

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA
MATA PELAJARAN IPS BAGI SISWA KELAS IV SD NEGERI
020617 KEC. BINJAI SELATAN KOTA BINJAI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Guna Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Oleh

AYU SYAFITRI

1902090248

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 04 September 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

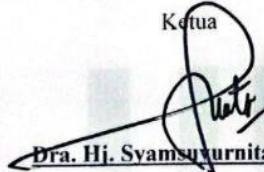
Nama Mahasiswa : Ayu Syafitri
NPM : 1902090248
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 020617 Kecamatan Binjai Selatan Kota Binjai

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).


Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.
2. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.
3. Karina Wanda, S.Pd., M.Pd..

1. 

2. 

3. 



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ayu Syafitri
NPM : 1902090248
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 020617 Kec. Binjai Selatan Kota Binjai.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
26-Juni-2023	Revisi cover dan Rumusan Masalah		
28-Juli-2023	Revisi BAB IV		
1-Agustus-2023	Bimbingan IV dan V		
6-Agustus-2023	Revisi RPP		
9-Agustus-2023	Revisi ABstrak		
19-Agustus-2023	Revisi Penulisan		
24-Agustus-2023	ACC Sidang Skripsi		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, 24 Agustus 2023
Dosen Pembimbing

Karina Wanda, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Ayu Syafitri
N.P.M : 1902090248
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 020617 Kec. Binjai Selatan Kota Binjai.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 020617 Kec. Binjai Selatan Kota Binjai.**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan

Ayu Syafitri
NPM. 1902090248

ABSTRAK

AYU SYAFITRI, 1902090248, “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN IPS BAGI SISWA KELAS IV SD NEGERI 020617 KEC. BINJAI SELATAN KOTA BINJAI”.

Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Ketersediaan media dalam pembelajaran sejarah masih kurang di temukan. Dari masalah tersebut peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran, yaitu menghasilkan produk komik sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital yang layak untuk pembelajaran tentang mengenal peninggalan kerajaan masa Hindu, Budha dan Islam pada kelas IV SD 020617 Kec. Binjai Selatan Kota Binjai. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* dan pengembangan. Subjek penelitian adalah kelas IV SD 020617 Kec. Binjai Selatan Kota Binjai. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan observasi. Instrumen penelitian diuji dengan menggunakan validitas isi. Hasil penelitian media komik digital dikembangkan mengacu pada tahap pengembangan Borg *and* Gall yang dikelompokkan dalam tujuh tahap, yakni potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, media komik yang dikembangkan dengan mengacu pada tahap pengembangan Borg *and* Gall layak diterapkan dalam pembelajaran. penilaian dari ahli materi 84% (materi dan pembelajaran termasuk kriteria “sangat layak”) penilaian dari ahli media adalah 83% (kondisi tampilan, ilustrasi, kualitas tampilan media dan daya tarik termasuk ke kriteria “sangat layak”) penilaian dari ahli bahasa adalah 90% (kebahasaan termasuk ke kriteria “sangat layak”). Sementara itu, penilaian yang diberikan pada uji lapangan terbatas 88,8% (termasuk ke kriteria “sangat layak”). Secara tampilan media komik digital (Mengenal Peninggalan Kerajaan Hindu, Budha dan Islam) mampu menarik perhatian siswa untuk belajar, memudahkan belajar siswa, serta merangsang siswa mengingat materi menjadi lebih mudah.

Kata Kunci: Media Komik Digital, Pembelajaran Sejarah, Mengenal Peninggalan Kerajaan Masa Hindu, Budha Dan Islam.

KATA PENGANTAR



Assalamu`alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh

Alhamdulillahirabbil`alamin. Segala puji dan syukur kepada ALLAH SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-nya hingga penulis dapat menyelesaikan penulisan ini untuk melengkapi tugas-tugas yang merupakan persyaratan guna menyelesaikan pendidikan Strata-1 pada Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Adapun penulis penelitian ini berjudul ***“Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD Negri 020617 Kec.Binjai Selatan Kota Binjai”***. Penulis menyadari bahwa penyusunan penelitian ini jauh dari kesempurnaan dan pengetahuan yang dimiliki. Saran dan kritik positif yang bersifat membangun merupakan sesuatu yang sangat penting dan diharapkan dapat meningkatkan kesempurnaan tulisan yang akan datang. Dalam penyelesaian penelitian ini, penulis telah mendapat bantuan dan bimbingandari banyak pihak, baik dari awal pelaksanaan penelitian sampai pada penyusunan skripsi ini, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
2. Ibu **Dra. Hj Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Falkutas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.

3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.** selaku Wakil Dekan 1 Falkutas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Falkutas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, M.Pd,** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Falkutas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, M.Pd,** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Falkutas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
7. Ibu **Karina Wanda M.Pd,** selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta meluangkan waktunya untuk membimbing penulis sehingga dapat tersusun dan terselesaikannya skripsi ini.
8. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
9. Terkhusus dan sangat istimewa untuk orang tua penulis tercinta dan terkasih, rasa hormat yang tulus penulis ucapkan terimakasih banyak untuk Ayahanda Abdul Jalil dan Sudarita Ningsih yang telah banyak memberikan doa restu, kasih sayang, dan dukungan kepada penulis, yang tak hentinya memberikan semangat dan bantuan untuk penulis hingga terselesaikannya proposal ini.
- 10 Ayu Syafitri, *last but not least*, ya! diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang

telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibbilang tidak mudah. Terimakasih telah bertahan.

Penulis menyadari bahwa isi dari penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik, saran dan masukan dari semua pihak guna kesempurnaan skripsi ini kedepannya. Sehingga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Akhirnya atas segala bantuan serta motivasi yang diberikan kepada penulis dari berbagai pihak selama ini, maka skripsi ini dapat diselesaikan dengan sebagaimana mestinya. Penulis tidak dapat membalasnya kecuali dengan doa dan pujian syukur kepada ALLAH SWT dan shalawat beriringankan salam kepada Rasulullah Muhammad SAW, berharap skripsi ini dapat menjadi lebih sempurna kedepannya.

Aamin.....YaRabbal`alamin.....

Wassalamu`alikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Agustus 2023



Ayu Svafitri
190209024

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Media Pembelajaran	9
1. Media dalam pembelajaran	9
2. Fungsi media pembelajaran	13
3. Manfaat media pembelajaran	16
4. Prinsip penggunaan media pembelajaran	18
B. Media Komik	19
1. Pengertian komik digital	19
2. Bentuk Komik	20
3. Unsur-unsur komik	23

4. Langkah membuat komik digital.....	24
5. Kelebihan dan kelemahan media komik	25
6. Manfaat komik dalam pembelajaran	27
C. Pembelajaran IPS di SD	27
D. Pengembangan Komik digital sebagai media pembelajaran Sejarah	29
E. Penelitian yang relevan	30
F. Kerangka Konseptual	31
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Tempat dan Waktu Penelitian Metode Penelitian	34
B. Jenis Penelitian	34
C. Langkah Penelitian Pengembangan	34
1. Potensi Masalah	36
2. Mengumpul Informasi	36
3. Desain Produk	36
4. Validasi Desain	37
5. Revisi Desain	37
6. Uji Produk	38
7. Revisi Produk	38
D. Teknik Pengumpulan Data	39
E. Instrumen Penelitian	40
F. Teknik Analisi Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian.....	44

1. Potensi dan Masalah.....	44
2. Pengumpulan Data	47
3. Proses Pembuatan Produk.....	47
4. Validasi Desain	48
5. Revisi Desain	54
6. Kajian Akhir Produk	57
B. Pembahasan Hasil Penelitian	60
C. Keterbatasan Penelitian.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Jadwal Kegiatan Penelitian.....	33
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Untuk Ahli Materi.....	40
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Untuk Ahli Media.....	40
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Untuk Ahli Bahasa.....	41
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Untuk Siswa.....	41
Tabel 3.6 Skala Rentang	42
Tabel 3.7 Tabel Skala Kelayakan.....	43
Tabel 4.1 Nama Validator Ahli Materi	47
Tabel 4.2 Penelitian Ahli Materi.....	48
Tabel 4.3 Nama Validator Ahli Media.....	49
Tabel 4.4 Penelitian Ahli Media	49
Tabel 4.5 Nama Validator Ahli Bahasa	51
Tabel 4.6 Penelitian Ahli Bahasa	52
Tabel 4.7 Revisi Dari Ahli Materi.....	53
Tabel 4.8 Revisi Dari Ahli Media	54
Tabel 4.9 Revisi Dari Ahli Bahasa	55
Tabel 4.10 Hasil Uji Lapangan Terbatas.....	56
Tabel 4.11 Analisis Hasil Penilaian Materi Tiap Indikator.....	61
Tabel 4.12 Analisis Hasil Penilaian Media Tiap Indikator	61
Tabel 4.13 Analisis Hasil Penilaian Bahasa Tiap Indikator.....	62
Tabel 4.14 Hasil Ujicoba Lapangan Terbatas Tiap Indikator	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Menurut Edgar Dale Azhar Arsyad	12
Gambar 2.2 Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran	13
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penggunaan metode Research and development(R&D)	35
Gambar 3.2 Tujuh Langkah Tahap Yang Dilaksanakan Metode Research and Development (R&D) Menurut Borg and Gall	35
Gambar 3. 3 Langkah Uji Coba Produk.....	36

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Kurniawan (2017:26) pendidikan adalah mengalihkan nilai-nilai, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan kepada generasi muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani dan rohani. Dunia pendidikan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman yang ada, tuntutan kualitas sumber daya manusia akan terus mengalami perubahan secara dinamis. Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai suatu tujuan tertentu pembelajaran perlu dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah menggunakan media.

Media sendiri adalah sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. Menurut pendapat Oemar Hamalik (1998) dalam Arsyad (2013:19) pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang menyenangkan. Dalam kegiatan belajar mengajar seharusnya bukan sekedar menempa aspek kognitif saja melainkan juga aspek psikomotorik dan afektif, sejalan dengan tujuan pendidikan nasional Indonesia. Ilmu pengetahuan sosial menjadi mata pelajaran

yang strategis untuk menyiapkan ilmu pengetahuan sosial (IPS) menjadi mata pelajaran yang strategis untuk menyiapkan peserta didik menjadi warganegara yang memiliki karakter dan kecakapan yang memadai sebagai bagian bagian masyarakat nasional. Sikap dibentuk melalui pendidikan dan pengalaman belajar dalam proses pembelajaran IPS mengenali fenomena-fenomena yang terjadi.

Salah satu bahan kajian dalam pembelajaran IPS di kelas IV adalah sejarah. Sejarah perlu di pelajari sejak dini agar peserta didik mampu mengetahui peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau dan juga dapat di jadikan sebagai landasan sikap dalam kehidupannya saat ini serta menentukan masa depan. Sejarah merupakan rekam jejak setiap kehidupan manusia, hal apa pun yang di lakukan manusia akan menjadi sejarah pada masa berikutnya. Sebagaimana pepatah mengatakan pengalaman adalah pendidik terbaik, maka seharusnya manusia belajar dari peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Pembelajaran sejarah memiliki peran strategis dalam pembentukan sikap siswa. Sesuai dengan kurikulum K13, pada kelas IV sd semester II materi sejarah yang di berikan meliputi peninggalan-peninggalan yang ada dalam kerajaan pada masa Hindu, Budha dan Islam. Sebagai anak indonesia siswa harus memahami asal-usul Agama yang ada di indonesia.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 23 desember 2022 penulisdengan wali kelas (guru pelajaran IPS) di kelas IV SD Negeri 020617 Kec. BinjaiSelatan Kota Binjai, belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran yang terjadi cenderung seirama dimana guru menjelaskan dan siswa mendengarkan. Siswa dituntut untuk menghafal peristiwa-peristiwa dimasa

lampau, seperti peninggalan-peninggalan dari masa lampau. Hanya aspek kognitif saja yang berkembang dari pembelajaran sejarah. Sedangkan pengetahuan sejarah sebagai media penanaman nilai dan melatih keterampilan sosial siswa belum dapat tercapai.

Pembelajaran sejarah oleh siswa dianggap membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting, dan relatif sulit, hal-hal tersebut menyebabkan kurangnya minat peserta didik belajar sejarah. Sebagai akibatnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih tergolong rendah. Tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Selain itu permasalahan lain yang ditemukan yakni ketersediaan media pembelajaran untuk materi sejarah yang masih kurang, termasuk materi sejarah peninggalan kerajaan pada masa Hindu, Budha dan Islam. Hasil observasi di SD Negeri 020617 Kec. Binjai Selatan Kota Binjai pada tanggal 23 desember 2022 menunjukkan bahwa memahami materi tersebut karena banyaknya materi yang harus di hafal. Motivasi belajar peserta didik masih rendah sehingga perlu dibangkitkan. Perlu suatu cara yang efektif agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan mampu memahami materi pembelajaran secara optimal. Guru masih kesulitan menentukan media pembelajaran yang tepat karena kurang tersedianya media untuk materi tersebut. Media yang bisa digunakan guru sebatas pada gambar-gambar yang ada dalam buku teks. Namun penggunaan gambar-gambar belum mampu membangkitkan minat dan motivasi peserta didik secara maksimal

Berdasarkan penyajian di atas menunjukkan bahwa penyajian materi dalam buku teks sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran masih kurang menarik

bagi peserta didik. Hal tersebut dikarenakan penyajian materi secara deskriptif dan gambar yang ada relatif monoton. Meskipun gambar yang di pakai berupa gambar, media gambar kurang bisa memberikan gambaran mengenai urutan peristiwa sejarah karena setiap media gambar berdiri sendiri dan belum terlihat kesinambungan antara gambar. Peserta didik masih sering kesulitan mengingat peristiwa-peristiwa sejarah beserta urutan-urutannya. Nilai yang dicapai peserta didik juga relatif masih kurang memuaskan. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu merangsang keinginan peserta didik untuk membaca materi sejarah. Menurut (Fitria, 2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Penggunaan media dapat menjadikan pembelajaran sejarah lebih menjadi variatif sehingga peserta didik tidak cepat merasa bosan. Media pembelajaran dapat membantu mematangkan pengetahuan dan wawasan siswa dalam proses pembelajaran.

Penyajian materi sejarah perlu ditata sedemikian rupa dengan memanfaatkan media agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi. Peserta didik pada umumnya menyukai gambar-gambar ilustrasi, sama halnya dengan komik. Hampir semua anak kelas IV suka membaca komik sebagai sarana hiburan. Peserta didik akan lebih mudah mengingat peninggalan-peninggalan dari komik yang peserta didik lihat. Secara empiris menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara pengguna media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa.

Materi sejarah susah dipahami siswa karena bersifat abstrak. Materi sejarah perlu disajikan dalam bentuk yang nyata sesuai dengan taraf berfikir siswa. Hal ini merupakan suatu potensi untuk mengembangkan komik sebagai sebuah media pembelajaran. Penggunaan komik digital ini diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran sejarah sehingga muncul motivasi dalam diri siswa untuk belajar dengan media tersebut. Melalui komik, materi sejarah dipilah dengan mempertimbangkan berbagai hal, yaitu; 1) siswa pada umumnya suka membaca komik, 2) media komik mampu menyajikan gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi gambar dan dialog yang ada, 3) penggunaan media komik yang mudah baik bagi guru maupun siswanya, 4) Komik digital dapat di baca dan dilihat dimana saja dan kapan saja.

Atas dasar pemikiran tersebut, peneliti mengangkat judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 020617 kec. Binjai Selatan Kota Binjai”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, selanjutnya masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan cenderung membosankan, mayoritas proses pembelajaran menggunakan buku cetak.
2. Kurangnya sarana media yang di gunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
3. Guru masi kurang mampu mengembangkan media komik digital dalam proses pembelajaran dikelas.

4. Dalam penyampaian materi pembelajaran guru belum dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran.
5. Kurangnya antusias peserta didik dalam proses pembelajaran
6. Belum adanya pengembangan media yang diterapkan pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 020617 Kec. Binjai Selatan Kota Binjai, sehingga perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran guna memaksimalkan proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi penelitian ini yaitu:

1. Pembuatan Media pembelajaran pada mata pelajaran IPS (mengenal sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam)
2. Penggunaan Media Komik digital pada siswa kelas IV SD Negeri 020617 Kecamatan Binjai Selatan Kota Binjai.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di sampaikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital pada mata pelajaran IPS materi mengenal peninggalan sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam dikelas IV SD Negeri 020617 kec. Binjai selatan kota Binjai?
2. Apakah media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran IPS materi mengenal peninggalan sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam dikelas IV SD Negeri 020617 kec. Binjai selatan kota Binjai memenuhi kriteria valid?

- 3 Apakah media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran IPS materi mengenal peninggalan sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam dikelas IV SD Negeri 020617 kec. Binjai selatan kota Binjai memenuhi kriteria praktis?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: untuk mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis komik digital materi mengenal peninggalan sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam dikelas IV SD Negeri 020617 kec. Binjai selatan kota Binjai

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh melalui penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Pengembangan media komik digital tentang sejarah peninggalan kerajaan Hindu, Budha dan islam dapat memberikan kontribusi dalam ilmu pengetahuan bagi pemecahan suatu masalah yang terdapat di dunia pendidikan nantinya khususnya dalam pembelajaran sejarah. Selain itu pengembangan media digital akan menjadi salah satu cara membangun rasa nasionalisme melalui komik digital yang dihasilkan.
 - b. Penelitian media pembelajaran komik digital ini diharapkan bisa menjadi acuan dalam pengembangan dan implementasi media selanjutnya untuk mata pelajaran lain pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi peserta didik

Dari hasil penelitian ini diharapkan dengan adanya media komik digital

pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan kemauan peserta didik dalam proses pembelajaran

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi pendidik dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Selain itu pendidik juga memperoleh pengetahuan tentang media komik digital pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 020617 Kecamatan Binjai Selatan Kota Binjai.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam penggunaan media pembelajaran sehingga guru di sekolah tersebut menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam memilih media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai sumber informasi sekaligus sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam pengembangan media komik digital.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media pembelajaran

1. Media dalam pembelajaran

Menurut (Syaiful bahari Djarmah dan Azwan Zain, 2020:121) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesandari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pelantara dalam proses pembelajaran. (Criticos dalam Daryanto, 2015, h. 4). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan penyampai pesan (guru) kepada penerima (siswa) agar siswa lebih tertarik dan berminat untuk mempelajari materi tertentu.

Media pembelajaran merupakan berbagai macam alat yang membantu pengajardalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah diterima pesertadidik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru di tuntut agar mampu menggunakan alat -alat yang dapat disediakan olehsekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan danpemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik dalam Arsyad (2013, h. 2) pengetahuan yang dimiliki guru tentang media pembelajaran meliputi:

1. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
2. Seluk beluk proses belajar
3. Hubungan antara metode mengajar dan media Pendidikan
4. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran
5. Pemilihan dan penggunaan media Pendidikan
6. Berbagai jenis alat dan teknik media Pendidikan
7. Media pendidikan dalam setiap mata Pelajaran
8. Usaha inovasi dalam media pendidikan

Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah khususnya. Dalam Arsyad (2013, h. 3) menuliskan beberapa pendapat dari para ahli mengenai definisi media dalam pembelajaran, yaitu:

1. Gerlach dan Ely

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

2. *Association of Education and Communication Technology (AECT)*

Media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

3. *Gagne dan Briggs* Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran.

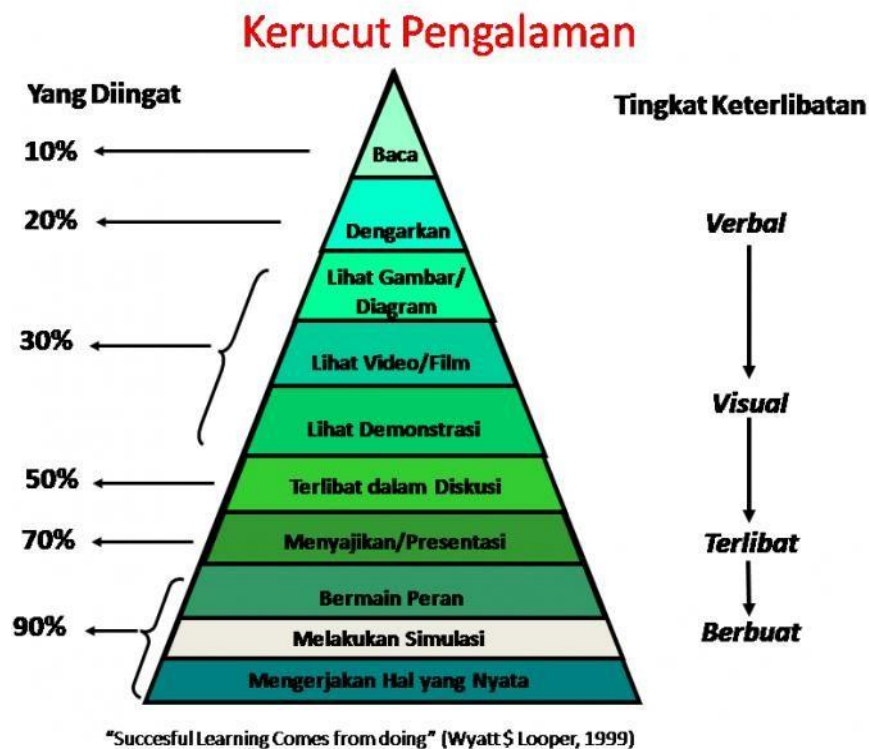
Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan

berlangsung dalam suatu sistem maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan bisa berlangsung secara optimal. “Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran” (Daryanto, 2015, h. 6).

Guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan sangat penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar juga sangat ditentukan oleh faktor guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukannya. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya. Ketidaklancaran komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang diberikan guru. Proses komunikasi tersebut selalu mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman dan majunya ilmu pengetahuan. Semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada, memungkinkan untuk para guru dapat memanfaatkannya dalam mempermudah pekerjaan. Begitupun dengan proses belajar mengajar bisa menggunakan beberapa teknologi yang ada untuk membuat beberapa alat bantu mengajar (media pembelajaran) yang dapat digunakan guna mengurangi batasan yang ada di dalam proses belajar.

Pengembangan sarana atau media pembelajaran sudah semakin maju yaitu ditandai dengan adanya pemanfaatan alat visual yang mulai dilengkapi dengan peralatan audio, maka terciptalah peralatan audi visual pembelajaran. Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan

media dalam proses belajar mengajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut pengalaman Dale). Berikut adalah gambar kerucut pengalaman dale.



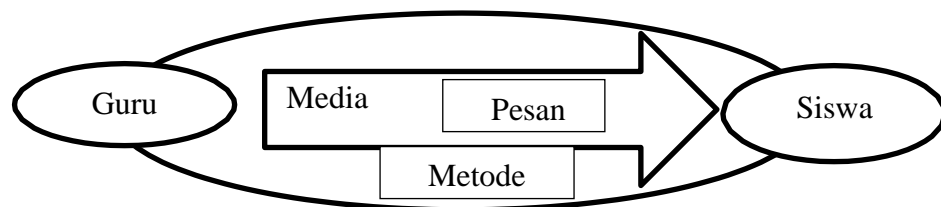
**Gambar 2.1 Kerucut Pengualaman Menurut Edgar dale Azhar Arsyad
(2013, h. 14)**

Hasil belajar seseorang menurut Dale diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu, semakin nyata (kongkret) pesan itu maka semakin mudah bagi siswa mencernamateri yang diberikan. Berkaitan simbol verbal dan visual sendiri, maka guru sebisa mungkin

menggambarkan dan memvisualisasikan sehingga benak siswa mampu mencernanya dengan baik.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2.2 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran Menurut Daryanto(2015, h. 8)

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga fungsi atau kelebihan kemampuan media menurut Gerlach & Ely dalam Daryanto (2015, h. 8) adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
2. Kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali objek

atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai kebutuhannya. Contohnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula di ulang-ulang penyajiannya.

3. Kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau *audience* yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV, video, atau radio.

Menurut Kemp dan Dyton dalam Arsyad (2013, h. 25), fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
2. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih efektif di kelas.
4. Lama waktu pembelajaran lebih singkat.
5. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergi dan adanya integrasi antara materi dan media.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi kemampuan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Media pembelajaran menurut Kemp & Dyton dalam Arsyad (2013, h. 23) dapat memenuhi tiga fungsi yaitu : (1) memotifasi minat atau tindakan (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi siswa.

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, dan teknik motivasi. Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam pikiran atau mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa..

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat utama penggunaan media adalah mempermudah peserta didik untuk memahami materi. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berimplikasi positif terhadap kualitas proses belajar mengajar. Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2013, h. 23) mengutarakan manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima makna yang sama. Meskipun para pendidik mengartikan isi pembelajaran berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat di kurangi sehingga informasi yang sama dapat di sampaikan kepada siswa sebagai bentuk landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat di asosiasikan sebagai penarik perhatian sehingga membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berfikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan di terapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang di terima dalam partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran yang di perlukan dapat di persingkat karena kebanyakan media media hanya memerlukan waktu singkat untuk menagantar pesan-pesan dan isi pembelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan dapat di serap oleh siswa.
- e. Kaulitas hasil belajar dapat di tingkatkan bila mana integrasikita dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat di berikan kapan dan dimanapun diinginkan

atau perlukan terutama jika media pembelajaran di gunakan untuk penggunaan individu.

- g. Sikap positif siswa terdapat apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat di tingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif. Beban guru untuk menjelaskan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat di kurangi bahkan di hilangkan sehingga dapat memusatkan mengajar, misalnya sebagai penasihat siswa.
- i. Manfaat tersebut akan tercapai apabila guru menggunakan media yang terdapat dalam pembelajaran. Tidak semua media sesuai dan dapat digunakan dalam kondisi kelas tertentu. Guru harus selektif memilih media dengan memahami kondisi yang ada didalam kelas.

4. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran tidak dapat dilaksanakan dengan begitu saja oleh guru karena menurut (Herdianto, dkk, 2020) tidak ada satu jenis pun yang paling cocok untuk mencapai semua tujuan pembelajaran. Agar mendapatkan media yang tepat atau mendekati tepat dan mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, maka guru perlu memperhatikan langkah-langkah pemilihan media pembelajaran, yaitu: (1) Merumuskan tujuan pembelajaran, (2) Mengklasifikasikan tujuan berdasarkan dominan atau tipe belajar, (3) Memilih peristiwa peristiwa pengajaran yang akan berlangsung, (4) Menentukan tipe perangsang untuk setiap siswa, (5) Mendaftar media yang dapat digunakan pada setiap peristiwa dalam pembelajaran, (6) Mempertimbangkan nilai keguruan media yang dipakai, (7) Menentukan media

yang terpilih akan digunakan, (8) Menulis rasional (penalaran) memilih media tersebut, (9) Menuliskan tata cara pemakaiannya pada setiap peristiwa, (10) Menuliskan *script* pembicaraan dalam penggunaan media (Bahri, dkk, 2021)

Pemanfaatan media di dalam aktivitas pembelajaran adalah penggunaan yang sistematis sumber-sumber untuk belajar. Proses penggunaan media pembelajaran merupakan suatu keputusan yang di ambil oleh pembelajar (guru) yang di dasarkan pada desain atau RPP. Oleh sebab itu prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran, antara lain: (1) proses pembelajaran menyenangkan, (2) proses pembelajaran menjadi interaktif, (3) tersedia umpan balik (*feedback*) (Amali, dkk, 2020).

B. Media Komik

1. Pengertian Komik Digital

Menurut (Salahudin, 2020) komik digital merupakan inovasi media pembelajaran yang tepat untuk dipilih untuk dijadikan media penunjang proses pembelajaran, komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang menampilkan karakter dan terdapat suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan dan pengetahuan kepada pembaca. Komik merupakan suatu rangkaian gambar urut yang di tata sesuai cerita dan keinginan pembuatnya dengan tujuan agar mudah dibaca.

Untuk itu perlu adanya bahan ajar digital yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu bahan ajar tersebut adalah komik. Komik sebagai bahan ajar mampu bersaing dengan bahan ajar konvensional yang telah ada sebelumnya seperti buku. Di era kemajuan teknologi saat ini varian jenis komik semakin

berkembang, salah satunya yaitu komik digital. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar berupa komik dapat terus dikembangkan bentuk dan desainnya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik, sehingga materi yang disampaikan dapat mudah dikuasai (Gunawan & Sujarwo, 2022).

Menurut (Nurhayati, 2019) biasanya komik ini diberikan balon *text*, *text effect*, dan berbagai jenis teks pengganti suara. Komik sebagai bagian dari media visual sangat bisa dikembangkan menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik. Komik merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter tertentu yang membuat suatu cerita dalam urutan yang memiliki hubungan erat dengan gambar serta dirancang untuk memberikan hiburan kepada setiap orang yang membacanya (Angga, 2020). Media komik digital dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan materi IPS, karena menumbuhkan motivasi belajar kepada peserta didik dari materi yang diajarkan. Sehingga peserta dapat mudah memahami materi sejarah pada masa Hindu, Budha, dan Islam.

2. Bentuk komik

Komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan satu cerita dalam urutan yang erat hubungannya. Dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Pada awalnya komik diciptakan untuk kegiatan pembelajaran. Menurut (Nurgiyanto, 2018, hal. 434-439) jenis jenis komik yaitu:

1. Komik Strip

Komik yang terdiri dari beberapa panel gambar saja, tetapi jika dilihat dari segi isi, komik strip telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh.

2. Komik buku

Komik yang dikemas dalam bentuk buku, dan biasanya menampilkan sebuah cerita yang utuh. Komik buku biasanya berseri atau menampilkan cerita yang berkelanjutan

3. Komik Humor

Komik yang secara isi menampilkan sesuatu yang lucu dan mengundang Pembaca untuk tertawa menikmatinya.

4. Komik Biografi

Komik yang menceritakan tentang tokoh-tokoh terkenal yang dikaitkan dengan aspek ilmiah, sejarah, religius, dan lain sebagainya.

Sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini, komik tidak hanya dicetak tetapi juga dikemas dalam format digital yang lebih dikenal dengan komik digital. Dapat disimpulkan bahwa komik digital adalah komik berbasis elektronik bukan hanya memuat alur ceritanya saja, tetapi dapat memberikan sentuhan animasi dan game sehingga para pembaca dapat dengan mudah mengikuti dan menikmati alur cerita, komik berbasis online dapat di akses melalui smartphone. Komik digital terbagi menjadi beberapa kategori berdasarkan penerapan aplikasi digitalnya yakni:

1. *Digital Production Bandwith*

Digital production menetapkan proses pembuatan dan produksi komik yang sekarang dimungkinkan untuk mengeksekusi proses digital 100% pada layar.

2. *Digital Form*

Digital *form* berfokus pada format digital komik, tidak memiliki batas kemampuan tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan formatnya. Kemampuan kedua pada komik dalam bentuk digital adalah faktor waktu yang dianggap abadi. Jika komik cetak dibatasi karena daya tahan kertasnya, komik digital dapat disimpan dalam bentuk elektronik dan dapat dipindahkan ke berbagai jenis media penyimpanan. Kemampuan ketiga digital *form* adalah keterampilan multimedia, yang memungkinkan untuk menggabungkan tampilan komik dengan animasi, interaktivitas, suara dan lainnya.

3. Digital *Delivery*

Digital *delivery* memacu pada metode mendistribusikan komik dalam bentuk digital yang tanpa menggunakan kertas dan *high mobility*. Format tanpa kertas atau *paperles* memungkinkan hasil akhir distribusi komik digital untuk memutuskan berbagai tautan dalam proses distribusi jika dilakukan analog misalnya oleh percetakan istilahnya tinggal *klik*. Hal-hal yang harus diperhatikan pada digital *delivery* yaitu distribusi data digital yang tidak sama bentuk dan sistemnya yang menggunakan distribusi analog. Misalnya distribusi *online* komik digital di Indonesia tergantung pada akses dan kecepatan akses sehingga perlu dipertimbangkan ukuran format gambar komik yang telah di muat.

4. Digital *Covergence*

Digital *covergance* yakni bentuk pengembangan komik ke dalam konteks media berbasis digital lainnya. Seperti animasi, game, film dan lainnya.

Dengan demikian, karena dilihat dari sifatnya yang menghibur dan menarik perhatian, komik dapat dijadikan sebagai media yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Media komik digital dapat membantu peserta didik dari materi yang diajarkan. Sehingga peserta didik tertarik dalam membaca materi teks sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia, dan mencoba untuk memahami isi materi dengan menyimak alur cerita.

3. Unsur-unsur Komik

Komik muncul sebagai bagian dari gabungan antara seni dan sastra, karena komik menampilkan sebuah estetika melalui tampilan visual yang disusun berdasarkan urutan cerita atau plot tertentu. Menurut (Mataram, 2017:23-25) bahwa komik memiliki elemen visual dan elemen non visual:

1. Elemen non visual

Dalam sebuah komik merupakan sisi tak tampak dalam komik namun dapat dirasakan kehadirannya sebagai koridor yang digunakan untuk merangkai elemen-elemen visual sehingga mampu menyampaikan pesan kepada pembaca, seperti plot.

2. Elemen visual

Elemen yang tertangkap secara visual dalam komik. Elemen tersebut meliputi gambar, kata, balon kata, serta panel. Elemen-elemen tersebut terangkai dalam sebuah panel komik sebagai tata ungkapan dalam.

Perpaduan antara elemen non visual dengan elemen visual membuat komik menjadi media yang sangat digemari dan mudah dipahami oleh pembacanya. Dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar, elemen visual lah yang memiliki peranan

lebih, mengingat siswa pada tingkat sekolah dasar akan tertarik belajar pada hal-hal yang dilihat terlebih lagi sebuah gambar yang menarik. Salah satu unsur yang termasuk dalam elemen visual adalah gambar atau ilustrasi, menurut (Batubara, 2020:116) ilustrasi atau gambar dalam sebuah komik pendidikan merupakan aset visual yang bersifat foto kolase untuk mempresentasikan seseorang, tempat, benda, ekspresi, atau ide. Gambar dan ilustrasi memiliki peranan dalam memberikan sebuah pemahaman kepada pembaca melalui visual. Selain itu terdapat pula balon kata, dalam komik balon kata berisi dialog percakapan antar tokoh dalam komik tersebut. Dalam komik pembelajaran, keseluruhan komponen yang ada harus dibuat semenarik mungkin baik dari segi visual maupun verbal. Tujuannya supaya dapat menarik minat dan mudah dipahami oleh pembaca

4. Langkah membuat komik digital

Menurut Gamelar (2011:38) terdapat 3 cara membuat komik, yaitu: (1) Tradisional, yaitu membuat komik dengan bahan dan alat tradisional, (2) *hybrid*, yaitu membuat komik dengan gabungan cara tradisional dan cara digital, (3) digital, yaitu membuat komik tanpa menggabungkan alat dan bahan tradisional sama sekali, misalnya menggunakan tablet, laptop dan komputer Gamelar (2011:39-81) tahap membuat komik dari ide ke desain karakter, yaitu:

1. Menentukan ide, ide adalah segala sesuatu yang masih murni atau belum pernah dipikirkan oleh orang lain.
2. Menentukan *story making*, *story* adalah alur atau jalur cerita, dari awal hingga akhir. *Story* disebut juga dengan *storyline*, dapat berupa rangkuman cerita atau sinopsis.

3. Menentukan *Theme (Genre)* setelah membuat *storyline*, selanjutnya menentukan kategori atau jenis cerita yang akan di buat yaitu (1) *fiction story* (cerita fiksi), (2) *hybrid story* (cerita kejadian asli), dan (3) *non fiction story/ report* (cerita non fiksi).
4. Menentukan *Age Segmentation*, setelah menentukan *genre* komik langkah selanjutnya mentukan kelompok usia pembacanya.
5. Menbuat *Plot*, yaitu kerangka jalan cerita awal sampai akhir secara rinci.
6. Membuat *Script*, yaitu naskah yang lengkap dengan keterangan waktu, tempat, jarak, *angel*, dan semua tokoh yang terlibat dalam pembicaraan, aksi ataupun semua hal yang ada didalam adegan yang diperlukan.
7. Mebuat desain kakter dan perannya, yaitu menentukan karakter yang akan berperan dalam komik seperti; karakter protagonis, antagonis, tritagonis.
8. Menggambarkan karakter sesuai dengan *script* yang dibuat.

5. Kelebihan dan Kelemahan Media Komik

Sebagai media visual, komik juga mempunyai kelebihan maupun kelemahan apabila digunakan dalam proses pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki komik merupakan sebuah keuntungan apabila di gunakan dalam dunia pendidikan. Menurut (Ntubuo, 2018:1) salah satu kelebihan komik adalah dapat memotivasi siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media komik dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mayoritas siswa tingkat sekolah dasar saat ini merasa cepat bosan apabila membaca buku yang minim

gambar dan ilustrasi. Selain dirasakan oleh siswa, kelebihan dari penggunaan media komik juga dirasakan oleh guru terlebih dalam memberi pemahaman kepada siswa terkait materi pembelajaran yang diberikan. Media komik akan memudahkan dalam proses belajar mengajar khususnya dalam merealisasikan konsep pembelajaran yang abstrak melalui contoh yang lebih konkret dalam kehidupan sehari-hari yaitu syarat dengan nilai karakter (Rina, 2020:109). Dengan penggunaan media komik dalam pembelajaran, siswa akan mudah memahami materi-materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut tidak lepas dari adanya gambar-gambar dalam komik, selain itu terdapat pula teks penjelasan yang dituliskan dalam sebuah percakapan antar tokoh dalam komik tersebut.

Selain kelebihannya, komik sebagai media visual juga memiliki kekurangan atau kelemahan apabila digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut (Siregar, 2020:41) salah satu kelemahan komik apabila digunakan dalam pembelajaran membutuhkan waktu yang panjang dan biaya yang cukup mahal dalam proses pembuatannya, selain itu dibutuhkan pula keterampilan khusus dalam mendesainnya. Dalam pembuatan media komik diperlukan keahlian yang khusus dalam mendesainnya, karena di dalam komik terdapat banyak sekali elemen visual dan elemen non visual yang harus digabungkan serta dikembangkan semenarik mungkin. Setiap media pembelajaran tentu memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing, hal tersebut dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran mana yang akan digunakan.

6. Manfaat Komik Dalam Pembelajaran

Menurut Ntubo dkk, (2018) komik sebagai media pembelajaran merupakan

alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan instruksional dengan baik dan sebagai media pembelajaran komunikasi visual, dimana konteks pembelajaran ini mengacu pada proses komunikasi antara siswa dengan sumber belajar (komik). Adapun menurut Ambaryani dan Airlanda (2017) dan Azizi dan Prasetyo (2017) bahwa media pembelajaran komik untuk efektifitas pembelajaran dan meningkatkan hasil dan prestasi belajar kognitif siswa.

Komik adalah ajakan membaca permanen yang mengarahkan siswa untuk membaca dengan rasa ingin tahu terutamamereka yang tidak suka membaca(Hasannah, 2020). Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran komik sangat menyenangkan, menambah minat belajar, memudahkan pemahaman dan mengingat materi serta merangsang motivasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam berpikir. Berdasarkan pernyataan diatas bahwa proses pembelajaran yang ada selama ini yaitu guru cenderung menggunakan media pembelajaran seperti buku teks yang dalam hal ini juga di sebabkan keterbatasan alat dan media yang memadai.

C. Pembelajaran IPS di SD

Menurut Wahyudi Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang menelaah masalah-masalah yang terjadi di masyarakat dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan komunikasi. Menurut (Desi Anggreini, 2014) pembelajaran IPS lebih di tekankan pada masalah-masalah atau gejala sosial budaya yang terdapat dimasyarakat dan lingkungannya, pada masa lampau dan masa sekarang dalam rangka mmengantisipasi perubahan sosial budaya beserta dampaknya terhadap kelangsungan hidup manusia.

Menurut Djahari dalam Ahmad Susanto (2012:137-138) IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat dengan baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai.

Materi pembelajaran IPS di sekolah banyak mengandung konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga diperlukan media yang tepat untuk mengajarkan IPS agar siswa lebih mudah memahami konsep yang terkandung dalam setiap materi yang pelajari. Guru harus dapat memberikan perilaku yang tepat bagi siswa dalam menyampaikan materi, penyediaan alat peraga dengan tahap perkembangan kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing siswa pada pelajaran IPS kompetensi dasar menghargai peranan tokoh pejuang dalam memperjuangkan kerajaan Hindu, Budha, dan Islam. Sesuai dengan perkembangan dan kemajuan zaman kualitas pendidikan. Menurut (Dewi Yuni Akhiriyah, 2013) diakui atau tidak, banyak yang merasa sistem pendidikan terutama proses belajar mengajar sangat membosankan.

Mengenai peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Manusia diharapkan dapat memperhatikan bagaimana kesudahan orang-orang terdahulu, sehingga mereka dapat mengambil pelajaran dari tingkah laku dan perbuatan orang-orang terdahulu melalui pengamatan langsung, penelitian peninggalan sejarah, atau media-media yang lain. Dari beberapa pendapat dapat penulis simpulkan bahwa, pembelajaran IPS adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar mengenai asal-usul dari agama yang ada di Indonesia

D. Pengembangan Komik digital sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Perkembangan dalam dunia pendidikan secara langsung maupun tidak langsung ini dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Saat ini telah bermunculan berbagai teknologi yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan untuk berusaha meningkatkan kualitas pendidikan melalui peningkatan proses belajar mengajar serta penemuan metode sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini.

Menurut Aisyah (2017) bahwa terdapat dua cara implementasi komik sebagai media pembelajaran yakni dengan menyampaikan informasi secara langsung melalui komik dan menggunakan pendekatan saintifik yang mana meminta peserta didik menyusun komiknya sendiri sebagai proses pembelajaran. Kedua cara ini memiliki keunikannya masing-masing. Komik yang disampaikan oleh guru lebih terarah dan sesuai dengan capaian pembelajaran yang akan dituju, sedangkan komik yang dirancang oleh siswa akan membantu siswa untuk mengembangkan kreativitas dan alurnya. Rosida & Hastuti (2020) berpendapat bahwa terdapat tahapan-tahapan dalam mengembangkan materi pembelajaran sejarah dengan media komik yakni (1) meringkas cerita (2) menganalisis cerita berdasarkan *historical thinking* (3) pembuatan cerita (4) mendesain komik, dan (5) menambahkan teks. Media komik digital (*Ebook*) ini dapat digunakan oleh guru dan peserta didik saat berada di dalam kelas. Selain itu media komik digital (*Ebook*) ini akan memberikan pengalaman baru kepada siswa dimana dapat mengetahui peristiwa sejarah agama yang ada di Indonesia.

Dalam komik disajikan ilustrasi cerita wujud gambar kartun. Kartun sebagai

salah satu bentuk komunikasi grafis suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap, dan tingkah laku siswa. Dalam komik, sejarah pada masa lalu dapat dihadirkan pada masa kini dengan ilustrasi yang lebih variatif, bukan sekedar gambar/foto zaman dahulu yang kurang menarik, peserta didik akan lebih mudah mengingat materi yang telah di sampaikan oleh guru. Hal ini yang menginspirasi komik digital isinya materi-materi pelajaran. Peranan media komik digital yang dikembangkan pada dasarnya sebagai alternatif media pembelajaran materi sejarah peninggalan kerajaan masa Hindu, Budha dan Islam yang lebih menarik bagi peserta didik.

E. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini mengenai perkembangan media pembelajaran IPS pada materi mengenal peninggalan sejarah masa Hindu, Budha dan Islam di kelas IV. Berdasarkan deskripsi peneliti, di temukan beberapa tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini.

Yang pertama dari Ary Nur Wahyuningsih pada tahun 2012 yang berjudul “Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R”. Metode penelitian ini adalah Research and Development.

Penelitian kedua dari Windy Tri Cahyani Putri tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar”. Metode penelitian ini adalah

Research and Development.

Adapun penelitian yang dilaksanakan peneliti dengan kedua penelitian yang relevan tersebut adalah penelitian yang dilaksanakan menekankan pada pengembangan media pembelajaran yaitu media komik. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

F. Kerangka Konseptual

Sejarah memiliki peran penting sebagai pelajaran bagi manusia dari peristiwa-peristiwa yang telah terjadi di masa lampau. Pembelajaran sejarah peninggalan kerajaan masa Hindu, Budha dan islam dalam mata pelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar merupakan salah satu upaya memupuk rasa nasionalisme dan patriotisme siswa serta membentuk karakter siswa. Akan tetapi, pembelajaran sejarah terkendala beberapa masalah diantaranya masih kurangnya motivasi belajar siswa dan keterbatasan media pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran. Masalah yang sering ditemukan dilapangan, media pembelajaran untuk materi sejarah masih sangat terbatas, pembelajaran cenderung di lakukan secara konvensional. Sajian materi sekedar berbentuk cerita naratif dan teks *book*, penggunaan media relatif jarang. Pengembangan media ini bertujuan menciptakan variasi baru media pembelajaran sejarah dan meningkatkan motivasi belajar sejarah.

Komik menjadi salah satu media pembelajaran yang tepat. Media komik digital memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran diantaranya mampu menyajikan materi lebih menarik, mudah dan sederhana dalam penggunaannya, mampu

menyajikan informasi lebih jelas dengan ilustrasi visual. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran didukung oleh karakteristik dasar anak-anak yang pada umumnya menyukai gambar-gambar yang menarik. Selain itu siswa SD/MI berada pada tahap berfikir operasional konkret. Dengan media komik, materi dapat disajikan lebih konkret agar mudah dipahami peserta didik. Media komik dikembangkan sebagai suatu alternatif penyajian materi pembelajaran sejarah agar lebih menarik dan mudah diingat.

Media komik digital yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pelaksanaan pembelajaran sejarah. Media komik sebagai salah satu media pembelajaran diharapkan mampu mempermudah belajar siswa serta meningkatkan tingkat penyerapan materi sejarah. Seiring dengan meningkatnya tingkat penyerapan materi pembelajaran, nilai afektif siswa juga akan terbentuk melalui keteladanan dari tokoh-tokoh dalam cerita. Komik sebagai media pembelajaran sekaligus memberikan hiburan bagi peserta didik sehingga peserta didik tidak cepat bosan terhadap materi. Komik dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik untuk membaca sehingga pada akhirnya mencapai hasil belajar siswa juga dapat meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD 020617 yang terletak di Jl. Tanah Seribu, kecamatan Binjai selatan, Kota Binjai. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2023 sampai bulan Juli 2023. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilakukan selama tiga bulan.

Tabel 3.1
Daftar Jadwal Kegiatan Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan											
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Agust	
1.	Pengajuan Judul												
2.	ACC Judul												
3.	Penyusunan Proposal												
4.	Bimbingan Proposal												
5.	Seminar Proposal												
6.	Riset Penelitian												
7.	Penulisan Skripsi												
8.	Pengesahan Skripsi												
9.	Sidang Meja Hijau												

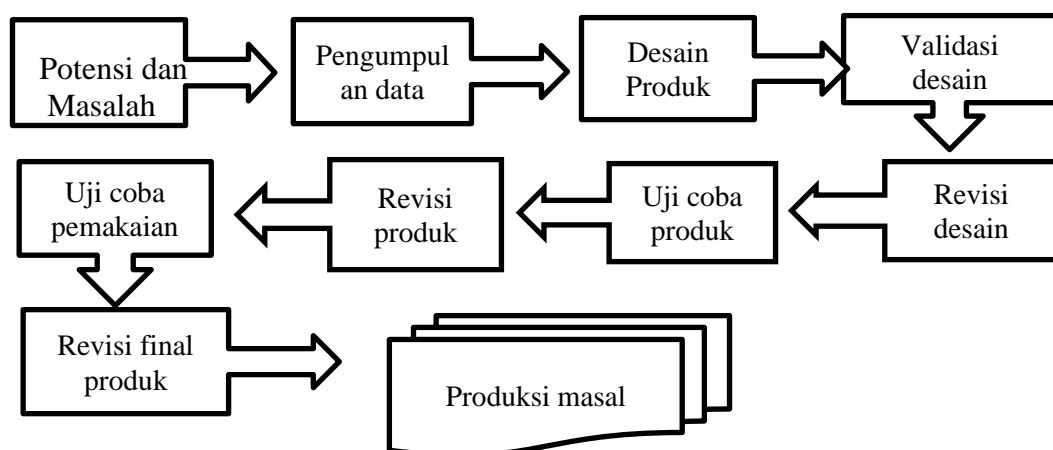
B. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) . Sugiyono (2013: 297) menyatakan bahwa *Research and Development* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Nina Syaodih (2009: 164) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Langkah pengembangan komik ini disederhanakan dan dibatasi hanya dengan dihasilkannya produk setelah di lakukan uji coba terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa komik digital pada sub materi mengenal sejarah peninggalan kerajaan Hindu, Budha, dan Islam.

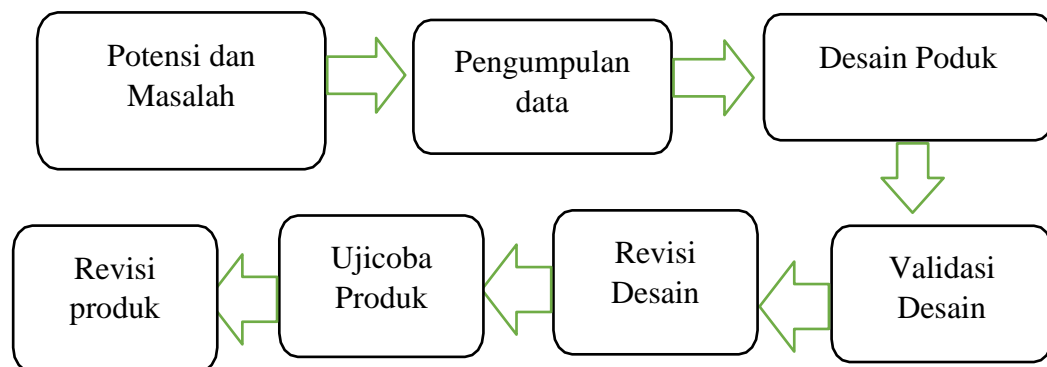
C. Langkah Penelitian Pengembangan

Menurut Sugiyono (2014:297), metode penelitian dan pengembangan ini terdapat sepuluh langkah-langkah penelitian dan pengembangan meliputi:



Gambar3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development* (R&d) menurut Borg an Gall.

Pada penelitian ini sebagaimana telah dipaparkan di atas bahwa peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan model (R&D) dari Borg and Gall. Penelitian akan dilakukan tahap ketujuh yaitu uji coba pemakaian. Penelitian ini tidak mencapai produksi massal karena kurangnya dana untuk mengembangkan lagi media yang di buat dan masalah waktu yang dibutuhkan untuk membuat pengembangan media sampai produksi massal terlalu lama. Berikut tahap-tahap penelitian yang akan dilaksanakan:



Gambar 3.2 Tujuh langkah tahap yang dilaksanakan Metode *Research and Development* (R&D) menurut Borg and Gall

1. Potensi Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan menjadi nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Masalah pun dapat menjadi potensi apabila kita dapat mengembangkannya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti menemukan media pembelajaran yang hanya berupa gambar yang ada di dalam buku pembelajaran saja, siswa jarang menemukan media pembelajaran yang mempermudah proses pembelajaran siswa.

2. Mengumpulkan Informasi

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti berfikir dengan menggunakan mediakomik digital dalam pembelajaran yang baru amkan akan meningkatkan daya minat belajar siswa. Setelah masalah dan potensI ditemukan maka peneliti mendapatkan media pembelajaran yaitu media berbentuk komik digital. Berdasarkan hasil pengumpulan informasi menanggapi masalah dan potensi diatas maka peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajran komik pada mata pelajaran IPS materi tentang sejarah peninggalah kerajaan Hindu, Budha,dan Islam.

3. Desain Produk

Peneliti ini akan melakukan penegmbangan media komik digital untuk pembelajran IPS di SD/MI. Pada tahap ini peneliti mempelajari cara mendesain media komik digital, kemudian menyiapkan materi seajarah peninggalan kerajaan Hndu, Budha dan Islam. Bersamaan dengan itu juga di lakukan penyusunan materi yang diambil dari bahan utama misalnya buku.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk dalam hal ini media secara rasional akan lebih efektif atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdsarkan pemikiran rasional, belum fakta yang yang terjadi dilapangan. Berdasarkan pemaparan di atas maka akan di adakan validasi desain, dimana akan dilakukan validasi yang berkaitan dengan media pembelajran yaitu komik digital. Pada tahap validasi desain ada langkah-langkah yang peneliti lakukan.

Setiap validator diminta untuk memberikan penilaian kemudian akan

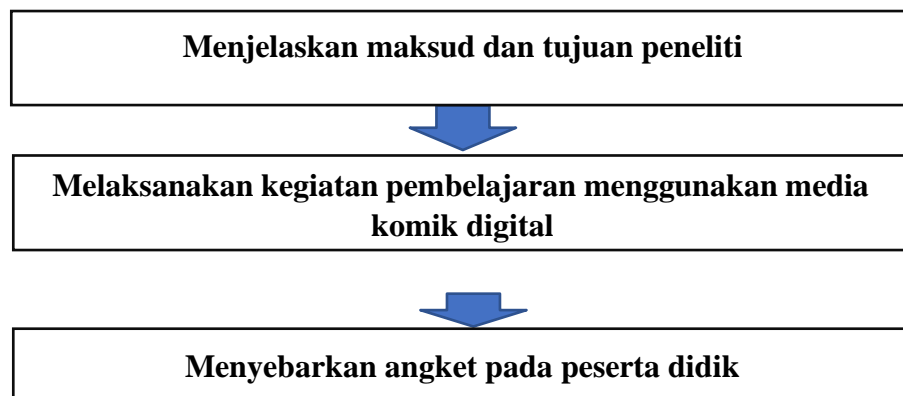
dilakukan analisis data. Sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validator desain media pembelajaran pada pengembangan komik digital yaitu terdiri dari tiga ahli media, tiga ahli materi dan guru IPS.

5. Revisi Desain

Revisi desain pada tahap ini yaitu berupa media komik digital dan materi yang diharapkan untuk memperbaiki kelemahan yang didapat setelah dilakukannya validasi oleh validator pada tahap sebelumnya..

6. Uji Produk

Setelah melakukan validasi desain dan melakukan perbaikan desain maka dilakukan tahap uji coba produk sebagai uji coba terbatas. Pada tahap uji coba produk (uji coba terbatas) maka terlebih dahulu peneliti melakukan simulasi penggunaan media komik digital dan materi, maka peneliti dilanjutkan uji coba pada validator dan siswa. Adapun langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 4 Langkah Uji Coba Produk

7. Revisi Produk

Setelah peneliti melakukan uji coba media pembelajaran, maka akan di dapatkan hasil yang dinilai oleh validator. Apabila masih ada bagian produk yang belum seperti yang diharapkan maka peneliti akan melakukan revisi prooduk terhadap kelemahan tersebut.

A. Uji coba Pemakaian

Setelah melakukan revisi terhadap media komik digital, maka dilakukan uji cobadengan dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Uji coba Lapangan Terbatas

Uji coba lapangan terbatas akan dilakukan pada ≤ 12 siswa pada uji coba ini masing-masing responden diberikan soal. Prosedur pelaksanaannya sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan kepada siswa tentang media komik digital mengenal sejarah peninggalan kerajaan Hindu, Budha dan Islam untuk mengetahui bagaimana reaksi murid terhadap media pembelajaran yang sedang dibuat.
- 2) Mengusahakan siswa bersifat santai dan bebas mengemukakan pendapatnya tentang media komik digital tersebut.
- 3) Memberikan uji coba kelompok kecil tentang komponen media komik digital yang di buat
- 4) Mengkonsultasi hasil rekomendasi perbaikan yang telah diperbaiki kepada pembimbing.

Setelah mengkonsultasi hasil rekomendasi perbaikan yang telah diperbaikkepada pembimbing, maka peneliti akan melakukan uji coba

selanjutnya, yaitu ujicoba lapangan, uji coba ini merupakan uji coba terakhir, sebelum mendapatkan produk akhir.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket atau kuisisioner.

1. Angket (kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Instrumen angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus di jawab responden. Berdasarkan prosedurnya, angket dapat dibedakan menjadi angket langsung dan juga angket tidak langsung. Berdasarkan jennis penyusunan jenisnya, angket dapat dibedakan menjadi tipe isian dan tipe penelitian. Teknik angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket langsung dengan tipe pilihan. Responden diminta memilih pilihan jawaban yang telah disediakan. Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan angket skala Rentang dengan skor 1,2,3, 4 dan 5

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menggunakan alat yang digunakan dalam pengumpulan data sebagai suatu bagian penting dalam penelitian. Kuisisioner banyak digunakan dalam penelitian pendidikan dan penelitian sosial yang menggunakan rancangan survei, karena ada beberapa keuntungan yang diperoleh. Pertama, kuesioner dapat disusun secara teliti dalam situasi yang tenang sehingga pertanyaan-pertanyaan yang terdapat didalamnya dapat mengikuti sistematik dari masalah yang diteliti.

Kedua, penggunaan kuesioner memungkinkan peneliti menjangkau data dari banyak responden dalam periode waktu yang singkat. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, angket untuk guru, serta angket untuk siswa, penyajian instrumen dilakukan dengan menggunakan validitas, yakni dengan membandingkan isi instrumen dengan teori yang ada. Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Untuk Ahli Materi

Kriteria	Indikator	Jumlah butir	Nomor butir
Pertimbangan isi	Materi	4	1,2,3,4
	Pembelajaran	6	5,6,7,8,9,10

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Kriteria	Indikator	Jumlah butir	Nomor butir
Kriteria produksi	Kondisi tampilan	8	1,2,3,4,5,6,7,8
	Ilustrasi	2	9,10
Desain visual	Kualitas dan tampilan media	3	11,12,13
	Daya tarik	2	14,15

Table 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Jumlah butir	Nomor butir
Segi penyajian penulisan	Kebahasaan	10	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Table 3.5 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Siswa

Kriteria	Indikator	Jumlah butir	Nomor butir
Segi penyampaian materi	Kemudahan Materi	2	1,2
	Manfaat Untuk Siswa	1	3

	Kontekstual	1	4
	Membantu Pemahaman	1	5
	Rangkuman Materi	1	6
	Membantu Mengingat Alur	1	7
	Penggunaan Bahasa	1	8
Segi penyajian media	Bentuk dan ukuran	1	9
	Kemudahan penggunaan	1	10
	Pilihan warna	1	11
	Penggunaan huruf	1	12
	Ilustrasi gambar	1	13
	Isi cerita komik	2	114,15

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan evalator yang didapat dari lembar penilaian. Pada tahap uji coba, data di himpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan masukan dan saran serta perbaikan. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan ketepatan, berkriteria 1-5 kemudian di analisis melalui perhitungan presentase rata-rata skor item pada setiap pertanyaan dalam angket.

Tabel 3.6 Skala Rentang

No	Skor pernyataan	Pernyataan
1	5	Sangat setuju
2	4	Setuju
3	3	Kurang setuju
4	2	Tidak setuju
5	1	Sangat tidak setuju

Sumber: Riduwan (Bandung: Alfabeta,2014), h.39

Sedangkan untuk menemukan hasil presentasi penilaiannya angket pada tiap item dengan menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps = presentasi

S = jumlah jawaban responden dalam item

N = jumlah nilai dalam item

Selanjutnya untuk menghitung nilai skor rata-rata presentase angket dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{\sum p}{N}$$

Keterangan :

p = presentasi rata-rata N = jumlah item pada angket

$\sum p$ = jumlah presentase

Selanjutnya presentasi kelayakan didapat kemudian diinterpretasikan kedalam kategori kelayakan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3.7 Tabel Skala Kelayakan

Skor Rata-Rata %	Kategori
81-100	Sangat layak
61-80	Layak
41-60	Cukup layak
21-40	Kurang layak
<20	Tidak layak

Sumber: (Setiawan dan Wiyardi, 2015)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Potensi dan Masalah

Tahapan pengembangan media komik digital pendidikan untuk mata pelajaran IPS kelas VI pada materi mengenal peninggalan sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam. Dimulai dengan studi pendahuluan yang bertujuan untuk mengetahui komponen-komponen pengembangan penelitian berdasarkan tingkat kebutuhan siswa kelas IV SD/MI dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pendahuluan dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran IPS yang diselenggarakan, serta media pendukung yang dilaksanakan untuk membantu pelaksanaan pembelajaran.

Proses pembelajaran IPS, khususnya untuk materi Mengenal Peninggalan Sejarah Masa Hindu, Budha dan Islam masih menemui kendala. Menurut hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 23 Desember 2022 dinyatakan bahwa kegiatan pembelajaran materi sejarah yang dilakukan guru masih kurang variatif dari segi media. Pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan cara konvensional. Proses pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan cara konvensional. Proses pembelajaran yang demikian membuat siswa kurang tertarik untuk belajar. Sumber belajar yang digunakan berupa buku teks masih kurang disukai siswa karena penyajian materi didalamnya masih monoton. Siswa merasa bosan dan malas dalam belajar IPS apabila hanya mendengar penjelasan guru saja.

Menurut hasil tanya jawab dengan siswa kelas IV 10 dari 23 siswa mengaku tidak menyukai mata pelajaran IPS, khususnya untuk materi mengenal sejarah, termasuk materi Mengenal Peninggalan Sejarah Masa Hindu, Budha dan Islam. Siswa kurang tertarik belajar sejarah karena menurut mereka materi sejarah cenderung membosankan. Hal tersebut ternyata sejalan dengan pernyataan di atas sampai saat ini masih banyak yang beranggapan bahwa pelajaran sejarah sebagai sesuatu yang membosankan, karena terjebak dalam tradisi menghafal.

Hasil observasi yang dilakukan mengungkapkan bahwa nilai yang diraih siswa untuk mata pelajaran IPS relatif masih kurang memuaskan. Nilai yang kurang memuaskan tersebut merupakan indikasi bahwa materi yang disampaikan belum mampu diserap dengan baik oleh siswa. Siswa sering kesulitan dalam menghafal peristiwa-peristiwa penting. Buku teks yang ada belum mampu membangkitkan motivasi belajar siswa karena penyajian materi yang kurang menarik. Materi yang disajikan dapat membuat siswa kurang tertarik. Sementara itu pembelajaran masih terkendala masalah ketersediaan media yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran.

Agar siswa tidak cepat merasa bosan dalam belajar dan untuk meningkatkan motivasi, salah satu cara yang bisa digunakan adalah menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik bagi siswa. Melihat popularitas komik yang disukai anak-anak, bahkan hingga segmentasi usia dewasa, maka komik memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi media dalam pembelajaran. Selain hal tersebut, dipilihnya komik untuk dikembangkan didasarkan pada kemudahan penggunaan komik baik bagi siswa maupun guru, serta kemampuan komik yang dapat disusun sedemikian rupa.

Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran materi mengenal peninggalan sejarah masa Hindu, Budha dan Islam didukung hasil tanya jawab dengan beberapa siswa kelas IV yang dipilih secara acak, bahwa sebagian besar mereka telah sering membaca dan menyukai komik. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran IPS. Penggunaan komik sebagai media dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dan mempermudah belajar siswa dalam materi sejarah Mengenal Peninggalan Sejarah Kerajaan Hindu, Budha dan islam. Apabila siswa tertarik mempelajari materi lewat media yang dikembangkan, maka siswa akan lebih cepat dalam memahami materi pembelajaran. Dampak lainnya yang diharapkan yakni juga mampu menghargai perbedaan agama.

Setelah melakukan identifikasi kebutuhan, maka dilakukan studi literatur terhadap tuntutan kompetensi yang harus dimiliki siswa dalam materi mengenal sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam dengan menentukan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar

2. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data dimulai dengan mencari referensi produk yang ingin dikembangkan. Pemilihan materi pada komik disesuaikan pada masalah yang

dihadapi peserta didik serta materi yang dipelajari peserta didik kelas IV semester 1, materi berasal dari berbagai sumber, seperti buku pelajaran, *e-book*, jurnal dan *website* terpercaya.

3. Proses Pembuatan Produk

a. Perencanaan Naskah Komik

Materi yang telah terkumpul disusun sedemikian rupa sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI. Kemudian digunakan sebagai acuan untuk menyusun naskah komik.

b. Pembuatan Sketsa Gambar

Pembuatan sketsa gambar secara digital menggunakan *Adobe Photoshop*.

c. *Shading* dan *Screen Toon*

Pada tahap kegiatan ini yang dilakukan adalah pemberian warna dan bayangan pada gambar agar tampak lebih hidup. Proses ini menggunakan *Corel draw X4* dan *Photoshop CS4*

d. Pengeditan

Pengeditan dilakukan agar gambar yang sudah tertera pada setiap panel sesuai dengan naskah komik yang dijadikan acuan, agar gambar sesuai dengan *background* cerita yang ada didalam naskah komik seperti situasi ketika berada didalam perpustakaan. Proses ini menggunakan *mangga studio*.

4. Validasi desain

Produk yang dihasilkan berupa komik digital sebagai media pembelajaran dengan materi mengenal peninggalan kerajaan masa Hindu, Budha dan Islam untuk kelas IV SD/MI. Setelah pembuatan produk selesai, kemudian produk divalidasi

oleh beberapa, yaitu terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi dilakukan sebanyak dua kali, yaitu validasi produk awal dan validasi produk setelah perbaikan untuk penyempurnaan produk yaitu setelah produk di revisi. Validasi ahli dilakukan agar produk komik yang dikembangkan mendapatkan jaminan bahwa produk awal yang dikembangkan layak di uji cobakan terhadap siswa. Selain itu validasi ahli berguna untuk mengantisipasi kesalahan, kekurangan, materi, antisipasi situasi saat uji coba dan sesuai dengan kebutuhan siswa di lapangan. Adapun hasil validasi oleh para ahli adalah sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Materi

Dosen ahli materi dalam validasi media komik digital “Mengenal Peninggalan Sejarah Masa Hindu, Budha dan Islam adalah:

Tabel 4.1
Nama Validator Ahli Materi

No	Nama Validator	Instansi
1.	Kristian Romanggur Putra Simanjuntak, S.Pd	SDN 020617

Angket lembar penilaian berisi 10 butir penilaian tentang kesesuaian materi, pembelajaran. Penilaian untuk setiap indikator menggunakan skala likert dari 1-5 dengan kriteria sebagai berikut:

SS	= (Sangat Setuju)	skor 5
S	= (Setuju)	skor 4
KS	= (Kurang Setuju)	skor 3
TS	= (Tidak Setuju)	skor 2
STS	= (Sangat Tidak Setuju)	skor 1

Table 4.2
Tebel Penelitian Ahli Materi

No	Kuesioner	Aspek yang dinilai	Penilaian validator	Presentase	Keterangan
1	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	Materi	4	80	Layak
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasa(KD)		4	80	Layak
3	Kelengkapan dan kedalaman materi		4	80	Layak
4	Kesesuaian materi dengan perkembangan peserta didik		4	80	Layak
5	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai	Pembelajaran	5	100	Sangat layak
6	Penyampaian materi yang berurutan		4	80	Layak
7	Indikator mencerminkan jabaran yang mendukung kompetensi dasar		4	80	Layak
8	Membantu siswa memahami pembelajaran sejarah		4	80	Layak
9	Membuat penyampaian materi sejarah dalam pembelajaran lebih mudah		5	100	Sangat layak
10	Dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik		4	80	Layak
Jumlah presentasi				840	
Rata-rata%				84	
Kriteria					Sangat layak

Setelah dilakukan analisis diperoleh rata-rata skorpenilaian ahli materi sebesar 84%. Dan pada kesimpulan akhir ahli materi menyatakan media komik digital

penididikan “Sangat Layak untuk diujicobakan”. Dengan menggunakan rentan skor 1-5, rata-rata skor penilaian ahli materi untuk aspek isi tergolong kriteria ”sangat layak”. Selain melewati validasi dengan ahli materi, media yang dikembangkan juga divalidasi oleh ahli media.

2. Validasi Ahli Media

Ahli media dalam validasi media komik ” Mengenal Peninggalan Sejarah Masa Hindu, Budha dan Islam adalah:

Tabel 4.3
Nama Validator Ahli Media

No	Nama Validator	Instansi
1	Drs. Lilik Hidayat Pulungan, M.P.d	Universitas Muhammadiyah sumatra utara

Lembar penilaian angket dengan 15 butir penilaian tentang kriteria produksi desain visual, dan kualitas teknis. Penilaian tiap indikator menggunakan skala penilaian 1-5 dengan kriteria sebagai berikut:

SS	= (Sangat Setuju)	skor 5
S	= (Setuju)	skor 4
KS	= (Kurang Setuju)	skor 3
TS	= (Tidak Setuju)	skor 2
STS	= (Sangat Tidak Setuju)	skor 1

Aspek penilaian dan analisis penyekoran ahli bahsa setelah revisi produk sebagai berikut:

Tabel 4.4
Tebel Penelitian Ahli Media

No	Kuesioner	Aspek yang dinilai	Penilaian validator	Presentase	keterangan
1	Desain cover comic digital menarik	Kondisi Tampilan	4	80	Layak
2	Kepraktisan (media mudah di bawa karena berbentuk digital)		4	80	Layak
3	Ilustrasi menarik		4	80	Layak
4	Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi		4	80	Layak
5	Karakter konsisten		4	80	Layak
6	Pemilihan gambar yang digunakan sudah sesuai untuk mendukung materi		4	80	Layak
7	Pemilihan jenis huruf sesuai		4	80	Layak
8	Kalimat yang digunakan sederhanna		4	80	Layak
9	Media komik digital yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya	Ilustrasi	4	80	Layak
10	Media komik digital dapat mempermudah siswa dalam membayangkan		4	80	Layak
11	Proposisi gambar pada media jelas dan menaarik	Kualitas dan Tampilan Media	5	100	Sangat Layak
12	Kekontrasan gambar pada media pembelajaran jelas		5	100	Sangat Layak

13	Komposisi warna tampilan media pembelajaran jelas dan menarik		4	80	Layak
14	Penggunaan media komik digital dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru	Daya tarik	4	80	Layak
15	Penggunaan media komik digital dapat meminimalisir salah persepsi pada siswa		4	80	Layak
Jumlah presentasi					1.240
Rata-rata%					83
Kriteria					Sangat Layak

Setelah dilakukan analisis diperoleh rata-rata skor penilaian ahli media sebesar 83%. Dan pada kesimpulan akhir ahli media menyatakan media komik Pendidikan “Layak untuk diujicobakan”. Dengan menggunakan retan skor 1-5, rata-rata skor penilaian ahli media untuk aspek isi tergolong kriteria “Sangat Baik”.

3. Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam validasi media komik “Mengenal Peninggalan Sejarah Masa Hindu, Budha dan Islam” adalah:

Tabel 4.5
Nama Validator Ahli Bahasa

No	Nama Validator	Instansi
1	Amin Basri, S.Pdi.,M.Pd	Universitas Muhammadiyah sumatra utara

Angket lembar penilaian berisi 10 butir penilaian tentang kesesuaian materi, pembelajaran. Penilaian untuk setiap indikator menggunakan skala likerty dari 1-5 dengan kriteria sebagai berikut:

SS	= (Sangat Setuju)	skor 5
S	= (Setuju)	skor 4
KS	= (Kurang Setuju)	skor 3
TS	= (Tidak Setuju)	skor 2
STS	= (Sangat Tidak Setuju)	skor 1

Aspek penilaian dan analisis penyekoran ahli bahasa setelah revisi produk sebagai berikut:

Tabel 4.6
Tebel Penelitian Ahli bahasa

No	Kuesioner	Aspek yang dinilai	Penilaian validator	Presentase	Keterangan
1	Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan tingkat intelektual siswa SD	Kebahasaan	5	100	Sangat Layak
2	Konsistensi penggunaan istilah strip/symbol lambang yang menggambarkan suatu konsep atau sejenisnya		5	100	Sangat Layak
3	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata bahasa indonesia yang baik dan benar		4	80	Layak
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan kebingungan atau ambigu		4	80	Layak
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD		5	100	Sangat Layak
6	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif		5	100	Sangat Layak
7	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif		5	100	Sangat Layak
8	Kalimat yang dipakai sederhana dan mudah dipahami		4	80	Layak

9	Ketepatan ejaan		4	80	Layak
10	Konsisten dalam pembahasan		4	80	Layak
Jumlah presentasi					900
Rata-rata%					90
Kriteria					Sangat layak

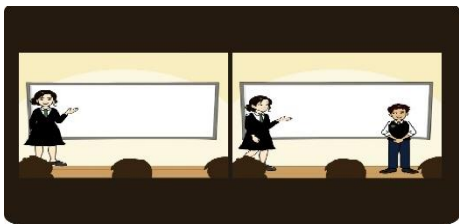

Setelah dilakukan analisis diperoleh rata-rata penilaian ahli materi sebesar 90%. Dan pada kesimpulan akhir ahli bahasa menyatakan media komik digital pendidikan “Sangat Layak untuk diujicobakan”. Dengan menggunakan rentan skor 1-5, rata-rata skor penilaian ahli bahasa untuk aspek isi tergolong kriteria “Sangat layak”.

5. Revisi desain

Revisi perbaikan komik dilakukan berdasarkan saran dari validator ahli materi. Bagian-bagian yang diperbaiki dijelaskan dalam poin-poin berikut:

- a. penambahan ilustrasi materi mengenai kejaan Hindu, Budha dan Islam, agar siswa yang membacanya tidak seperti membaca buku teks dan agar siswa lebih mengerti dan jelas apa yang di sampaikan pada materi.

Tabel 4.7
Revisi Dari Ahli Materi

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
	

Validasi ahli media dilakukan sebanyak dua kali validasi, dengan hasil

validasi pertama media komik dikatakan terdapat kekurangan pada beberapa bagian.


Adapun perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada revisi media adalah berikut:

a. perubahan tokoh pada media

Perubahan tokoh dilakukan karena pada tokoh awal menurut validator kurang menarik jika digunakan untuk anak SD karena tampilannya tidak menarik

.Tabel 4.8

Revisi Dari Ahli Media

Sebelum Direvisi		Sesudah Direvisi
		

Validasi bahwa kurangnya penggunaan variasi tanda baca pada media komik, penggunaan tanda baca pada komik bertujuan agar pembaca ikut merasakan notasi bacaan yang ada pada gambar komik media. Selain itu tanda baca juga sangat penting pada setiap komik agar memudahkan pembaca untuk menentukan intonasi, memberi jeda, antar kalimat, serta mengetahui struktur tulisan pada komik. Maka dari itu validator memberi revisi agar lebih banyak menggunakan tanda baca.

Tabel 4.9
Revisi Dari Ahli Bahasa

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi

6. Kajian Akhir Produk

1. Uji Coba Lapangan Media Komik

Uji lapangan terhadap media komik dilakukan pada siswa kelas IV SD 020617 Kec. Binjai Selatan Kota Binjai. Uji coba lapangan dilakukan dalam satu tahap yakni uji coba lapangan terbatas.

a. Uji lapangan terbatas

Uji lapangan terbatas dilakukan dengan mengambil sampel 15 orang siswa Kelas IV Sd 020617. Siswa yang diambil sebagai sampel dipilih yang memiliki tingkat intelektual tinggi, sedang dan kurang. Penentuan responden dilakukan dengan meminta pertimbangan guru kelas yang bersangkutan. Responden diberikan produk

media komik digital untuk dibaca. Setelah responden selesai membaca media, siswa diminta memberikan penilaian menggunakan angket berisi pernyataan yang harus diisi oleh responden dengan memberikan lima pilihan jawaban.

SS	= (Sangat Setuju)	skor 5
S	= (Setuju)	skor 4
KS	= (Kurang Setuju)	skor 3
TS	= (Tidak Setuju)	skor 2
STS	= (Sangat Tidak Setuju)	skor 1

Adapun hasil penilaian reponden pada tahap uji coba lapangan terbatas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Uji Lapangan Terbatas

No	Pernyataan	Jumlah skor	Presentase	Keterangan
1.	Saya sangat tertarik dengan komik digital	67	89	Sangat Layak
2.	Saya memiliki kemampuan untuk meningkatkan kreativitas saya melalui media komik ditital	64	85	Sangat Layak
3.	Saya senang belajar menggunakan media komik digital ini	67	89	Sangat Layak
4.	Saya bisa be;ajar lebih aktif dengan media komik digital ini	68	90	Sangat Layak
5.	Saya dapat memahami materi dengan bantuan gambar-gambar yang tertera dalam mmedia komik digital	63	84	Sangat Layak
6.	Media komik digital ini memberikan motivasi pada saya untuk belajar	64	85	Sangat Layak
7.	Penyajian materi dalam komik digital ini sangat mudah untuk dipahami	68	90	Sangat Layak
8.	Bahasa yang digunakan dlam komik mudah dipahammi	66	88	Sangat Layak
9.	Penyajian materi dalam komik lebih	67	89	Sangat Layak

	menarik dibandingkan dengan buku paket/buku teks			
10.	Gambar ilustrasi sesuai dan jelas	66	88	Sangat Layak
11.	Isi cerita dalam komik dapat dengan mudah saya pahami	66	88	Sangat Layak
12.	Saya lebih mengerti apa saja peninggalan kerajaan Hindu, Budha dan Islam yang ada	67	89	Sangat Layak
13.	Saya dapat mempelajari sejarah dengan mudah dalam bentuk media komik digital	70	93	Sangat Layak
14.	Dapat membantu saya mengingat alur peristiwa sejarah peninggalan masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia	68	90	Sangat Layak
15.	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik	68	90	Sangat Layak
Jumlah presentase				1.327
Rata-rata%				88,8
Kriteria				Sangat layak

Dari tabel diatas diperoleh nilai rata-rat **88,8** dari hasil penilaian siswa terhadap produk media. Berdasarkan tabel konversi data kuantitatif dan kualitatif, maka media komik digital yang dikkembangkan termasuk ke kategori baik. selain melalui angket penilaian dilakukan dengan melakukan observasi selama uji lapangan terbatas. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sebaai responden terlihat antusias membaca komik digital yang dikembangkan. Ketika pertama kali diberikan media, para siswa nampak penasaran dan ingintahu tentang isi media. Sikap antusias juga di tunjukkan responden dengan membaca komik digital dari awal komik ditayangkan hingga akhir.

Setelah membaca media responden diminta memberikan komentar terhadap media komik yang telah dibacanya. Secara umum, responden memmmberikan tanggapan positif terhdap media komik digital. Responden menyukai media komik

yang dikembangkan. Responden menyatakan bahwa media komik yang dikembangkan menarik. Responden merasa komik digital yang dikembangkan mudah dipahami, serta lebih menarik belajar menggunakan media tersebut. Pada tahap uji coba terbatas ini tidak ditemukan kendala ketika responden menggunakan media komik digital.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Materi sejarah dalam mata pelajaran IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh siswa. Hal tersebut ditunjukkan dalam hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa kurang menyukai materi sejarah karena menurut siswa belajar sejarah membosankan. Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS masih kurang.

Hasil observasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang paling umum dilakukan guru adalah menggunakan metode konvensional sehingga membuat siswa cepat bosan. Selain itu penggunaan sumber belajar dalam pembelajaran terbatas pada buku paket dan LKS. Penyajian materi dalam buku paket dan LKS dinilai masih kurang mampu membangkitkan minat belajar siswa karena penyajian materi yang lewat bahasa tulisan panjang kurang disukai siswa. Kecenderungan yang ada siswa tidak begitu menyukai buku teks apalagi yang mana didalamnya kurang banyak menggunakan gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik siswa cenderung menyukai buku yang menggunakan gambar yang banyak, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun.

Materi sejarah menjadi materi yang dinilai lumayan sulit oleh siswa. Siswa

menganggap materi ini banyak mengandung unsur hafalan, sementara materi yang harus dipelajari cukup banyak. Salah satu pokok bahasan yang dianggap sulit oleh siswa kelas IV adalah tentang mengenal sejarah peninggalan kerajaan Hindu, Budha dan Islam. Dalam pokok bahasan tersebut cukup banyak kerajaan-kerajaan dan peninggalan kerajaan yang harus dihafal oleh siswa. Akibat banyaknya materi yang harus dihafal, siswa menjadi malas mempelajari materi. Siswa masih sering kesulitan menjawab soal tentang materi tersebut dalam ulangan harian.

Masalah-masalah dalam pembelajaran untuk materi Mengetahui Sejarah Peninggalan Kerajaan Hindu, Budha dan Islam dapat diatasi apabila materi disajikan dalam bentuk yang menarik. Dengan penyajian materi yang menarik dalam menimbulkan perasaan senang dalam diri siswa untuk belajar.

Kondisi belajar yang menyenangkan ini salah satunya dapat dilakukan dengan penggunaan media komik digital dalam pembelajaran. Kepopuleran komik yang banyak dibaca oleh anak-anak, bahkan hingga orang dewasa menjadikan komik sangat potensial dijadikan sebagai media pembelajaran. Menurut (Daryanto, h. 129) penyajian materi pembelajaran dalam bentuk komik digital dapat menjadikan materi tersebut lebih menarik dan disukai siswa. Komik digital pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Materi yang akan dikembangkan dalam media tersebut mengacu pada standar kompetensi menghargai berbagai peninggalan kerajaan yang berskala nasional pada masa Hindu, Budha dan Islam, keragaman, kenampakan alam dan suku bangsa. Kompetensi dasar yang di ambil adalah mengenal makna peninggalan

-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Materi tersebut diajarkan pada siswa kelas IV SD/MI semester 1. Adapun materi yang termasuk di dalamnya mencakup sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Penyusunan komik digital dilakukan dengan menggunakan *Corel draw X4* dan *Photoshop CS4*.

Pengembangan materi dalam bentuk media komik yang berupa cerita sejarah peninggalan kerajaan Hindu, Budha dan Islam diambil dari berbagai sumber kemudian dirangkum dalam sebuah produk media komik digital. Komik sebagai media *grafis* dalam penelitian ini digunakan untuk menyajikan visualisasi cerita sejarah bagi siswa sehingga lebih konkret dan menarik. Menurut pendapat (Azhar Arsyad, 2013:20) bahwa media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan yang selaras antara isi dan materi pelajaran dengan dunia nyata. Sehingga media dapat dengan mudah menjadi alat yang mudah bagi guru dalam proses pembelajaran.

Tahap selanjutnya setelah dilakukan penyusunan media adalah validasi media terhadap ahli materi dan ahli media yang sudah berpengalaman di bidangnya. Penilaian dari segi materi mengacu pada aspek pertimbangan isi yang terdiri dari kesesuaian materi, pembelajaran. Sementara itu penilaian dari segi media meliputi aspek kriteria kondisi tampilan, ilustrasi, kualitas dan tampilan media, daya tarik. Dan penilaian bahasa meliputi aspek kebahasaan.

Berdasarkan hasil analisis data pada hasil data pada hasil validasi ahli materi yang dikembangkan telah dikatakan sangat layak. Kelayakan media didukung pernyataan ahli materi bahwa produk media telah layak diujicobakan dari segi

materi, penilaian ahli materi didasarkan pada kriteria pertimbangan isi materi. Pertimbangan isi terdiri dari materi dan pembelajaran. Apabila di analisis lebih lanjut, skor penilaian ahli materi dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.11
Analisis Hasil Penilaian Materi Pada Tiap Indikator

Indikator	Jumlah tiap aspek	Nomor butir	Presentase	Keterangan
Materi	4	1,2,3,4	80	Layak
Pembelajaran	6	5,6,7,8,9,10	86	Sangat Layak
Rata-rata%			83	Sangat Layak

Media komik yang dikembangkan telah sesuai dengan materi, pembelajaranyang di ambil, serta rumusan tujuan pembelajaran. Media komik yang dikembangkan sudah baik dilihat dari indikator materi dengan skor rata-rata 80%, dilihat dari skor pembelajaran mendapatkan skor rata-rata 86%. Produk media yang dikembangkan mampu menyajikan materi lebih konkret, penyajian materi lebih runtun, dapat membantu siswa memahami materi, membantu siswa mengingat materi, rangkuman yang disajikan secara ringkas dapat memudahkan siswa memahami materi, mmembantu mengenal tokoh-tokoh sejarah.

Selanjutnya penilaian hasil validasi ahli media dilakukan berdasarkan kriteria kondisi tampilan, ilustrasi, kualitas dan tampilan media, daya tarik. Masing-masing kriteriadilihat dari berbagai indikator. Analisis lebih lanjut penilaian validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12
Analisis Hasil Penilaian Media Pada Tiap Indikator

Indikator	Jumlah tiap aspek	Nomor butir	Presentase	Kriteria
Kondisi tampilan	8	1,2,3,4,5,6,7,8	80	Layak

Ilustrasi	2	9,10	80	Layak
Kualitas dan tampilan media	3	11,12	93,3	Sangat Layak
Daya tarik	2	13,14,15	80	Layak
Rata-rata%			83,3	Sangat Layak

Secara umum berdasarkan kriteria produksi, indikator kondisi tampilan dinilai dari aspek kondisi tampilan dimana tampilan media sangat menarik dan dapat dengan mudah dipahami peserta didik. Selanjutnya indikator ilustrasi ditunjukkan di dalam media ilustrasi yang dihasilkan dapat membantu peserta didik berimajinasi mengenai gambar asli dari ilustrasi tersebut. indikator kualitas tampilan media mencakup kualitas gambar, pemilihan warna, pemilihan tokoh serta karakter yang dapat dengan mudah dipahami. Indikator daya tarik yakni mencakup kemenarikan dari isi media komik digital.

Kemudian validasi ahli bahasa dilakukan sesuai dengan kriteria kebahasaan yang terdapat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.13
Analisis Hasil Penilaian Bahasa Pada Tiap Indikator

Kriteria	Indikator	Jumlah butir	Rata-rata%	Kriteria
Segi penyajian tulisan	Kebaasaan	10	82,6	Sangat Layak

Produk media yang telah mendapat rekomendasi layak dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa sudah memenuhi syarat untuk diujicobakan di lapangan. Hasil analisis perolehn skor nilai kepraktisan siswa sesuai kriteria dan indikator dijabarkan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 4.14
Hasil Ujicoba Lapangan Terbatas Tiap Indikator

Indikator	Jumlah tiap aspek	Nomor butir	Presentase	Kriteria
Segi penyajian materi	8	1,2,3,4,5,6,7,8	87,8	Sangat Layak
Segi penyajian media	7	9,10,11,12,13,14,15	89,9	Sangat Layak
Rata-rata%			88,8	Sangat layak

Hasil penilaian siswa untuk media komik yang dikembangkan dari segi penyajian materi, terdapat delapan aspek penilaian dan segi penyajian materi terdapat tujuh aspek penilaian. Dengan demikian media komik digital ini dari segi penilaian siswa mengacu pada ketentuan bahwa media dinyatakan sangat layak.

Hasil penelitian yang dilakukan pada ujicoba lapangan terbatas menunjukkan bahwa produk media komik yang dikembangkan dalam tahap uji coba terlihat mampu menarik minat siswa untuk membaca media tersebut. Setelah media ditampilkan kepada siswa, nampak siswa antusias membaca media tersebut. Ketertarikan siswa terhadap sumber belajar merupakan gejala yang baik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Awalnya siswa merasa kurang tertarik terhadap materi IPS karena dianggap membosankan. Media komik yang dikembangkan disini dapat berperan sebagai alternatif sumber belajar siswa yang lebih menarik dibandingkan dengan membaca buku teks sehingga melalui media komik ini siswa memiliki alternatif sumber belajar lain disamping buku teks. Adanya sajian gambar yang bervariasi dalam komik membuat media yang dikembangkan lebih menarik dan digemari siswa.

Penggunaan media komik digital dapat mengaktifkan siswa secara fisik dan mental. Ketika dilakukan uji coba tampak siswa terpacu untuk berdiskusi dengan teman sekitar tempat duduknya. Suasana kelas menjadi tampak lebih menyenangkan. Tampak pula beberapa siswa seolah-olah menirukan dialog yang ada didalam komik digital. Suasana kelas saat uji coba cukup kondusif, siswa menunjukkan kemauan untuk mempelajari materi yang disajikan dalam media komik digital. Tujuan pengembangan media Komik Digital Mengenal Sejarah Peningglan Kerajaan Hindu, Budha dan Islam untuk meningkatkan motivasi dan membantu siswa dalam belajar telah mampu dicapai.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini telah diusahakan dan dilakukan sesuai dengan prosedur yang ada, namun demikian masih memiliki keterbatasan, yaitu sebaai berikut:

1. Uji coba produk hanya dilakukan sampai tahap uji coba lapangan terbatas dengan sampel 15 dari 25 kelas IV SD 020617 Kec. Binjai Selatan Kota Binjai.
2. Waktu penelitian yang digunakan dalam penelitian ini relative singkat , padahal sesungguhnya pelaksanaan pembelajaran membutuhkan waktu yang lebih Panjang
3. Uji coba produk dilakukan hanya untuk melihat kelayakan media pembelajaran, tanggapan siswa serta efektivitas media pembelajaran
4. Tahap evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap evaluasi formatif, yaitu penilaian yang dilakukan dengan tujuan untuk memantau dan memperbaiki media pembelajaran yang akan dibuat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media komik digital “Mengenal Peninggalan Kerajaan Hindu, Budha dan Islam” mengacu pada tahap pengembangan Sugiono yang dikelompokkan dalam tujuh tahap, yakni potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk. Media komik yang dikembangkan secara kuantitatif dan kualitatif layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan media komik di tunjukkan oleh penilaian ahli materi sebesar 84 yang termasuk dalam kategori ‘sangat layak’ dan penilaian ahli media sebesar 82,6 yang termasuk dalam kategori ‘sangat layak’ dan kelayakan media komik digital ditunjukkan oleh ahli Bahasa sebesar 90. Sementara penilaian kepraktisan siswa dalam tahap ujicoba lapangan terbatas termasuk dalam kriteria ‘sangat layak’ dengan nilai 88%. Dengan nilai 88,8 media yang dikembangkan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar materi mengenal peninggalan Kerajaan Hindu, Budha dan Islam, membantu mengaktifkan siswa secara fisik dan emosi, serta mempermudah belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya menerapkan media komik digital tersebut sebagai variasi media pembelajaran dalam kelas. Guru diharapkan pula turut menularkan penggunaan media komik digital dalam pembelajaran kepada guru-guru yang lain agar media dapat digunakan secara lebih luas.

2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya membaca media komik digital yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman materi tentang mengenal peninggalan Kerajaan masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia.

3. Bagi Peneliti Lebih Lanjut

Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui keefektifan media komik digital “Menenal Peninggalan Kerajaan Masa Hindu, Budha dan Islam”. Selanjutnya juga dapat mengembangkan media komik digital untuk materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, S., Pinatih, C., & Semara Putra, N. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1),115–121. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Azhar Arsyad. 1952- Asfah Rahmah. *Media Pembelajaran* . Ed. Revisi. edited by AsfahRahman. jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Drs. Muhammad Ramli,M.Pd. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjar Masin, Kalimantan Selatan:IAIN Antasari press, 2012
- Ega Rima Wati. *Ragam Media Pembelajaran*.(Kata Pena, 2016)
- Gunawan, Pramudya. 2022. *PEMANFAATAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASILBELAJAR SISWA*. Vol. 6.
- Juanda, N. I., Waluyanto, H. D., Pd, M., Zacky, A., & Sn, M. (n.d). *PERANCANGANKOMIK PEMBELAJARAN BERTEMAKAN FABEL UNTUK PEMBENTUKAN KARAKTER PADA ANAK*.
- Kanti, Fitra Yurisma, Bambang Suyadi, and Wiwin Hartanto. 2018. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA KOMPETENSI DASAR SISTEM PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN UNTUK SISWA KELAS X IPS DI MAN 1 JEMBER.” *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi DanIlmu Sosial* 12(1):135. doi: 10.19184/jpe.v12i1.7642.
- Kustianingsari, Nadia, Utari Dewi, S. Sn, and M. Pd. n.d. *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA MATERI TEKS CERITA MANUSIA DAN LINGKUNGAN UNTUK SISWA KELAS V SDN PUTAT JAYA III/379 SURABAYA*.
- Miftah Mohammad, and Rokhman Nur. 2022. “Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik.”1:9.
- Nana Syaodih Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya,2013), h. 164 Oktaviani Melati. (2018). admin,+1.+Zaky+Machmuddah,+dkk. *Juara RisetAkuntansi*, 8(1).
- Pelajaran, M., Pengetahuan, I., Bagi, S., Kelas, S., Sekolah, V., Di, D., Bogor, K., Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). *PENGEMBANGAN*

- MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA*. 3(2). Pendidikan, Jurnal, and Dan Konseling. 2022. *Learning in Primary Education*. Vol. 4.
- Pendidikan, J. T., Pembelajaran, D., Nurhayati, I., Hidayat, S., Asmawati, L., Pembelajaran, T., Universitas, P., & Tirtayasa, A. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PPKn DI SMA (The Development of Digital Comic Media on Learning of Civic Education in Senior High School)*.
- Puspananda, D. R. (2022). STUDI LITERATUR: KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 9(1).<http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>
- Purwatesna Senjaya, Rizky, Indri Indriani, Nonik Mahdarani, Agus Muharam, and Wina Mustikaati. 2022. “Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *All Rights Reserved* 1(2):99–106. doi: 10.51574/judikdas.v1i2.248.
- Rahmatin, Ulfa, Muhammad Rifai Katili, Lillyan Hadjaratie, and Sitti Suhada. 2021a. “Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika Dan AlgoritmaKomputer.” *JAMBURA JOURNAL OF INFORMATICS* 3(1). doi: 10.37905/jji.v2i2.10367.
- Ranting, N. W., & Citra Wibawa, I. M. (2022). Media Komik Digital pada Topik Sumber Energi. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 262–270. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.4774>
- Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, (Bandung:Alfabeta,2014), h. 39
- Septian Airlanda, G., & Satya Wacana, K. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK EFEKTIFITAS DAN MENINGKATKAN HASIL BELAJARKOGNITIF MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN FISIK. In *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* (Issue 1).
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Sugi Tarbiyah*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>yono
- Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. (Bandung:Alfabeta.2014) , h. 297
- Suhada, S., Bahu, K., & Amali, L. N. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Mind Map Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jambura Journal of Informatics*, 2(2), 86–94.<https://doi.org/10.37905/jji.v2i2.7280>
- Yuni Akhriyah, D. (2011.). *KREATIF Jurnal Kependidikan Dasar PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL THROWING UNTUK*

*MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS
V SDN KALIBANTENG KIDUL 01 KOTA SEMARANG (APLICATING
SNOWBALL THROWING MODEL FOR IMPROVING THE SOCIAL
INTRUCTIONAL AT FIFTH, SDN KALIBANTENG KIDUL 01 KOTA
SEMARANG*

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. RPP**RENCANA PELAKSANAAN****PEMBELAJARAN(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 020617
Kelas/Semester	: IV/I(Satu))
Tema 5	: Pahlawanku
Subtema 1	: Perjuangan Para Pahlawan
Pembelajaran	1
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianut
- 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga
- 3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain
- 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 bermain dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KD

3.4 Menjelaskan perjuangan tokoh di zaman Hindu, Budha dan Islam

4.4. Menceritakan perjuangan tokoh di zaman Hindu, Budha dan Islam

Indikator

3.4.1 Menyebutkan peninggalan kerajaan Hindu, Budha dan Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat

4.4.1 Membuat laporan peninggalan kerajaan Hindu, Budha dan Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat dalam bentuk peta pikiran.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati informasi yang disajikan pada PPT, siswa mampu mengidentifikasi peninggalan kerajaan di masa Hindu, Budha dan Islam serta pengaruhnya bagi wilayah setempat.
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengkomunikasikan peninggalan kerajaan di masa Hindu, Budha dan Islam dan pengaruhnya di wilayah setempat dengan menggunakan peta pikiran

D. Karakter siswa yang diharapkan

1. Religius, disiplin, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, gemar membaca

E. Materi Pembelajaran

1. Mengidentifikasi peninggalan sejarah masa Hindu, Budha dan Islam serta pengaruhnya bagi masyarakat sekitar.

F. Pendekatan, Model, dan Metode pembelajaran

1. Pendekatan : Cooperative Learning
2. Model : Saintifik
3. Metode : Tanya jawab

G. Media dan bahan

1. Media : PPT
2. Bahan : alat tulis, buku, papn tulis, laptop, proyektor
3. Sumber Belajar: Buku pedoman Guru
4. Tema: Pahlawanku kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan danKebudayaan, 2017).

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>-Guru memberikan salam dan mengajak semuasiswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing</p> <p>-Guru megecek kesiapan diri dengan -mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan</p>	10 menit

	<p>pembelajaran.</p> <p>Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang <i>"Pahlawanku"</i>.</p> <p>-Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.</p> <p>-Guru memberi kesempatan kepada siswa menyampaikan apa yang telah mereka pelajari sebelumnya.</p> <p>-Guru menyampaikan informasi kepada siswa bahwa mereka akan banyak belajar tentang nilai-nilai kepahlawanan dari Raja-Raja dimasa Hindu, Budha dan Islam melalui F</p>	
Inti	<p>-Guru meminta siswa untuk memberikan beberapa contoh sikap kepahlawanan dari Raja-Raja tersebut yang terlihat di sekitar mereka.</p>	150 menit

	<p>-Guru membimbing diskusi, berjalan berkeliling dari kelompok satu ke kelompok lain untuk memastikan bahwa setiap anggota berpartisipasi aktif.</p> <p>-Guru mengajak satu atau dua siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya, lalu memberi penguatan kepada seluruh siswa mengenai jawaban yang diharapkan.</p> <p>- Guru dapat memberi kesempatan kepada seluruh siswa untuk memberikan komentar dari jawaban yang ada.</p> <p>-Guru tidak menjawab langsung namun memberi kesempatan kepada siswa lain untuk mencoba menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya. Guru dapat menguatkan jawaban-jawaban yang ada. Siswa menuliskan nilai-nilai perjuangan atau peninggalan lainnyadari para raja yang mempengaruhi masyarakat</p>	
--	--	--

	<p>atau daerah di mana mereka tinggal.</p> <p>- Tulisan bisa memuat semangat perjuangan, nilai pendidikan, ajaran positif, maupun benda-benda bersejarah.</p>	
Penutup	<p>-Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajarselama sehari.</p> <p>-Bertanya jawab tentang materi yangtelah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</p> <p>-Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</p> <p>-Melakukan penilaian hasil belajar</p> <p>-Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).</p>	15 menit

I. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Penilaian Sikap

NO	NAMA	Perubahan Tingkah Laku											
		Jujur				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
Dst												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB

(Sangat Baik) : 4

Penilaian (penskoran): $\frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$

Total Nilai Maksimal

Contoh : $\frac{3+2+1}{12+12} = \frac{6}{24} \times 10 = 2,5$

12 12

1. IPS

Tugas dinilai dengan cek lis

Indikator penilaian	Ada	Tidak ada
Memuat minimal 2 benda peninggalan Sejarah		

Menyebutkan minimal 2 ajaran positif yang diwariskan raja-raja		
Menyebutkan minimal 2 nilai-nilai sikap kepahlawanan yang diwariskan para raja		
Menyebutkan pengaruh dari peninggalan raja-raja terhadap masyarakat setempat		

Lembar Kerja Siswa

Soal pilihan ganda

- Peninggalan sejarah dapat diartikan sebagai warisan masa lampau yang mempunyai....
 - Barang antik
 - Nilai sejarah
 - Nilai purba
 - Harta karun
- Peninggalan sejarah banyak dimanfaatkan sebagai....
 - Bahan bangunan
 - Objek wisata
 - Tempat pembuangan
 - Sumber makanan
- Berikut yang tidak termasuk peninggalan sejarah di Indonesia adalah...
 - Candi
 - Masjid
 - Benteng
 - Bandara
- Naskah, kitab surat perjanjian dan dokumen adalah contoh peninggalan sejarah berupa
 - Bangunan
 - Film
 - Tulisan
 - Cerita
- Prasasti Ciaruteun, prasasti kebon kopi dan prasasti tugu peninggalan kerajaan Tarumanegara terdapat di provinsi....
 - Jawa barat
 - Sumatra utara

- b. Jawa tengah d. Kutai
6. Candi Borobudur terdapat dipulau...
- a. Jawa c. Kalimantan
- b. Sumatra d. Bali
7. Peninggalan sejarah berupa piagam tertulis di batu atau tembaa dinamakan....
- a. Candi c. Dolmen
- b. Arca d. Prasasti
8. Berikut ini tidakan yang dapat merusak benda bersejarah adalah...
- a. Berfoto dibangunan bersejarah c. Mencoret-coret bangunan bersejarah
- b. Meneliti benda-benda bersejarah d. Melukis benda bersejarah
9. Cerita tentang tokoh kepahlawanan dinamakan....
- a. Mitos c. Dongeng
- b. Legenda d. Sage
10. Salah satu peninggalan kerajaan budha di indonesia yaitu ...
- a. Mesjid agung c. Candi borobudur
- b. Gereja Katetdral d. Candi prambanan

J. Remedial

Muatan pelajaran IPS

- Peserta didik dibelajarkan kembali terkait tokoh dan peninggalan kerajaan padamasa kerajaan Hindu, Budha, dan Islam.
- Peserta didik diberikan latihan-latihan mengenai nilai perjuangan dan peninggalan dari para raja.
- Setelah siswa diberi kesempatan untuk refleksi dan pengendapan kegiatan remediasi di atas, maka siswa diberi evaluasi hasil pembelajaran remedial.

K. Pengayaan

- Siswa membuat pertanyaan mengenai hal-hal yang terkait dengan ceritapahlawan yang mereka pilih.

Contoh :

- Perjuangan apa yang dilakukan oleh Pattimura?
- Apa senjata yang digunakan oleh Pattimura?
- Mencari informasi
 - Siswa mencari informasi mengenai cerita yang dipilih.
 - Siswa mencari informasi di buku, internet, koran, majalah, ataubertanya.
- Mengolah informasi
 - Siswa menulis hasil informasi dalam kertas. Hasil informasi itu bisaberupa peta pikiran, lini masa, atau tabel.

Binjai, Mei 2023

Wali Kelas IV,



Kristian Rumonggur Putra Simanjuntak, S.Pd

NIP: 198606092010011010

Peneliti



Ayu Syafitri

NPM: 1902090248



Lampiran 2: Silabus

SILABUS
SEKOLAH DASAR/MADRASAH IBTIDAIYAH
(SD/MI)

KURIKULUM 2013
REVISI 2018

TEMATIK TERPADU
KELAS 4
SEMESTER 1

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

SILABUS TEMATIK KELAS IV

Tema 5 : Pahlawanku
Subtema 1 : Perjuangan Para Pahlawan

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam	1.3.1 Menyetujui keberagaman umat beragama di masyarakat dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika 2.3.1 Menyetujui keberagaman umat beragama di masyarakat dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika 2.4.1 Menunjukkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang	<ul style="list-style-type: none"> • Hubungan symbol dengan makna sila ke empat Pancasila. • Contoh pengamalan dari sila ke empat pancasila. • Sikap dari tokoh yang sesuai dengan makna sila ke-4 Pancasila. • Contoh sikap pahlawan sesuai dengan makna sila pancasila. 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi dan memberikan contoh tentang sikap sehari-hari dikaitkan dengan pengamalan sila-sila dalam Pancasila Misalnya : belajar giat yang termasuk sikap-sikap pahlawan yang harus dicontoh • Menceritakan contoh sikap-sikap kepahlawanan yang terjadi di lingkungan sekitar 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Aplikasi Media SCI • Internet • Lingkungan

	<p>konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan</p> <p>3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila</p> <p>4.1 Menjelaskan</p>	<p>terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>3.1.1 Menjelaskan hubungan simbol dengan makna sila ke empat Pancasila</p> <p>4.1.1 Memberikan contoh pengamalan dari sila pertama dalam kehidupan sehari-hari.</p>			<p>informasi dari orang lain</p> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan</p> <p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi peninggalan sejarah masa Hindu, Buddha dan Islam 		
--	---	---	--	--	---	--	--

					serta pengaruhnya bagi masyarakat sekitar		
	makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari				<ul style="list-style-type: none"> • Memahami sifat-sifat cahaya dalam kehidupan sehari-hari. • Mengomunikasikan hasil diskusi tentang sikap kepahlawanan dalam bentuk tabel • Mendiskusikan 		
Bahasa Indonesia	<p>3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi</p> <p>4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri</p>	<p>3.7.1 Menyebutkan informasi yang diketahui tentang salah satu pahlawan nasional Indonesia</p> <p>4.7.1 Mempresentasikan informasi yang diperoleh melalui bahasa lisan dan tulisan tentang pahlawan nasional Indonesia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks tentang "Raja Purnawarman". • Menceritakan kembali isi teks "Raja Purnawarman" menggunakan bahasa sendiri. • Membaca teks "Raja Balaputradewa". • Mencari informasi dari teks no-fiksi. • Nama-nama pahlawan nasional Indonesia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks tentang perjuangan Raja Purnawarman, kemudian menjawab pertanyaan, dan mengulas kembali tentang sikap kepahlawanannya terkait dengan makna sila ke empat Pancasila • Menuliskan hasil diskusi tentang sikap kepahlawanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan hasil diskusi tentang sikap kepahlawanan dalam bentuk tabel • Mendiskusikan 		

				<p>dalam bentuk tabel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar, membaca teks, membuat peta pikiran dan mempresentasikan tentang pahlawan yang dikenal di daerahnya, perjuangannya, dan sikap kepahlawanannya dikaitkan dengan makna sila Pancasila • Membaca teks dan menceritakan kembali isi cerita tentang penguasa yang dianggap sebagai pahlawan didaerahnya dengan menggunakan bahasanya sendiri secara rinci. 	<p>sikan makna sila ke empat Pancasila</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami tinggi rendah nada pada lagu "Maju Tak Gentar" • Menuliskan informasi tentang tokoh "Bala putra dewa" • Menghubungkan 		
--	--	--	--	---	---	--	--

<p>Ilmu Pengetahuan Alam</p>	<p>3.7 Menerapkan sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan 4.7 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat cahaya</p>	<p>3.7.1 Mengidentifikasi sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan dalam kehidupan sehari-hari. 4.7.1 Melaporkan hasil percobaan yang memanfaatkan sifat-sifat cahaya dalam bentuk tulisan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sifat-sifat cahaya dan hubungannya dengan penglihatan. • Menulis laporan tentang sifat cahaya dan hubungannya dengan penglihatan. • Sifat-sifat warna terkait dengan cakram warna. 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan percobaan tentang cahaya, menyimpulkan sifat-sifat cahaya dan hubungannya dengan penglihatan : cahaya yang merambat lurus, menembus benda bening, dipantulkan, dibiaskan • Menulis laporan tentang sifat cahaya dan hubungannya dengan penglihatan dengan rinci dan benar • Menyebutkan sifat-sifat cahaya terkait dengan cakram warna • Membaca prosedur tentang membuat 	<p>sikap tokoh dengan nilai-nilai Pancasila</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggali informasi tentang peninggalan Hindu, Buddha, dan Islam. • Mendiskusikan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencerita 		
------------------------------	---	--	--	--	--	--	--

				cakram warna, kemudian melakukan percobaan membuat cakram warna, dan mengomunikasikan hasilnya dengan detail	kan kembali isi teks dengan Bahasa sendiri		
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini. 4.4 Menyajikan	3.4.1 Menjelaskan perjuangan tokoh di zaman hindu Buddha 4.4.1 Menceritakan perjuangan tokoh di zaman Hindu Budha	<ul style="list-style-type: none"> • Peninggalan kerajaan di masa Hindu, Budha dan Islam serta pengaruhnya bagi wilayah setempat. • Tokoh-tokoh yang sangat berpengaruh di zaman Hindu-Budha. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati salah satu bukti peninggalan sejarah Kerajaan Sriwijaya yang masih tersisa yaitu candi Muara Takus • Membaca teks tentang kerajaan di zaman Hindu Budha, dan pengaruhnya pada budaya bangsa • Membaca teks, mengamati gambar, mengidentifikasi, berdiskusi dan mengkomunikasikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan laporan percobaan tentang cahaya • Menceritakan kembali isi cerita tentang penguasa yang dianggap sebagai pahlawan di daerahnya dengan menggunakan 		

	hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.			an peninggalan kerajaan di masa Hindu, Budha, dan Islam serta pengaruhnya bagi wilayah setempat	bahasanya sendiri secara rinci.		
Seni Budaya dan Prakarya	3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada 4.2 Menyanyikan lagu dengan	3.2.1 Mengidentifikasi tinggi rendah nada dari teks lagu maju tak gentar 4.2.1 Menyanyikan notasi lagu maju tak gentar sesuai	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi tinggi rendah nada dari teks lagu maju tak gentar. • Tinggi rendah nada dan tempo pada lagu "Maju Tak Gentar". 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan bereksplorasi, menemukan dan menunjukkan garis vertikal dan horizontal yang konkrit dalam kehidupan sehari-hari dengan benar Misalnya : benda-benda yang ada dalam tas/di kelasnya/melekat di dirinya • Mengamati teks lagu, mengenal notasi, mengamati contoh yang diberikan guru, dan menyanyikan lagu Maju Tak Gentar dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan notasi lagu "Maju Tak Gentar" • Menemukan garis dalam kehidupan sehari-hari. • Mempraktikkan penanganan memaran • Menceritakan kembali teks 		

	memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada	dengan tinggi rendah nada	<ul style="list-style-type: none"> • Lagu "Maju Tak Gentar". 	<p>tinggi rendah nada dan tempo yang tepat</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengamati paranada dalam lagu, menemukan garis sejajar dan garis berpotongan dalam paranada 	<p>dengan Bahasa sendiri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan lagu "Maju Tak Gentar" dengan tinggi rendah nada yang tepat • Mencari informasi tentang sikap-sikap pahlawan yang harus dicontoh • Menceritakan kembali tentang penguasa 		
--	--	---------------------------	---	--	---	--	--

					yang dianggap sebagai pahlawan di daerahnya dengan menggunakan bahasanya sendiri.		
--	--	--	--	--	---	--	--

Lampiran 4: Hasil Penilaian Validator Ahli Materi

Lembar Angket Validator Ahli Materi

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada
Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri
020617 Kec. Binjai Selatan Kota Binjai

Peneliti : Ayu Syafitri (1902090218)

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nama Validator : *Kristian Romanggur putra Simanjuntak, S.Pd*

Petunjuk : Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- | | |
|------------------|------------------------|
| 5. Sangat setuju | 2. Tidak setuju |
| 4. Setuju | 1. Sangat tidak setuju |
| 3. Kurang setuju | |

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1.	Materi		✓			
	a. Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
	b. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)		✓			
	c. Kelengkapan dan kedalaman materi		✓			
	d. Kesesuaian materi dengan perkembangan peserta didik		✓			
2	Pembelajaran					
	a. Rumusan tujuan pembelajaran sesuai	✓				
	b. Penyampaian materi yang berurutan		✓			
	c. Indikator mencerminkan jabaran yang mendukung kompetensi dasar		✓			
	d. Membantu siswa memahami pembelajaran sejarah		✓			
	e. Membuat penyampaian materi	✓				

sejarah dalam pembelajaran lebih mudah					
f. Dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik		✓			

Catatan:

Validator



Kristian Romanggur Putra Simanjuntak, S.Pd

Lampiran 5: Hasil penilaian Validator Ahli Media

Lembar Angket Validasi Ahli Media

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada
Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 020617
Kec. Binjai Selatan Kota Binjai

Peneliti : Ayu Syafitri (1902090218)

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nama Validator : Drs. Lilik Hidayat Pulungan M.Pd

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- | | |
|------------------|------------------------|
| 5. Sangat setuju | 2. Tidak setuju |
| 4. Setuju | 1. Sangat tidak setuju |
| 3. Kurang setuju | |

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		5	4	3	2	1
1.	Kondisi tampilan					
	a. Desain cover komik digital menarik		✓			
	b. Kepraktisan (media mudah dibawa karna berbentuk digital)		✓			
	c. Ilustrasi menarik		✓			
	d. Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi		✓			
	e. Karakter konsisten		✓			
	f. Pemilihan gambar yang digunakan sudah sesuai untuk mendukung materi		✓			
	g. Pemilihan jenis huruf sesuai		✓			
	h. Kalimat yang digunakan sederhana		✓			

	Ilustrasi					
	a. Media komik digital yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya	✓				
	b. Media komik digital dapat mempermudah siswa dalam membayangkan.	✓				
	Kualitas dan Tampilan Media					
	a. Proposisi gambar pada media jelas dan menarik	✓				
	b. Kekontrasan gambar pada media pembelajaran jelas	✓				
	c. Komposisi warna tampilan media pembelajan jelas dan menarik	✓				
	Daya Tarik					
	a. Penggunaan media komik digital dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru	✓				
	b. Penggunaan medua kimik digital dapat meminimalisir salah persepsi pada siswa	✓				

Catatan:

Validator



Drs. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd

Lampiran 6: Hasil penilaian Validator Ahli Bahasa

Lembar Angket Validator Ahli Bahasa

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada
Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri
020617 Kec. Binjai Selatan Kota Binjai

Peneliti : Ayu Syafitri (1902090218)

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nama Validator : Amin Basri S.PdI.,M.Pd

Petunjuk :Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai penilaian Bapak/Ibuterhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- | | |
|------------------|------------------------|
| 5. Sangat setuju | 2. Tidak setuju |
| 4. Setuju | 1. Sangat tidak setuju |
| 3. Kurang setuju | |

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1.	Kebahasaan					
	a. Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan tingkat intelektual siswa Sd	✓				
	b. Konsistensi penggunaan istilah/symbol lanmbangyang menggambarkan suatu konsep atau Sejenisnya	✓				
	c. Penyusunan kalimat sesuai dengan tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar		✓			
	d. Bahasa yang digunakan mudah dipahami sehingga btidak menimbulkan kebingungan/ambigu		✓			
	e. Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	✓				
	f. Bahasa yang digunakan bersifat interaktif	✓				
	g. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	✓				
	h. Kalimat yang dipakai sederhana dan mudah dipahami		✓			
	i. Ketepatan ejaan		✓			
	j. Konsisten dalam pembahasaan		✓			

Catatan:

Layar digunakan dengan Paro

Validator



Amin Basri S.PdL., M.Pd

Lampiran 7: Hasil Penilaian Lembar Kepraktisan Siswa

Lembar Angket Validator Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 020617 Kec. Binjai Selatan Kota Binjai

Peneliti : Ayu Syafitri (1902090218)

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nama Validator : *AFKAT PAZZO*

Petunjuk : Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

5. Sangat setuju

2. Tidak setuju

4. Setuju

1. Sangat tidak setuju

3. Kurang setuju

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1.	Segi penyajian materi					
	a. Saya sangat tertarik dengan komik digital	✓				
	b. Saya memiliki kemampuan untuk meningkatkan kreativitas saya melalui media komik digital		✓			
	c. Saya senang belajar menggunakan media Komik digital ini		✓			
	d. Saya bisa belajar lebih aktif dengan media komik digital ini		✓			
	e. Saya dapat memahami materi dengan bantuan gambar-gambar yang tertera dalam media komik digital		✓			
	f. Media komik digital ini memberikan motivasi pada saya untuk belajar	✓				
	g. Penyajian materi dalam komik digital ini sangat mudah untuk dipahami	✓				
	h. Bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami	✓				

2.	Segi penyajian media					
	i. Penyajian materi dalam komik lebih menarik dibandingkan dengan buku teks/buku paket	✓				
	j. Gambar ilustrasi sesuai dan jelas		✓			
	k. Isi cerita dalam komik dapat dengan mudah saya pahami		✓			
	l. Saya lebih mengerti apa saja peninggalan kerajaan Hindu, Budha dan Islam yang ada	✓				
	m. Saya dapat mempelajari sejarah dengan mudah dalam bentuk media komik digital		✓			
	n. Dapat membantu saya mengingat alur peristiwa sejarah peninggalan masa Hindu, Budha dan Islam di indonesia		✓			
	o. Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik		✓			

Catatan:

Validator



Siswa

Lampiran 8: Dokumentasi





Lampiran 9: Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Ayu Syahfitri
 NPM : 1902090248
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 020617 Kec. Binjai Selatan Kota Binjai

Pada hari Kamis, tanggal 16 Maret, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Juni 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Karina Wanda, M.Pd.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 10: (SK Telah Melaksanakan Seminar)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama Mahasiswa : Ayu Syahfitri
NPM : 1902090248
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 020617 Kec. Binjai Selatan Kota Binjai

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis, tanggal 16 Bulan Maret Tahun 2023.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 1 Juni 2023

Ketua,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 11: Lembar Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Ayu Syafitri
 NPM : 1902090248
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 020617 Kecamatan Binjai Selatan Kota Binjai.

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

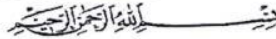
Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

Unegal | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 12: Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umtsu.ac.id> E-mail: fkip@umtsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Ayu Syafitri
NPM : 1902090248
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 020617 Kecamatan Binjai Selatan Kota Binjai.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
03/November/2022	ACC Judul Proposal	
16/Januari/2023	Jenis huruf belum menggunakan jenis Times News Roman	
25/Januari/2023	Paragraf masi menggunakan jenis l.5	
1/Februari/2023	Pembuatan daftar isi belum menggunakan Mendelay	
20/Februari/2023	Cara pengutipan masi salah	
21/Maret/2023	Revisi Bab III	
05/April/2023	ACC Proposal	

Medan, April 2023

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 13: (Format K1)

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog/ Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 020617 Kecamatan Binjai Selatan Kota Binjai	 3/11/2022
	Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Muatan Materi IPA di Kelas IV SD Negeri 020617 Kecamatan Binjai Selatan Kota Binjai	
	Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Picture And Picture Dalam Pembelajaran IPA di Kelas IV SD Negeri 020617 Kecamatan Binjai Selatan Kota Binjai	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 01 November 2022

Hormat Pemohon,



Ayu Syafitri

- Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 14: (Format K2)

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ayu Syafitri
 NPM : 1902090248
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 020617 Kecamatan Binjai Selatan Kota Binjai

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Karina Wanda S.Pd.,M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 01 November 2022
 Hormat Pemohon,

Ayu Syafitri

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 15: (Formt K3)



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2675 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menelapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Ayu Syafitri**
N P M : 1902090248
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 020617 Kec.Bimjai Selatan Kota Binjai

Pembimbing : **Karina Wanda, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 03 November 2023

Medan, 08 Rab'ul Akhir 1444 H
03 November 2022 M



**Wassalam
Dekan**
Dra.Hj.Syamsuyurnita, M.Pd
NIDN. 0004066701

- Dibuat rangkap 5 (lima) :
1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 16: Surat Izin Penelitian Ke Sekolah



Unggul | Cantik | Terpercaya
 Bila menaruh surat ini agar disebutkan nomor dari tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
 Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 2449 /IL.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 02 Dzulhijjah 1444 H
 Lamp : --- 21 Juni 2023 M
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Negeri 020617 Kec. Binjai Selatan
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Ayu Syahfitri
 N P M : 1902090248
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 020617 Kec. Binjai Selatan Kota Binjai

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Dekan
[Signature]
 Dra. Hj. Samsuurnita, M.Pd
 NIDN.0004066701

****Pertinggal****



Lampiran 17: Surat Balasan Dari Sekolah



PEMERINTAH KOTA BINJAI
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 020617 KEC. BINJAI SELATAN



Alamat : Jalan Sei Musi No.2 Kel.Tanah Seribu Kec. Binjai Selatan Kota Binjai 20726

Nomor : NO: 422.2. 35/SDN/BS/2023

Lamp : --

Hal : Balasan Izin Riset

Kepada Yth ;

Bapak Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah

Dasar Universitas

Muhamadiyah SUMUT

Di

Tempat

Dengan hormat

Menindak lanjuti surat Permohonan Izin Riset nomor 2449/IL3-AU/UMSU-02/F/2023 ter tanggal 21 Juni 2023

Mahasiswa : Universitas Muhamadiyah SUMUT

Nama : Ayu Syahfitri

NPM : 1902090248

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pada SD Negeri 020617 Binjai, bersama ini kami beritahukan kepada Bapak bahwa kami menerima mahasiswa tersebut menyelesaikan riset/tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 020617 Kec. Binjai Selatan Kota Binjai".

Demikian surat pemberitahuan ini kami buat, atas kepercayaan Bapak kepada sekolah ini kami ucapkan terimakasih.



Ayu Syafitri : Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 020617 Kec.Binjai Selatan Kota Binjai

ORIGINALITY REPORT

19%	19%	7%	11%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	10%
2	repository.umsu.ac.id Internet Source	3%
3	Submitted to IAIN Pekalongan Student Paper	1%
4	123dok.com Internet Source	1%
5	digilib.unimed.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1%
7	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1%
8	scholarcommons.sc.edu Internet Source	<1%

www.researchgate.net