH IBTIDAIYAH FATHUS SALAFI

Jl. Moh Thohir No. 48 Kidul Besuk, Limbungsari, Kec. Ajung, Kab. Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194048

Nama : NADYA FIRDAUSY

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Pembelajaran Tematik Kelas III di Madrasah Fathus Salafi Ajung Jember" selama 10 ( sepuluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Taufiq Hidayat, S, Pd. I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 17 Maret 2023

an Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## Surat Izin Penelitian Susulan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-1287/In.20/3.a/PP.009/03/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MADRASAH IBTIDAIYAH FATHUS SALAFI  
Jl. Moh Thohir No. 48 Kidul Besuk, Limbungsari, Kec. Ajung, Kab. Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194048  
Nama : NADYA FIRDAUSY  
Semester : Semester delapan  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pembangunan Media Pembelajaran Komik Pada Pembelajaran Tematik Kelas III di Madrasah Fathus Salafi Ajung Jember"; selama 10 ( sepuluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Taufiq Hidayat, S. Pd. I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 17 Maret 2023

an Dekan,  
y Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 13

### Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**YAYASAN FATHUS SALAFI**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH FATHUS SALAFI**  
Jalan Moh. Thohir 48 Ajung – Jember. 68175  
Telepon 085232624364  
Email: Fathus.salafi@yahoo.com

#### SURAT KETERANGAN

Nomor : 049/MI.013/YAFATSAL/V/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MI Fathus Salafi Kecamatan Ajung Kabupaten Jember, menerangkan bahwa :

Nama : Nadya Firdausy  
Tempat, Tanggal Lahir : Gresik, 02 Juli 2001  
Nim : T20194048  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Universitas Islam Negri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember

Yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di lembaga kami  
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Jember, 7 Juni 2023  
Kepala Madrasah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



## Lampiran 14

## Jurnal Kegiatan Penelitian

### JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

#### DI MADRASAH IBTIDA'YAH FATHUS SALAFI AJUNG JEMBER

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Tanda Tangan
1	13 Maret 2023	Observasi pra penelitian	
2	17 Maret 2023	Penyerahan surat izin penelitian	
3	18 Maret 2023	Wawancara dengan kepala madrasah	
4	20 Maret 2023	Wawancara dengan guru kelas III	
5	20 Maret 2023	Observasi dan dokumentasi data sekolah	
6	21 Maret 2023	Observasi	
7	21 Maret 2023	Observasi	
8	19 Mei 2023	Penyerahan surat izin penelitian susulan	
9	19 Mei 2023	Memberi materi kelas III tanpa menggunakan media pembelajaran komik	
10	19 Mei 2023	Pelaksanaan penilai pretest	
11	20 Mei 2023	Observasi	
12	22 Mei 2023	Memberi materi kelas III dengan menggunakan media pembelajaran komik	
13	22 Mei 2023	Pelaksanaan penilaian Post Test	
14	23 Mei 2023	Observasi	
15	24 Mei 2023	Wawancara dengan Aira Ramadhani	
16	25 Mei 2023	Wawancara dengan Nafidatul Adiba Putri Hasby	
17	25 Mei 2023	Wawancara dengan Muhammad Mirza Fiko. A	
18	26 Mei 2023	Wawancara dengan wali kelas III	
19	26 Mei 2023	Mengisi angket	
20	7 Juni 2023	Mengambil surat keterangan selesai penelitian	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E

Jember, 7 Juni 2023



Tuñiq Hidayat, S.Pd. I

# DOKUMENTASI MEDIA KOMIK

## Media Komik Sebelum Revisi



## Media Komik Setelah Revisi



## Dokumentasi Kegiatan Penelitian



**Proses Pembelajaran dengan Komik**



**Wawancara dengan Kepala Sekolah**



**Wawancara dengan Peserta Didik**



**Pembelajaran dengan Komik**



**Pembelajaran dengan Komik**



**Wawancara dengan Wali Kelas**



**Wawancara dengan Peserta Didik**



**Pembelajaran dengan Komik**



**Pembelajaran dengan Komik**



**Wawancara dengan Peserta Didik**

## BIODATA MAHASISWA



### Data Pribadi

Nama : Nadya Firdausy  
NIM : T20194048  
Tempat, Tanggal Lahir : Gresik, 2 Juli 2001  
Alamat : Jl. Sunan Prapen Gg.2f No.24 Dusun Jetak, Desa  
Klangonan, Kabupaten Gresik.  
No.HP : 089 537 892 224 4  
Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

### Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal : -TK Sunan Prapen  
- MI. Ma'arif Sidomukti Kebomas Gresik  
- SMP YIMI "fds" Gresik  
- SMA. A. Wahid Hasyim Tebuireng Jombang  
- UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Pendidikan Non Formal : - TPQ Babussalam  
- Pondok Pesantren Al-Mahfudz Tebuireng  
Jombang

UNIVERSITAS MAHADDIN  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER