



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK TEMATIK ISLAMI
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
MIS ISLAMİYAH SUNGGAL**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

OLEH

NURUL FADILLAH

NIM: 36.16.1.013

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK TEMATIK ISLAMI
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
MIS ISLAMİYAH SUNGGAL**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

OLEH

NURUL FADILLAH

NIM: 36.16.1.013

PEMBIMBING SKRIPSI I

Dr. Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 197612232005012004

PEMBIMBING SKRIPSI II

Rora Rizky Wandini, M.Pd.I
NIDN. 202509901

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA

MEDAN

2020



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Williem Iskandar Pasar V telp. 6615683- 662292, Fax. 6615683 Medan Estate 20731

SURAT PENGESAHAN

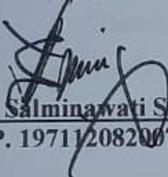
Skripsi ini yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK TEMATIK ISLAMI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MIS ISLAMİYAH SUNGGAL”** yang disusun oleh **NURUL FADILLAH** yang telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal:

23 Desember 2020 M
8 Rabiul Akhir 1442 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sumatera Utara Medan.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

Ketua


Dr. Salmawati S.S, MA
NIP. 197112082007102001

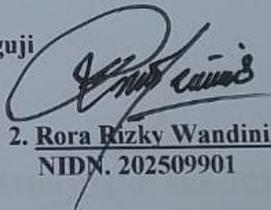
Sekretaris


Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP. 197708082008011001



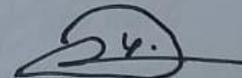
1. **Dr. Nirwana Anas, M.Pd**
NIP. 197612232005012004

Anggota Penguji


2. **Rora Rizky Wandini, M.Pd.I**
NIDN. 202509901



3. **Drs. Rustam, MA**
NIP. 19680909201995031002



4. **Ramadan Lubis, M.Ag**
NIP. 197208172007011051

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan




Syaiful Hanto, M.Pd
NIP. 12121994031004

Nomor : Surat Istimewa
Lampiran : -
Perihal : Skripsi
a.n Nurul Fadillah

Medan, 22 Oktober 2021
Kepada Yth:
Bapak Dekan
Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan
UIN Sumatera Utara
Di-
Medan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

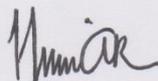
Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n **Nurul Fadillah** yang berjudul "**Pengembangan Media Komik Tematik Islami Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Islamiyah Sunggal**". Saya berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk di Munaqasyah pada sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan.

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian saudara kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

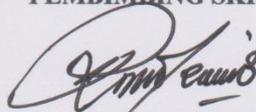
Mengetahui,

PEMBIMBING SKRIPSI I



Dr. Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 197612232005012004

PEMBIMBING SKRIPSI II



Rora Rizky Wandini, M.Pd.I
NIDN. 202509901

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

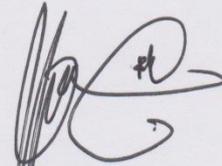
Nama : Nurul Fadillah
Tempat/Tgl Lahir : Medan, 07 Oktober 1998
NIM : 0306161013
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Tematik Islami Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Islamiyah Sunggal
Pembimbing : 1. Dr. Nirwana Anas, M.Pd
2. Rora Rizky Wandini, M.Pd.I

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan yang telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan hasil skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima segala konsekuensi atas pernyataan saya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya.

Medan, 22 Oktober 2021

Yang Membuat Pernyataan



Nurul Fadillah
NIM. 0306161013

ABSTRAK



Nama : Nurul Fadillah
NIM : 030616013
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Pembimbing I : Dr. Nirwana Anas, M.Pd
Pembimbing II : Rora Rizky Wandini, M.Pd.I
Judul : Pengembangan Media Komik Tematik
Islami Terhadap Hasil Belajar Siswa
Kelas IV MIS Islamiyah Sunggal

Kata Kunci: Komik Tematik Islami, Valid, Praktis, Efektif, Hasil Belajar.

Proses kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari peran media pembelajaran. Salah satunya media komik. Komik awalnya hanya berfungsi sebagai bacaan hiburan, namun seiring perkembangan zaman komik dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Penggunaan komik dinilai cocok dengan usia siswa sekolah dasar yang masih berfikir konkret melalui visual yang terdapat dalam komik. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan untuk (1) Mengembangkan Komik Tematik Islami sebagai media pembelajaran kelas IV, (2) Mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dikembangkan oleh peneliti, (3) Mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa dengan menggunakan Komik Tematik Islami yang dikembangkan. Jenis penelitian ini yaitu penelitian R & D. Desain penelitian ini yaitu desain Borg and Gall yang diadopsi oleh Sugiyono.

Hasil penelitian terhadap produk Komik Tematik Islami berdasarkan nilai yang diberikan oleh validator ahli meliputi ahli desain, materi, bahasa, dan pembelajaran dinyatakan valid memperoleh nilai 94% dengan kategori "Sangat Layak". Komik Tematik Islami dinyatakan praktis, hal ini diperoleh dari kuesioner yang diisi 21 responden setelah menggunakan Komik Tematik Islami memperoleh nilai 77,60% dengan kategori "Sangat Layak". Komik Tematik Islami untuk meningkatkan hasil belajar dinyatakan efektif, hal ini dilihat dari nilai rata-rata sebelum menggunakan Komik, yaitu 76,00 dan sesudah menggunakan Komik, yaitu 81,67. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk Komik Tematik Islami untuk meningkatkan hasil belajar siswa dinyatakan valid, praktis, dan efisien.

Mengetahui,
Pembimbing Skripsi I

Dr. Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 197612232005012004

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kepada Allah SWT atas segala limpahan anugerah dan rahmat yang diberikan-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Shalawat dan salam kepada Rasulullah SAW yang merupakan contoh tauladan dalam kehidupan manusia menuju jalan yang diridhoi Allah SWT. Skripsi ini berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK TEMATIK ISLAMI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MISLAMIYAH SUNGGAL”** dan diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Tentu dalam proses penulisan terdapat hambatan yang peneliti hadapi. Namun, pengarahan dan bimbingan serta bantuan yang selalu diberikan berbagai pihak kepada penulis sehingga permasalahan tersebut dapat diatasi dengan baik. Oleh karena itu, peneliti berterimakasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.

Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Allah SWT** yang telah melimpahkan Rahmat dan Kasih sayang-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Teristimewa peneliti sampaikan terima kasih dengan ketulusan hati kepada kedua orang tua tercinta, ayahanda **Abdillah Nst (Alm) & Widia Kesuma** dan ibunda **Sarifah Nur**, karena atas doa, kasih sayang, motivasi dan dukungan yang tidak ternilai serta dukungan moril dan materil yang tidak terputus sehingga ananda dapat menyelesaikan studi S1. Semoga Allah memberikan balasan yang tidak terhingga dengan surga-Nya.
3. Bapak **Prof. Dr. Syahrin Harahap, M.A** selaku rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mardianto, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
5. Bapak **Dr. Sapri, S.Ag, M.A** selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan seluruh staf administrasi yang telah memberikan layanan maupun bimbingan selama menempuh pendidikan sampai menjelang penyelesaian studi S1 di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
6. Ibu **Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd** selaku Dosen Pembimbing I dan Umi **Rora Rizky Wandini, M.Pd.I** selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan, membantu peneliti dalam penyempurnaan dan pembuatan skripsi ini. Semoga kebaikan Ibu dan Umi dibalas oleh Allah SWT.

7. Ibu **Auffah Yumni, LC. M.A** selaku Penasehat Akademik yang telah banyak membantu peneliti dalam melakukan perkuliahan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
8. Bapak dan Ibu dosen yang telah mendidik peneliti selama menempuh pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara serta seluruh staf akademik yang selalu membantu dalam memberikan fasilitas pada peneliti hingga dapat menunjang dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Kepada adik, **Azzuhra Lailan Fadilah** sekaligus menjadi editor dalam pembuatan komik ini yang telah bekerja keras dan maksimal menyelesaikan komik peneliti dengan indah dan **Safina Nurfadilah** yang telah memberikan dukungan, motivasi, semangat serta menemani peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh pihak MIS Islamiyah Sunggal Kota Medan, terutama Kepala Sekolah Madrasah **Ibu Nurlaila Sipahutar, S.E, S.Pd** dan Ibu **Sarifah Nur S.Pd** selaku Guru Kelas IV sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.
11. **Keluarga besar PGMI-5 Stambuk 2016** yang berjuang bersama selama empat tahun, kelak kita dipertemukan dalam keadaan sukses semua. Aamiin.
12. Sahabat tercinta yang menemani suka-duka selama perkuliahan **Septi Latri Siregar, Tia Yustika Sari, Mufida Maghfirah, Novia Lestari, dan Muhammad Alfach Reza Basni Prb** juga telah memberikan

semangat dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini hingga akhir.

13. Sahabat yang selalu mengingatkan peneliti agar segera menyelesaikan skripsi ini dan menjadi teman diskusi peneliti dalam penyelesaian skripsi ini **Danisya Erika Putri, Aulia Rika Hrp, Kiki Nurjannah, dan Putri Wahyuni.**
14. Sahabat Terkasih **Pramuka Racana H.Adam Malik-Hj. Fatmawati Universitas Islam Negeri Sumatera Utara** yang telah membentuk peneliti menjadi pribadi yang tangguh dan menjadi rekan perjuangan menuntaskan amanah **Monika Daulay, Mega Dewi Lestari, Endang Mahera, Ridha Syahri MA Khamsa, Rifnatul Fauziah, Azmiatusshahlia, Rifdah Hasan, Fauziah Batubara, Nurul Fatimah,** dan **Selma Pertiwi Harahap.**
15. Sahabat seperjuangan **Tim R&D Bella Rachmawati, Ayu Wandira, dan Al-Fachreza** yang telah berjuang bersama dalam pembuatan skripsi serta menjadi tempat bertanya peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Sahabat-Sahabat KKN 91 Kelurahan Pantai Johor Tanjung Balai **Aulia Putri Mahvi dan Sri Rahmadani** yang telah memberikan semangat dan motivasi sehingga terselesainya skripsi ini.
17. **Sahabat Tahfidz** yang menemani peneliti dalam berjuang selama enam tahun didalam penjara suci Pondok Pesantren Ulumul Qur'an.
18. Serta semua pihak yang tidak dapat dituliskan satu persatu namanya yang membantu penulis hingga selesainya skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang Bapak/Ibu, serta saudara/i, semoga kiranya kita selalu tetap dalam lindungan Allah SWT, Aamiin Allahumma Aamiin.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi, tulisan, maupun tata bahasa. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, November 2020
Peneliti

Nurul Fadillah
NIM. 0306161013

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk.....	8
BAB II : LANDASAN TEORITIS	9
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Hasil Belajar.....	9
a. Pengertian Hasil Belajar.....	9
b. Hasil Belajar Kurikulum 2013.....	10
c. Penilaian Hasil Belajar Kurikulum 2013	11
2. Pembelajaran Tematik.....	14
a. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	14
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	16
c. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Teantik	17
3. Media Pembelajaran.....	19
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	19
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	22
c. Media Pembelajaran dalam Persepektif Islam	24
4. Media Pembelajaran Komik.....	28
a. Hakikat Komik.....	28

b. Jenis-jenis Komik.....	30
c. Unsur-unsur Komik.....	31
d. Teknik Pembuatan Komik	34
B. Penelitian Yang Relevan.....	35
C. Kerangka Berfikir.....	39
D. Hipotesis Penelitian.....	41
BAB III : PROSEDUR PENELITIAN.....	42
A. Metode Penelitian.....	42
B. Tahap Penelitian.....	42
1. Populasi dan sampel / Sumber Data Penelitian.....	42
2. Teknik Pengumpulan Data.....	44
3. Instrumen Penelitian.....	45
4. Analisis Data	46
C. RancanganProduk.....	46
1. Pengujian Internal Produk 1.....	50
2. Pengujian Internal 2.....	52
D. Tahap Pengembangan Produk Komik Tematik Islami.....	53
1. Pembuatan Produk.....	53
2. Pengujian Lapangan Awal.....	59
3. Pengujian Lapangan Utama	61
4. Uji Hipotesis.....	63
BABIV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64
A. Deskripsi Data Validasi Produk Komik Tematik Islami.....	64
1. Validasi Ahli Media.....	64
2. Validasi Ahli Materi.....	66
3. Validasi Ahli Bahasa.....	67
4. Validasi Ahli Pembelajaran.....	68
B.DeskripsiData Praktis Produk Komik Tematik Islami.....	69
C.Deskripsi Data Efektif Produk Komik Tematik Islami.....	71
D.DeskripsiProduk Komik Tematik Islami.....	72
1.Produk Awal dan Sesudah Revisi Komik Tematik Islami.....	72

E. Uji Hipotesis.....	79
1. Uji Normalitas.....	79
2. Uji Homogenitas.....	80
3. Uji Hipotesis.....	81
F. Pembahasan Hasil Penelitian.....	82
1. Produk Komik Tematik Islami Dinyatakan Valid.....	82
2. Produk Komik Tematik Islami Dinyatakan Praktis.....	84
3. Produk Komik Tematik Islami Dinyatakan Efektif.....	84
4. Deskripsi Produk Komik Tematik Islami.....	85
BABV : PENUTUP.....	89
A. Simpulan.....	89
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Fikir.....	40
Bagan 2.2 Uji Internal 1.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Klasifikasi Media Pembelajaran.....	22
Tabel 2.2 Tabel Penelitian Relevan.....	38
Tabel 3.1 Tabel Sebaran Populasi.....	43
Tabel 3.2 Hasil Statistik Sebelum dan Sesudah Menggunakan Komik Tematik Islami di SD Qurrotu'ayun.....	60
Tabel 3.3 Hasil Statistik Sebelum dan Sesudah Menggunakan Komik Tematik Islami di MIS Islamiyah Sunggal.....	62
Tabel 4.1 Tabel Kriteria Kelayakan Media.....	64
Tabel 4.2 Tabel Kriteria Kelayakan Media Menurut Validator Media.....	65
Tabel 4.3 Tabel Kriteria Kelayakan Media Menurut Validator Materi.....	66
Tabel 4.4 Tabel Kriteria Kelayakan Media Menurut Validator Bahasa.....	67
Tabel 4.5 Tabel Kriteria Kelayakan Media Menurut Validator Pembelajaran.....	68
Tabel 4.6 Tabel Kriteria Kepraktisna Produk.....	69
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner.....	70
Tabel 4.8 Hasil Statistik Sebelum dan Sesudah Menggunakan Komik Tematik Islami di MIS Islamiyah Sunggal.....	71
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas.....	80
Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas.....	81
Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Panel Komik.....	32
Gambar 2.2 Gambar Balon Ucapan Komik.....	33
Gambar 2.3 Gambar Balon Pikiran Komik.....	33

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan secara formal dapat diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran di sekolah. Istilah pembelajaran sudah mulai dikenal luas oleh masyarakat, lebih-lebih telah termaktub dalam UU RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas yang secara legal menjelaskan bahwa Pembelajaran dapat diartikan upaya sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial sehingga menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi peserta didik.¹ Dalam proses pembelajaran yang berlangsung terdapat beberapa faktor agar tujuan pembelajaran dapat terwujud, salah satunya adalah proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada dasarnya menuntut guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran yang diampunya. Pengolahan kegiatan belajar dapat dilakukan dengan memadukan beberapa media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Media pembelajaran merupakan jembatan yang menghubungkan antara pembelajar dengan pusat atau sumber belajar. Guru belum memberikan perhatian lebih terhadap urgensi media pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Husein menyatakan bahwa rendahnya prestasi belajar siswa disebabkan kurangnya variasi metode dan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar.² Penelitian yang dilakukan oleh Rozie menyatakan bahwa

¹ Khadijah, (2013), *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Citra Pustaka Media, hal. 2.

²Hamsan Husein Batubara, (2015), Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada materi Operasi Bilangan Bulat, *Jurnal Muallimuna Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 1, (1), hal. 10-12

interaksi pembelajaran dalam kelas relatif masih rendah, peserta didik cenderung pasif, dan peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik.³Kasmawati menyatakan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan media pembelajaran berupa media gambar pada proses pembelajaran.⁴Nataliya menyatakan rata-rata kemampuan berhitung siswa SD setelah diberikan media pembelajaran permainan tradisional congklak lebih tinggi daripada rata-rata kemampuan berhitung siswa SD sebelum diberikan media pembelajaran.⁵

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki urgensi yang begitu tinggi terhadap tercapainya tujuan proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu maupun perantara antara guru sebagai pengirim informasi dengan peserta didik sebagai penerima informasi. Mulai tahun ajaran 2013 pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mulai memberlakukan kurikulum 2013 yang dianggap mampu mengimbangi perkembangan zaman, menjawab tantangan masa depan dan era pendidikan di abad 21 yang begitu kompleks. Maka kurikulum 2013 diharapkan mampu menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap (afektif), pengetahuan(kognitif), dan penguatan keterampilan (psikomotorik). Kurikulum 2013 merupakan penyempurna dari kurikulum sebelumnya yakni Kurikulum

³Fachrur Rozie, (2018), *Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran*, Jurnal Widyagogik, Vol. 5, (2), hal, 5-6

⁴Kasmawati, dkk, (2016), *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penggunaan Media Gambar di Kelas IV SD Inpres Banpres Posona*, Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol. 1, (2), hal, 148-152

⁵Prima Nataliya, (2015), *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Imiah Psikologi Terapan, Vol. 3, (2), hal, 350-354

Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegritasi beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Maka dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien, media pembelajaran sangat dibutuhkan. Ragam media pembelajaran begitu variatif. Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan tingkat kebutuhan peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran Kelas IV Tema 1 Sub Tema 1 ialah media pembelajaran berupa komik. Penggunaan analogi dan penggambaran cerita dalam kehidupan nyata yang dihadirkan melalui komik dapat membantu pemahaman peserta didik terhadap materi yang tidak dapat dijangkau langsung oleh peserta didik. Komik merupakan media yang begitu dekat dengan berbagai elemen. Bukan hanya anak-anak maupun remaja, bahkan orang tua juga merasa komik mampu menarik minat pembaca. Presiden Republik Indonesia saat ini, Bapak Ir. Joko Widodo juga sangat menyukai komik sebagai bahan bacaan dan hiburan saat lelah kerja menghampiri.

Bacaan komik mampu memotivasi anak dalam membaca bahkan dapat memberikan inspirasi imajinasi anak sesuai dengan masa perkembangan anak. Bacaan komik dilengkapi deretan gambar, panel-panel dengan sedikit tulisan tangan yang ditempatkan dalam balon-balon teks sehingga. Gambar-gambar komik itu sendiri pada umumnya sudah “berbicara” dan dibuat menjadi deretan gambar yang menampilkan suatu alur cerita. Pembelajaran dengan menggunakan media komik juga sudah banyak dilakukan oleh beberapa

negara maju seperti Jepang. Beberapa buku pelajaran di Jepang didesain berbentuk komik. Bahkan untuk mendukung keberadaan kartun dan komik di Negara Jepang, telah didirikan fakultas khusus untuk memperdalam bidang kartun dan komik di Universitas Seika, Kyoto.⁶

Sejarah membuktikan bahwa komik sangat dekat dengan Indonesia. Bahkan dalam dua tahun terakhir, terjadi ledakan pembaca komik di Indonesia. Berdasarkan data yang dirilis SuaraMerdeka.com diperkirakan terdapat 13 juta pembaca komik setiap harinya baik melalui komik cetakan terlebih komik online yang langsung dapat diakses melalui ponsel.⁷ Komik yang begitu diminati berbagai kalangan ini menjadi perhatian khusus oleh civitas akademik dan aktivis pendidikan. Hal ini didasari pada permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran tentang rendahnya hasil belajar serta minimnya minat membaca peserta didik di Indonesia. Penelitian untuk menjawab permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran serta untuk mengembalikan eksistensi pendidikan di Indonesia pun terus dilakukan. Sebagaimana tingginya minat pembacaan komik di Indonesia, maka diharapkan ketika komik dijadikan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas bukan hanya meningkatnya minat membaca melainkan meningkatnya hasil proses pembelajaran.

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berupa komik sebelumnya pernah dilakukan oleh Ambaryani dan Airlanda Belajar Kognitif menyatakan bahwa keefektifan media komik ditunjukkan dengan hasil angket

⁶ Henggang Bara Sapotro dan Soeharto, (2015). *Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD*, Jurnal Prima Edukasia, Vol. 3, (1), hal. 64.

⁷ Suara Merdeka, 25 April 2018, diakses dari <https://www.suaramerdeka.com/tiap-hari-pembaca-tembus-13-juta>, pada 20 Januari 2020 pukul 19.30 Wib.

respon siswa diperoleh skor 90 % dan angket respon guru diperoleh skor 82 % dengan kategori sangat baik. Bahkan hasil belajar kognitif mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari 60,54 menjadi 81,08.⁸ Indaryatui dan Jailani menyatakan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar terhadap siswa kelas V serta terdapat peningkatan dalam hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa mencapai 92,59 %.⁹ Andi Wardana menyatakan bahwa pengembangan komik pada materi mengapresiasi cerita menimbulkan respon yang positif.¹⁰ Penelitian tentang pengembangan media komik juga pernah dilakukan oleh Rifky Khumairo Ulva menyatakan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi koperasi sangat layak dari perhitungan skor total dengan pemberian angket tanggapan peserta didik.¹¹

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di MIS Islamiyah Sunggal pada siswa kelas IV melihat bahwa penggunaan media pembelajaran berupa komik belum pernah diterapkan. Guru hanya terfokus secara lisan dalam mentransfer informasi kepada peserta didik tanpa menggunakan perantara berupa media pembelajaran. Terlebih penelitian kali ini ingin mengembangkan

⁸Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda, (2017), *Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*, Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), Vol. 3, (1), hal, 26-27

⁹Indaryati dan Jailani, (2015), *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V*, Jurnal Prima Edukasi, Vol. 3, (1), hal, 95

¹⁰ Andi Wardana, (2018), Skripsi: *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak pada Peserta Didik Kelas III SD/MI*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, hal. 91

¹¹Rifky Khumairo Ulva, (2016), Skripsi: *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV di MIS Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, hal, 99

media pembelajaran komik tematik yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu tema dengan basis Islam.

Berkaca dari penelitian terdahulu tentang pengembangan media komik, peneliti menganggap bahwa media ini cocok diterapkan untuk menjawab permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran tematik. Peserta didik masih kesulitan dalam mengikuti pembelajaran tematik dikarenakan media yang digunakan merupakan media terpisah berdasarkan mata pelajaran masing-masing. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu ialah materi yang terdapat di dalam komik tersebut berbasis pembelajaran tematik terpadu. Tidak terpisah antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran yang lain.

Maka berdasarkan temuan inilah penulis mencoba mengembangkan lebih dalam tentang Pengembangan Media Komik Tematik Islami guna mendukung terwujudnya pembelajaran yang efektif dan bermakna. Penulis tertarik untuk mengembangkan media komik ini terhadap pembelajaran tematik yang terintegrasi dengan beberapa mata pelajaran dalam sebuah tema. Penulis berharap bahwa penelitian ini dapat menjadi jembatan antara pembelajaran tematik yang dianggap sukar oleh peserta didik menjadi pembelajaran tematik yang menyenangkan. Penulis melakukan penelitian berjudul “ **Pengembangan Media Komik Tematik Islami terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Islamiyah Sunggal** ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang muncul dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pembelajaran yang masih terpusat pada guru sehingga peserta didik lebih pasif dalam pembelajaran.
2. Peserta didik yang masih kesulitan dalam mengikuti pembelajaran tematik karena masih terfokus pada buku siswa yang disediakan pemerintah.
3. Banyaknya materi pelajaran sehingga terbatas oleh waktu serta media yang tidak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.
4. Belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis Komik Tematik Islami yang terintegritas dengan mata pelajaran lainnya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Penggunaan media Komik Tematik Islami
2. Peningkatan hasil belajar

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, dapatlah diambil sebuah rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tematik Islami yang valid, praktis, dan efektif dapat meningkatkan Hasil Belajar tematik Siswa Kelas IV MIS Islamiyah Sunggal ? ”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk Mendapatkan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tematik Islami yang valid, praktis, dan efektif dapat meningkatkan Hasil Belajar tematik Siswa Kelas IV MIS Islamiyah Sunggal.

F. Spesifikasi Produk

Adapun produk yang ingin dikembangkan dalam penelitian ini ialah berupa Media Komik Tematik Islami Kelas IV. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Media berbentuk buku komik cetak
2. Produk komik berukuran B5
3. Komik mengandung komponen-komponen seperti pengenalan tokoh, tujuan pembelajaran, nilai afektif, kognitif, dan psikomotorik yang terdapat dalam cerita, evaluasi, serta biodata penulis
4. Komik dibuat *Full Color* dengan menggunakan font *Comic San MS*
5. Ilustrasi komik menggunakan karikatur muslim/ah
6. Penggunaan bahasa dalam komik dipilih kosakata sederhana dalam dialog tokoh maupun teks narasi.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Deskripsi Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik menguasai bahan ajar yang telah diajarkan. Hasil belajar dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi pengajaran Bloom mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹²

Hasil belajar merupakan wujud pencapaian peserta didik sekaligus merupakan lambang keberhasilan pendidik dalam membelajarkan peserta didik. Tes Hasil belajar merupakan salah satu alat yang dapat digunakan pendidik di sekolah atau pendidik di lembaga pendidikan untuk memahami tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.¹³

¹² Purwanto, (2011), *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal. 45.

¹³ A. Muri Yusuf, (2017), *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, hal. 181.

b. Hasil Belajar Kurikulum 2013

Indikator hasil belajar adalah tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Dengan demikian indikator hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang dapat diobservasi (*observable*). Artinya hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan siswa yang dapat diobservasi mencakup ranah kognitif (pengetahuan), keterampilan (psikomotorik), dan afektif (sikap).

Ranah kognitif meliputi pemahaman dan pengembangan keeterampilan intelektual. Ranah kognitif memiliki tingkatan ingatan, pemahaman, penerapan/aplikasi, analisis, evaluasi, dan kreasi. Indikator ranah kognitif dapat menjadi indikator produk dan proses. Ranah psikomotorik berhubungan dengan gerakan sengaja yang dikendalikan oleh aktivitas otak, umumnya berupa keterampilan yang memerlukan koordinasi otak dengan otot. Ranah afektif berhubungan dengan aspek-aspek emosional seperti perasaan, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi, dan sikap. Karakter merupakan bagian dari indikator ranah afektif.¹⁴

Penilaian hasil belajar pada jenjang pendidikan dasar dilaksanakan dengan pendekatan autentik. Pendekatan autentik adalah pendekatan penilaian yang diterapkan dalam Kurikulum 2013 sebagaimana dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014 tentang standar penilaian pada pasal 2 ayat 2 menjelaskan bahwa penilaian autentik sebagaimana dimaksud pada

¹⁴ Andi Prastowo, (2015), *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*, Jakarta: Kencana, hal. 162

ayat pertama mencakup penilaian berdasarkan pengamatan, tugas ke lapangan, portofolio, proyek, produk, jurnal, kerja laboratorium, unjuk kerja, dan penilaian diri.¹⁵ Yang menjadi fokus evaluasi dalam kurikulum 2013 adalah penilaian autentik (*authentic assesment*). Penilaian autentik adalah penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai aspek sikap, pengetahuan, keterampilan mulai dari masukan (input), proses, sampai keluaran (output) pembelajaran. Penilaian autentik bersifat alami apa adanya, dan tidak dalam suasana tertekan.¹⁶

c. Penilaian Hasil Belajar Kurikulum 2013

Penilaian autentik dalam kurikulum 2013 mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Uraianannya secara detail sebagai berikut:

1. Penilaian Aspek Sikap

Penilaian aspek sikap sebagai salah satu bentuk penilaian kelas yang ditujukan untuk pembinaan perilaku peserta didik. Penilaian sikap termasuk pada pembelajaran tematik integratif, dapat dilakukan dengan memperhatikan berbagai objek sikap seperti sikap terhadap mata pelajaran, pendidik mata pelajaran atau pendidik kelas, proses pembelajaran, materi pembelajaran, dan sikap-sikap yang berhubungan dengan nilai-nilai tertentu yang ingin ditanamkan dalam diri peserta didik.¹⁷

¹⁵ Asep Ediana Latif, (2018), *Evaluasi Pembelajaran di SD/MI (Perencanaan dan Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Autentik)*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hal. 16.

¹⁶ Regina L Panjaitan, (2013), *Evaluasi Pembelajaran SD Berdasarkan Kurikulum 2013*, Sumedang: UPI Sumedang Press, hal. 28

¹⁷Eko Setiawan, (2018), *Pembelajaran Tematik Teoritis & Praktis*, Jakarta: Erlangga, hal,

Teknik penilaian aspek sikap (social dan relegius) dapat dilakukan melalui¹⁸:

- a. Observasi, merupakan teknik penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan dengan menggunakan indera baik secara langsung maupun tidak langsung menggunakan pedoman observasi yang berisi sejumlah indicator yang perlu diamati.
- b. Penilaian diri, merupakan teknik penilaian dengan meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya dalam konteks pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian diri.
- c. Penilaian antar peserta didik, merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk Saling menilai terkait dengan pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian antar peserta didik.
- d. Jurnal, merupakan catatan pendidik didalam dan diluar kelas yang berisi informasi hasil pengamatan tentang kekuatan dan kelemahan peserta didik yang berkaitan dengan sikap dan perilaku.

2. Penilaian Aspek Pengetahuan

Penilaian aspek pengetahuan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur penguasaan pengetahuan peserta didik. Bentuk penilaian yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan peserta didik sebagai berikut:

¹⁸Opcit, Andi Prastowo, hal, 280.

- a. Tes tulis, merupakan tes yang soal dan jawabannya tertulis berupa pilihan ganda, isian, benar-salah, menjodohkan, dan uraian. Untuk instrumen uraian dilengkapi dengan penskoran.
- b. Tes lisan, berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru secara lisan. Peserta didik merespons pertanyaan tersebut secara lisan juga, sehingga instrumen penilaian ini dapat menumbuhkan sikap berani berpendapat. Jawaban yang diberikan dapat berupa kata, frase, kalimat, maupun paragraph.
- c. Penugasan, merupakan instrumen penilaian yang dilakukan oleh pendidik dapat berupa pekerjaan rumah, baik secara individu maupun kelompok, sesuai dengan karakteristik tugasnya.

3. Penilaian Aspek Keterampilan

Penilaian aspek keterampilan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik menerapkan pengetahuan dalam melakukan tugas tertentu. Untuk mengukur aspek keterampilan, teknik yang dapat digunakan yaitu:

- a. Penilaian Kinerja, merupakan penilaian yang dilakukan kepada peserta didik untuk melakukan suatu tugas dalam rangka mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan peserta didik.
- b. Penilaian Proyek, merupakan penilaian yang dilakukan terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik meliputi kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan laporan secara tertulis secara tertulis maupun lisan dalam kurun waktu tertentu.

- c. Penilaian Portofolio, merupakan penilaian yang dilakukan dengan cara menilai kumpulan seluruh karya peserta didik dalam bidang tertentu yang bersifat reflektif integratif untuk mengetahui minat, perkembangan prestasi dan kreativitas peserta didik dalam kurun waktu tertentu.

2. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.¹⁹ Pembelajaran tematik merupakan pola pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, nilai, dan sikap pembelajaran menggunakan tema. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu atau terintegrasi yang melibatkan beberapa pelajaran yang diikat dalam tema-tema tertentu. Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator dari suatu mata pelajaran atau beberapa mata pelajaran.²⁰ Pembelajaran tematik menekankan kegiatan anak sebagai bagian penting untuk mendapatkan pengetahuan baru dan pengalaman baru.

Tematik adalah konsep umum yang dapat mengumpulkan beberapa bagian dalam satu hal. Pembelajaran dengan pendekatan tematik atau pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu kegiatan belajar dengan tidak memisahkan mata pelajaran tetapi menggunakan tema untuk menyatukannya.²¹ Pembelajaran tematik sering juga disebut pembelajaran terpadu karena

¹⁹ Rora Rizky Wandini, (2017), *Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Tematik*, Jurnal Nizhamiyah, Vol. VII, (2), hal, 101

²⁰ Departemen Agama Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, (2005), *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Departemen Agama Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, hal. 3.

²¹ Mardianto, (2011), *Pembelajaran Tematik*, Medan: Perdana Publishing, hal. 38

menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, nilai, baik antar satu mata pelajaran maupun dengan mata pelajaran yang lainnya.

Konsep pembelajaran tematik terpadu pada dasarnya telah lama dikemukakan oleh John Dewey sebagai upaya untuk mengintegrasikan perkembangan dan pertumbuhan peserta didik dan kemampuan pengetahuannya. Ia memberikan pengertian bahwa pembelajaran terpadu adalah pendekatan untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik dalam pembentukan pengetahuan berdasarkan pada interaksi dengan lingkungan dan pengalaman kehidupannya. Hal ini dapat membantu peserta didik untuk belajar menghubungkan apa yang telah dipelajari dengan yang sedang dipelajari.²²

Berdasarkan teori para ahli di atas mengenai pengertian pembelajaran tematik, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari beberapa mata pelajaran yang di satukan dalam tema sehingga pembelajaran yang dilakukan peserta didik lebih bermakna.

Pembelajaran Tematik berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (*kontesktual*) dan bermakna bagi peserta didik.²³

²² Ibadullah Malawi dan Ani Kardawati, *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*, Magetan: CV. Ae Media Grafika, hal. 1.

²³ Rora Rizky Wandini, (2017) *Pembelajaran Tematik*, Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, hal, 29

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik, diantaranya²⁴:

1. Berpusat pada peserta didik

Pembelajaran tematik berpusat langsung kepada peserta didik (*Student Centre*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar dan guru hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

2. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (*direct experience*) dengan dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat dan berkaitan dengan kehidupan peserta didik.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran agar peserta didik dapat memahami konsep secara utuh.

5. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana pendidik mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran

²⁴ Ibadullah Malawi, dkk, (2019), *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*, Magetan: CV. AE Media Grafika, hal. 8

yang lainnya bahkan dikaitkan dengan keadaan lingkungan peserta didik.

6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Pembelajaran tematik mengadopsi prinsip belajar PAIKEM (Pembelajaran AKTIF, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

c. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

Memang pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik. Akan tetapi, pembelajaran tematik memiliki keunggulan dan kelemahan dalam proses pelaksanaannya²⁵. Adapun keunggulan pembelajaran tematik sebagai berikut:

1. Dapat mengurangi tumpang tindih antara berbagai mata pelajaran karena disajikan menjadi satu tema
2. Menghemat waktu pelaksanaan pembelajaran karena disajikan secara terpadu antara berbagai mata pelajaran
3. Peserta didik dapat melihat hubungan-hubungan yang bermakna pada materi yang disajikan dalam kurikulum
4. Pembelajaran menjadi bersifat menyeluruh dari segi pengetahuan dan pengalaman melalui proses dan materi yang saling berkaitan dengan satu sama lain

²⁵Opcit, Eko Setiawan, hal, 24-25.

5. Keterkaitan antara satu mata pelajaran dan mata pelajaran lainnya akan menguatkan konsep yang telah dikuasai oleh peserta didik, karena ilmu tersebut didukung dengan pandangan dari berbagai persepektif.

Selain keunggulan, pembelajarannya tematik juga memiliki beberapa kelemahan dalam proses pelaksanaannya. Adapun kelemahan pembelajaran tematik sebagai berikut:

1. Materi belajar jadi lebih dangkal, sehingga guru dituntut untuk berwawasan luas, memiliki kreativitas tinggi, menguasai metodologi pembelajaran, serta terampil dalam mengemas dan mengembangkan materi ajar.
2. Tidak menggunakan jadwal, karena tema bersifat insidental, sehingga menuntut kreativitas guru dalam pengembangan jadwal pelajaran yang mumpuni.
3. Pembelajaran menjadi multitafsir/bias. Akibatnya, secara tidak langsung peserta didik dituntut untuk mampu mengidentifikasi sendiri mata pelajaran yang diintegrasikan.
4. Pembelajaran tematik memerlukan media, bahan belajar atau sumber belajar yang cukup banyak dan bervariasi, sesuai dengan mata pelajaran yang dikaitkan dalam satu kegiatan pembelajaran.
5. Aspek penilaian pembelajaran tematik membutuhkan penilaian yang bersifat menyeluruh (komprehensif), yang dilakukan dengan cara menetapkan keberhasilan belajar peserta didik dari beberapa bidang terkait yang telah dipadukan dalam tema.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan bercetak, komputer, dan intrukstur.²⁶ Menurut terminologinya dalam bahasa Arab, media berasal dari kata “*wasaila*” artinya pengantar pesann dari pengirim kepada penerima pesan.²⁷

Banyak batasan tentang media, *Association of Education and Communication Technology (AECT)* memberikan pengertian media sebagai salah satu bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.²⁸ Berbicara tentang media, maka di zaman sekarang ini yang terbayang adalah televisi, handphone, dan radio. Mengapa demikian? Karena melalui ketiga benda tersebut dapat memberikan informasi yang *up to date*. Sesuai dengan fungsi sederhana televisi, handphone, dan radio yang dapat memberikan informasi kepada penerimanya mengharuskan proses belajar yang dilakukan guru di kelas untuk menggunakan media. Media yang digunakan guru di kelas dinamakan media pembelajaran.

Istilah pembelajaran dapat dipahami melalui dua kata, yakni *construction* dan *instruction*. *Construction* dilakukan untuk peserta didik (dalam hal ini

²⁶ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, (2017), *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, Bandung: CV Wacana Prima, hal. 6.

²⁷ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, (2018), *Media Pembelajaran*, Jember: CV Pustaka Abadi, hal. 9.

²⁸ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, (2016), *Media dan Sumber Belajar*, Jakarta: Kencana, hal. 3

peserta didik pasif), sedangkan *instruction* dilakukan oleh peserta didik (dalam hal ini peserta didik aktif). Namun prinsip konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta didik hanya belajar dengan mengkonstruksikan pengetahuan, yang berarti bahwa belajar membutuhkan manipulasi materi yang dipelajari secara aktif, bukan secara pasif. Jika *instruction* (pembelajaran) dimaksudkan untuk mengembangkan sistem belajar secara umum, maka pembelajaran harus bersifat *construction*. *Instruction* tidak dinamakan pembelajaran selama tidak mengembangkan *construction*. Oleh karena itu, pembelajaran dapat didefinisikan “*as anything that is done purposely to facilitate learning*” yang berarti pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dengan maksud untuk memfasilitasi belajar.²⁹

Media pembelajaran merupakan perantara guru menyampaikan informasi kepada peserta didik. Kata kunci media pembelajaran ialah adanya alat atau instrumen pengantar, adanya kegiatan menyalurkan informasi atau materi pembelajaran, adanya keterlibatan instrumen fisik dalam menyalurkan materi pembelajaran, adanya sumber belajar yang merupakan asal diperolehnya materi pembelajaran, dan keterkaitan antara pembelajar, pengajar, materi dengan tujuan pembelajaran.³⁰

Proses kegiatan belajar mengajar media pembelajaran sangat penting kedudukannya, karena media pembelajaran sebagai perantara ketika terdapat ketidakjelasan pada bahan ajar atau materi yang disampaikan guru. Media juga

²⁹ Muhammad Yaumi, (2018), *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group, hal. 6

³⁰ Putri Kumala Dewi dan Nia Budiman, (2018), *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi dan Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*, Malang: UB Press, hal. 4.

dapat memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Materi pembelajaran akan lebih mudah dimengerti oleh peserta didik menggunakan media. Bila media pembelajaran dapat difungsikan secara tepat dan profesional, maka proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu yang digunakan guru dalam rangka berkomunikasi dengan siswa meliputi alat fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.³¹ Media pembelajaran memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Media pembelajaran juga merupakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkrit menuju tingkat yang paling abstrak, dimana partisipasi, observasi, dan pengalaman langsung memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang diterima peserta didik.³²

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran ialah alat atau sarana yang digunakan sebagai perantara antara guru dengan peserta didik dalam menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Melalui media pembelajaran diharapkan proses pembelajaran akan lebih mudah bagi peserta didik serta meningkatkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

³¹ Sutrisno Hariadi, (2018), *Media Persentasi Pembelajaran: dari teori ke praktik*, Probolinggo: Dispora Probolinggo, hal. 3.

³² Wandah Wibawanto. (2017), *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Jember: Cerdas Ulet Kreatif, hal. 5.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berbicara jenis-jenis media pembelajaran khususnya di Indonesia sangat melimpah. Namun setiap pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Oleh karena itu, guru haruslah mampu menyesuaikan media ketika menerapkan di kelas sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penempatan jenis-jenis media pembelajaran tergantung sudut pandang yang digunakan. Sementara itu, dijelaskan secara terperinci tentang pengelompokan media menjadi 10 golongan³³

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
2	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar, komik
3	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide)
5	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara
6	Visual gerak	Film bisu
7	Audio visual	Audio visual gerak, film gerak bersuara, video/VCD, televisi
8	Objek fisik	Benda nyata, eksperimen, model
9	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboratorium
10	Komputer	CAI (Pembelajaran berbantuan komputer), CBI (Pembelajaran berbasis komputer)

Tabel 2.1 Tabel Klasifikasi Media Pembelajaran

³³ Hamidulloh Ibda, (2019), *Media Pembelajaran Berbasis Wayang (konsep dan aplikasi)*, Semarang: CV. Pilar Nusantara, hal. 14

Adapun media teknologi mutakhir meliputi dua jenis, *pertama* media berbasis telekomunikasi terdiri atas telekonferen, dan kuliah jarak jauh dan *kedua* media berbasis mikroprosesor terdiri atas *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelejen interaktif, *hypermedia*, dan *compact (video) disc*.

Jenis-jenis media menurut Haney dan Ulmer membagi dalam 3 kategori utama media pembelajaran, yaitu:

1. Media penyaji yaitu media yang mampu menyajikan informasi antara lain: a. Grafis, bahan cetak dan gambar diam, b. Media proyeksi diam, c. Media audio, d. Audio ditambah media visual diam, e. Gambar hidup (film), f. Televisi dan g. Multimedia
2. Media objek yaitu media yang mengandung informasi seperti benda tiga dimensi yang mengandung informasi. Bisa berupa objek sebenarnya (objek alami dan objek buatan) atau objek pengganti (buatan manusia yang menyerupai benda sebenarnya).
3. Media interaktif yaitu media yang memungkinkan untuk berinteraksi.

Selain jenis media diatas, media yang lazim digunakan di Indonesia dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut³⁴:

1. Media Visual, merupakan media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indera penglihatan, seperti media foto, gambar, komik, stempel, poster, majalah, buku, miniatur, dan sebagainya.

³⁴ Satrianawati, (2018), *Media dan Sumber Belajar*, Yogyakarta: Deepublish, hal. 10

2. Media Audio, merupakan media yang bisa didengar salurannya. Media ini mengandalkan indera pendengaran sebagai salurannya, seperti siaran radio, kaset suara, musik, lagu, CD, dan sebagainya.
3. Media Audio Visual, merupakan media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, seperti media drama, pementasan, film, televisi, dan sebagainya.
4. Multimedia, merupakan semua jenis media yang terangkum menjadi satu, seperti internet. Belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Karakteristik pemilihan media pembelajaran ini adalah bahwa peserta didik bukan hanya terfokus terhadap objek atau bentuk fisik media tersebut melainkan mereka harus terlibat aktif dalam penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang tercipta di dalam kelas bukanlah pembelajaran yang konvensional dan membosankan, melainkan pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan.³⁵

c. Media Pembelajaran dalam Persepektif Islam

Peranan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebenarnya sudah ada dan diaplikasikan sejak zaman Rasulullah. Beliau dalam mengajarkan ilmu pengetahuan kepada sahabat-sahabatnya tidak lepas dari adanya media sebagai sarana penyampaian materi

³⁵ Rora Rizky Wandini, (2016), *Media Pembelajaran Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*, Jurnal Nizhamiyah, Vol.VI, (1), hal, 48.

ajarannya. Media pembelajaran juga terdapat didalam Al-Quran. Media pembelajaran yang terdapat didalam Al-Quran diklasifikasikan berdasarkan jenisnya. Adapun ayat yang membahas tentang media pembelajaran terdapat dalam QS. Al-‘Alaq: 1-5.

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ أَلَمْ يَكْرُمًا
 ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمِ ۝ ٥

Artinya: “1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, 2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, 3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, 4. Yang mengajar (manusia) dengan **pena**, 5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”³⁶

Dalam ayat tersebut sangat jelas bahwa ketika wahyu pertama kali turun memerintahkan agar Rasulullah membaca, belajar, dan mengajar. Bahkan terdapat media yang digunakan berupa pena. Pena merupakan sarana menyimpan ilmu. Melalui ayat ini Allah ingin menunjukkan bahwa melalui benda mati berupa pena dapat merekam ilmu, menyimpan, mengajarkan, dan memahamkan manusia. Dalam proses pendidikan, Rasulullah telah menggunakan media pembelajaran berupa media manusia yaitu perilaku beliau sendiri serta anggota tubuhnya dan media bukan manusia seperti langit, bumi, gunung, alam sekitar, maupun benda mati lainnya.

Dalam penelitian ini media yang digunakan ialah media visual berupa media gambar komik. Di dalam Al-Quran media gambar sudah ada sejak Nabi Adam as diciptakan. Berdasarkan QS. Al-Baqarah: 31 sebagai berikut:

³⁶ Al-Quran, 96: 1-5

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ
هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ۝ ۳۱

Artinya: “Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: “Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!”³⁷

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah mengajarkan Nabi Adam as keseluruhan nama benda yang ada di bumi. Menurut penafsiran Quraish Shihab, setelah Allah menciptakan Nabi Adam as lalu mengajarkannya nama dan karakteristik benda agar Nabi Adam as dapat hidup dan mengambil manfaat dari alam, Allah memperlihatkan benda-benda tersebut kepada malaikat. “Sebutkanlah kepada-Ku nama dan karakteristik benda-benda ini, jika kalian beranggapan bahwa kalian lebih berhak atas kekhalifahan, dan tidak ada yang lebih baik dari kalian karena ketaatan dan ibadah kalian itu memang benar,” firman Allah kepada malaikat. Selain dalam Alquran, ditemukan juga sejumlah Hadis yang digunakan untuk menandakan adanya penggunaan media visual dalam pembelajaran, seperti gambar, krikil dan jari tangan.

Penggunaan media gambar terdapat dalam hadits sebagai berikut:

“Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa’id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapakku dari Mundzir dari Robi’ bin Khusein dan

³⁷ Ibid., 2: 31.

Abdullah r.a, beliau bersabda: Nabi saw. pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menimpanya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan yang lainnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan yang lainnya lagi. (HR.Imam Bukhari).³⁸

Melalui hadits diatas Nabi saw. menjelaskan garis lurus yang terdapat di dalam gambar adalah manusia, gambar empat persegi yang melingkarinya adalah ajalnya, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan harapan dan angan-angannya sementara garis-garis kecil yang ada di sekitar garis lurus dalam gambar adalah musibah yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia.

Dalam gambar ini Nabi saw. menjelaskan tentang hakikat kehidupan manusia yang memiliki harapan, anganangan dan cita-cita yang jauh ke depan untuk menggapai segala yang ia inginkan di dalam kehidupan yang fana ini, dan ajal yang mengelilinginya yang selalu mengintainya setiap saat sehingga membuat manusia tidak mampu menghindar dari lingkaran ajalnya, sementara itu dalam kehidupannya, manusia selalu menghadapi berbagai musibah yang

³⁸ Abdullah Muhammad bin Ismail al-Bukhary, (2005), *Shahih Bukhari*, Juz I, Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, hal. 567

mengancam eksistensinya. Jika ia dapat terhindar dari satu musibah, musibah lainnya siap menghadang, artinya setiap manusia tidak mampu menduga atau menebak kapan ajal akan menjemputnya.

Secara tidak langsung Nabi saw. memberikan nasehat pada mereka untuk tidak (sekadar melamun) berangan-angan panjang saja (tanpa realisasi), dan mengajarkan pada mereka untuk mempersiapkan diri menghadapi kematian. Hadis ini menunjukkan kepada kita betapa Rasulullah saw. seorang pendidik yang sangat memahami metode yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia, beliau menjelaskan suatu informasi melalui media gambar agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa.

4. Media Pembelajaran Komik

a. Hakikat Komik

Media pembelajaran berupa media grafis salah satunya ialah komik. Komik secara definisi mengalami beberapa perubahan, namun perubahan tersebut melengkapi definisi terdahulu. Awal pengertian komik dimulai dari buku berjudul *Comics and Sequential Art* Karya Will Eisner, Maestro komik memberikan pengertian bahwa komik merupakan susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide.³⁹ Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata “*comic*” yang secara semantik berarti “lucu”, “lelucon” atau kata *komikos* dari *komos* *revel* bahasa Yunani yang muncul sekitar abad ke-16.⁴⁰ Jadi komik sering dikonotasikan

³⁹ Indra Maharsi, (2018), *Komik Dari Wayang Beber sampai Komik Digital*, Jakarta: Dwi Quantum, hal. 1-2.

⁴⁰ MS. Gumelar, (2011), *Cara Membuat Komik*, Jakarta: PT Indeks Permata PuriMedia, hal. 2.

dengan hal-hal yang lucu dilihat dari segi gambar yang sering tidak proporsional namun mengena.

Komik merupakan gambar atau lukisan bersambung yang merupakan cerita. Singkatnya komik juga dapat disebut dengan cerita bergambar. Komik umumnya berbentuk rangkaian gambar yang dibuat dalam panel dan dipisahkan oleh gang dan keseluruhannya merupakan kesatuan cerita yang runtut. Gambar-gambar tersebut biasanya dilengkapi dengan balon kata yang berisi ucapan yang disampaikan tokoh didalam komik tersebut disertai narasi sebagai penjelasan berbentuk kotak dan tersambung di tepi panel.⁴¹ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa komik ialah Kumpulan gambar yang disusun membentuk jalinan cerita dikombinasikan dengan teks atau informasi visual lainnya.

Komik sudah dijumpai di Cina sejak abad ke-12. Pada abad pertengahan, di Eropa telah dikenal *Biblia Pauperum*, suatu bentuk penerbitan kitab suci bergambar. Pada abad ke-19, dikenal cergam karya Rodolphe Topffer (1799-1864) di Swiss, dan Gustave Dore (1832-1883) di Francis. Tetapi komik yang dikenal seperti sekarang mula-mula berkembang di Amerika Serikat, misalnya *The Katzenjammer Kids*, dibuat pada tahun 1897⁴². Sejarah mencatat bahwa komik juga telah lama hadir di Indonesia. Sejarah komik Indonesia dapat ditelusuri sampai ke masa prasejarah. Bukti pertama terdapat pada monumen-monumen keagamaan yang terbuat dari batu. Bukti yang lainnya juga terdapat di kompleks Candi Prambanan dan Candi Borobudur. Pada dinding lima

⁴¹ Elly Lanti, (2017), *Media Pengembangan Pendidikan Karakter bagi Siswa SD*, Athra Samudra, hal, 54.

⁴² Ismail Kusmayadi, dkk, (2008), *Be Smart Bahasa Indonesia*, Bandung: Grafindo Media Pratama, hal. 21

diantara sepuluh tingkat dari Candi Borobudur terdapat rangkaian ukiran gambar timbul (relief) sebanyak 1300 panel. Rangkaian panel tersebut berisi kisah hidup manusia sejak kelahiran hingga kematian yang dijemakan sebagai Budha. Adapun pada Candi Prambanan, pada dinding tiga di antara candi-candinya terukir relief yang bercerita kisah Ramayan dan Kresnajaya. Kemudian, lebih dekat dengan masa kini, di Yogyakarta dan Pacitan, Jawa Timur dikenal wayang beber dan wayang kulit yang menampilkan tipe penceritaan dengan sarana gambar yang dianggap sebagai cikal bakal komik. Dapat dimati bahwa ketika para seniman Indonesia telah mampu membuat komik dan ingin memproduksi komik asli untuk menghadapi produksi Amerika yang mendominasi, mereka kembali ke wayang bukan sekedar untuk menggali tema melainkan terutama untuk menggali teknik dramatisasi dan konvensi pencitraan.⁴³

b. Jenis-jenis Komik

Komik memiliki beberapa jenis yang diklasifikasikan sebagai berikut:⁴⁴

1. Komik Strip

Komik strip merupakan jenis komik yang terdiri dari beberapa bagan/panel dan mengisi ruang pada majalah dan surat kabar. Jenis komik strip terbagi menjadi dua, yaitu:

- a. Komik strip bersambung, terdiri dari 3 sampai 4 panel atau lebih dengan menghadirkan cerita yang bersambung pada setiap edisinya.

⁴³ Marcel Bonnef, (2008), *Komik Indonesia*, Terj. Rahayu S Hidayat, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, hal. 19

⁴⁴Ninik Setyawati, (2019), *Mudahnya Menggambar Dengan Shapes Tool Pada Microsoft Office*, Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, hal, 20-21

Karena ceritanya yang menarik, maka kelanjutan edisinya dinanti dan ditunggu-tunggu.

- b. Kartun strip, merupakan sebuah sajian gambar komik yang terdiri dari 3-4 panel atau lebih yang merupakan cerita dengan bersifat humor, namun menceritakan tentang sindiran-sindiran dengan konsep peristiwa yang aktual. Tidak sedikit orang yang menyebut komik ini sebagai komik intelektual.

2. Buku Komik

Buku komik merupakan sebuah rangkaian komik yang memiliki ikatan dengan penerbit atau majalah dengan menghadirkan karya-karya untuk dinikmati secara utuh, untuk terbit selanjutnya secara rutin. Buku komik terdiri dari berbagai volume yang terdiri dari bagian-bagian topik cerita yang disebut chapter.

3. Komik Kompilasi

Komik kompilasi dapat dikatakan sebagai kumpulan dari berbagai judul komik dan beberapa komikus dengan style yang berbeda, namun disatukan dalam tema.

4. Komik Web

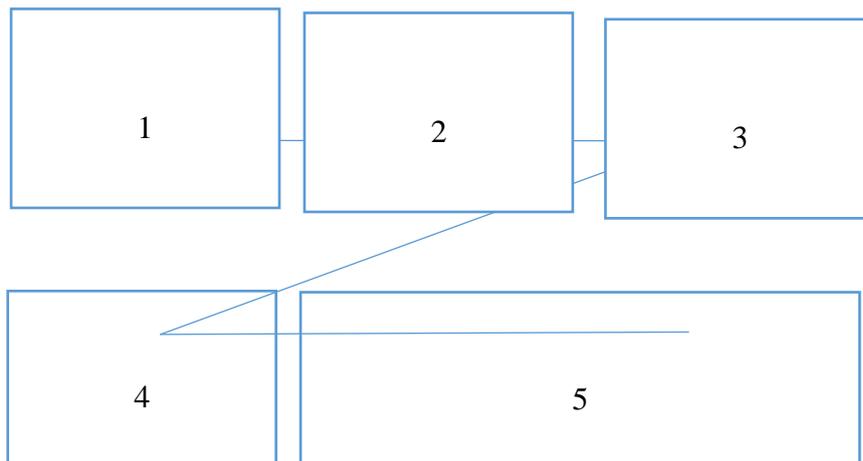
Komik web merupakan merupakan salah satu media yang memanfaatkan kecanggihan teknologi pada saat ini yang didukung dengan konsep jaringan yang dapat diakses dengan mudah. Tampilan dari komik web memanfaatkan layout dan teknologi yang sudah ada.

c. Unsur-unsur Komik

Komik hadir untuk menyampaikan pesan cerita lewat gambar dan bahasa, juga melalui teks verbal dan non verbal sekaligus. Komik sebagai sebuah cerita juga terdiri atas unsur-unsur komik, yaitu:

1. Panel

Panel berfungsi sebagai tempat/ruang yang berisi peristiwa, kejadian, cerita dari komik tersebut.⁴⁵



Gambar 2.1 Gambar Panel Komik

2. Balon Kata

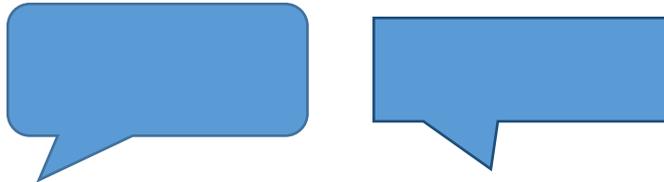
Balon kata merupakan representasi dari suara dan bunyi. Balon kata adalah suatu alat untuk menampilkan elemen yang tak kasat mata yaitu suara. Bentuk dan posisi penempatan balon kata juga bisa digunakan untuk mengukur waktu dalam komik. Penempatan balon kata dapat

⁴⁵Opcit, Ninik Setyawati, hal, 24.

memperlihatkan durasi percakapan dalam komik. Balon kata harus diposisikan sedemikian rupa sesuai dengan urutan baca. Sama halnya dengan panel, balon kata juga dibaca sesuai dengan arah baca yang digunakan oleh kelompok pembaca (di Indonesia dari kiri ke kanan, dengan arah baca berbentuk “Z”).⁴⁶

Balon kata terdiri dari tiga jenis⁴⁷:

- a. Balon Ucapan, merupakan representative ucapan yang dimuat dalam gambar berbentuk gelembung dan memiliki ekor meruncing mengarah pada mulut tokoh yang mengucapkan.



Gambar 2.2 Gambar Balon Ucapan Komik

- b. Balon Pikiran, merupakan representative pikiran perasaan yang tidak diungkapkan tokoh.



Gambar 2.3 Gambar Balon Pikiran Komik

- c. Caption, merupakan penjelas dari narasi/cerita, dan tidak dalam bentuk dialog/percakapan.

3. Parit

⁴⁶Dini Faisal dkk, (2018), *Membaca Ruang-Waktu (Space-Time) Panel Komikalisasi Puisi Hujan Bulan Juni*, Jurnal Humanus, Vol. 17, (2), hal, 160.

⁴⁷Opcit, Ninik Setyawati, hal. 250

Parit merupakan jarak pemisah antara panel yang satu dengan yang lainnya. Jarak antar kotak panel berupa ruang kosong atau parit berwarna putih yang disebut sebagai “interconic white” dapat memberikan ilusi berjalannya waktu dari panel sebelumnya ke panel berikutnya.⁴⁸

d. Teknik Pembuatan Komik

Pembuatan komik membutuhkan kepiawaian dalam menggunakan beberapa teknik menggambar. Bukan hanya menampilkan gambar semata, namun mampu membangun suasana dalam cerita komik. Adapun beberapa teknik pembuatan komik, sebagai berikut:

1. Traditional Technique

Pembuatan komik dengan menggunakan teknik tradisional. Bahan-bahanyang digunakan dalam teknik ini relatif mudah ditemukan, seperti kertas, pensil, pensil warna, rautan pensil, cat air, spidol warna, penggaris, penghapus, kuas, pena celup, *correction pen*, *tracing table*, dan *hair dryer*.

2. Digital Technique

Dalam teknik ini menggambar komik menggunakan peralatan yang lebih canggih dengan cara murni digital tanpa teknik tradisional sama sekali. Contoh menggambar menggunakan teknik ini ialah dengan menggunakan komputer, tablet, atau yang lebih dikenal saat ini pen tablet yang langsung terhubung dengan komputer. Keseluruhan proses menggambar dari awal hingga akhir dilakukan secara langsung (digital).

⁴⁸Opcit, Dini Faisal, dkk, hal, 157

3. *Hybrid Technique*

Teknik ini merupakan perpaduan teknik tradisional dengan teknik digital. Artinya dalam proses pembuatannya menggabungkan kedua teknik tersebut. Langkah awal yang dilakukan ialah dengan teknik tradisional yang menggunakan kertas dan peralatan tradisional lainnya. Selanjutnya digunakanlah teknik digital dengan berbagai cara salah satunya scanner.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Indaryati dan Jailani (2015) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V” dapat disimpulkan bahwa keefektifan media komik pembelajaran matematika terlihat dari data tanggapan positif dari siswa dengan perolehan skor rata-rata 50,81 atau mencapai 84,60%. Motivasi belajar siswa di kelas eksperimen sebelum menggunakan media komik pembelajaran matematika 28,33. Untuk hasil belajar siswa pada kelas eksperimen, ketuntasan belajar siswa mencapai 92,59% dari jumlah siswa telah mendapatkan nilai diatas KKM, dan hanya 7,41% yang tidak mencapai ketuntasan belajar. Dalam penelitian dan pengembangan ini media komik menjadi point yang relevansi dengan peneliti. Metode penelitian yang dilakukan keduanya pun sama, yaitu menggunakan metode (R & D), teknik pengumpulan data yang dilakukan itu pun sama, yaitu observasi, wawancara dan angket. Perbedaan terletak pada materi pelajaran, pada penelitian ini menggunakan pelajaran Matematika kelas V, sedangkan penulis menggunakan pembelajaran tematik pada kelas IV.

2. Riris Syafitri Widyaningtyas (2013) dengan judul penelitian “Pengembangan Komik Bervisi SETS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV Materi Sumber Daya Alam dan Kebencanaan Alam”. Penelitian ini dilakukan karena pembelajaran masih bersifat konvensional dan penggunaan media hanya dilengkapi dengan LKS dari penerbit yang berisi bahasan materi dan latihan soal. Tujuan dari penelitian ini ialah mengembangkan komik bervisi SETS untuk materi Sumber Daya Alam dan Kebencanaan Alam dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta mengukur kualitas kelayakan, keefektivan, dan kepraktisan komik tersebut. Hasil penelitian memperoleh informasi Komik SETS layak digunakan dalam pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebelum menggunakan komik.
3. Ais Rosyida (2019) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilakukan karena penggunaan media dalam mata pelajaran IPS masih berupa buku teks. Tujuan penelitian ini ialah mengembangkan dan menguji kelayakan, kepraktisan, serta keefektivan media pembelajaran berupa media komik pada mata pelajaran IPS. Hasil penelitian memperoleh informasi media komik layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPS.
4. Praptaningtyas Julaikha Irwinsyah (2019) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Komik Untuk Menghasilkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Matematika Materi Penaksiran pada Kelas IV MI Nulis Sulakdoro Wuluhan Jember. Penelitian ini dilakukan karena Matematika dianggap

sebagai pelajaran yang menakutkan dan membosankan. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media komik. Hasil penelitian memperoleh informasi media komik matematika dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

5. Lili Armina (2019) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Tema Indahnya Persahabatan Kelas III SD/MI”. Penelitian ini dilakukan karena belum adanya media bervariasi yang dapat membangkitkan ketertarikan peserta didik dalam belajar dan media yang digunakan hanya berbentuk buku teks. Tujuan dari penelitian ini ialah mengembangkan komik sebagai media pembelajaran pada tema indahannya persahabatan kelas III SD/MI dan mengetahui kelayakan media, respon peserta didik maupun pendidik. Hasil penelitian memperoleh informasi media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan layak digunakan dalam membantu proses pembelajaran.

Persamaan kelima penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah pengembang media pembelajaran berupa komik. Perbedaan terletak pada subjek yang diteliti, waktu dan tempat penelitian. Penulis melakukan penelitian di MIS Islamiyah Sunggal, subyek penelitian kelas IV dengan melakukan pengembangan Media Komik Tematik Islami untuk meningkatkan hasil belajar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
----	--	-----------	-----------	----------------------------

1	Indaryati dan Jailani, <i>Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V</i> , Jurnal tahun 2015	Media yang dikembangkan adalah <i>Komik</i>	Media <i>Komik</i> dikembangkan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. Media <i>Komik</i> ditujukan untuk kelas V SD.Sasaran Mata Pelajaran Matematika	Penelitian ini mencoba mengembangkan media pembelajaran <i>Komik Tematik Islami</i> yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV MIS Islamiyah Sunggal. Media <i>Komik</i> ini berisi tiga mata pelajaran yang saling berkaitan dalam satu tema.
2	Riris Syafitri Widyaningtias, <i>Pengembangan Komik Bervisi SETS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV Materi Sumber Daya Alam dan Kebencanaan Alam</i> , Skripsi tahun 2013	Media yang dikembangkan adalah <i>Komik</i> untuk mengukur Hasil Belajar Siswa Kleas	Media <i>Komik</i> dikembangkan untuk Siswa Kelas IV. Mata pelajaran yang digunakan IPA	
3	Ais Rosyida, <i>Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar</i> , Jurnal tahun 2019	Media yang dikembangkan adalah <i>Komik</i> untuk mengukur hasil belajar siswa Sekolah Dasar	Media <i>Komik</i> yang dikembangkan menggunakan mata pelajaran IPS	
4	Praptaningtyas Julai Kha Irwinsyah, <i>Pengembangan Media Komik Untuk Menghasilkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Matematika Materi Penaksiran pada Kelas IV MI Nulis Sulakdoro Wuluhan Jember</i> , Skripsi tahun 2019	Media yang dikembangkan adalah <i>Komik</i> untuk mengukur Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI	Media <i>Komik</i> yang dikembangkan menggunakan mata pelajaran Matematika.	

5	Lili Armina, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Tema Indahnya Persahabatan Kelas III SD/MI, Skripsi tahun 2019</i>	Media yang dikembangkan adalah <i>Komik</i> . Menggunakan pembelajaran Tematik	Media komik yang dikembangkan untuk peserta didik kelas III SD	
---	---	--	--	--

Tabel 2.2 Tabel Penelitian Relevan

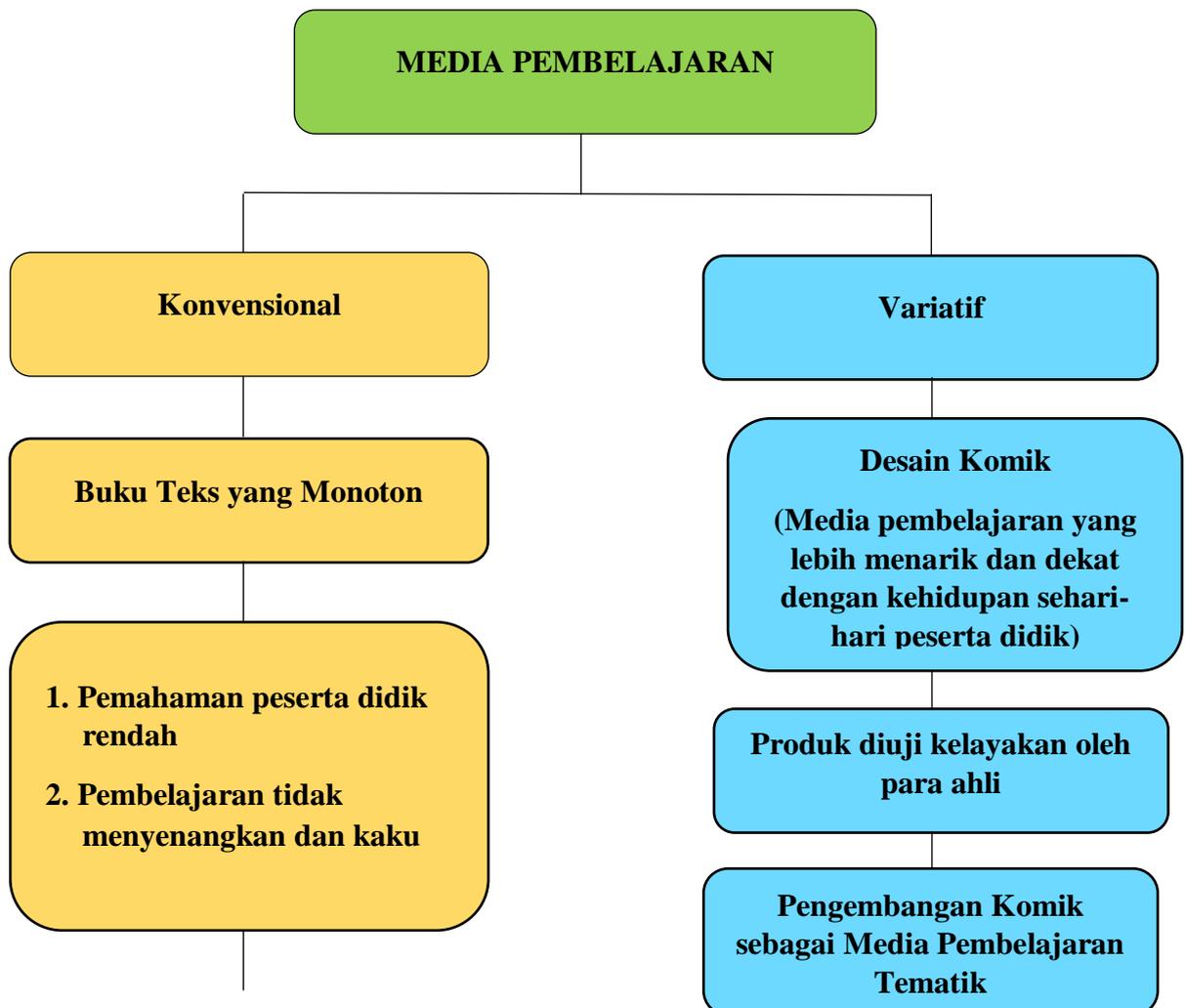
C. Kerangka Berfikir

Media merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran guru dapat lebih luas menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik. Masalah yang terjadi belakangan ini ialah perubahan kurikulum yang menuntut penggabungan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik seringkali membuat peserta didik merasa kebingungan tentang pokok materi yang dibahas. Penggunaan media tematik juga belum menemukan titik terang dalam menggabungkan beberapa mata pelajaran.

Komik dapat dijadikan solusi untuk menjawab semua keresahan diatas. Komik merupakan hal yang sangat dikenal peserta didik sekolah dasar. Bahkan komik masuk ke segala lapisan masyarakat. Penggunaan media pembelajaran berupa komik didasari oleh karakteristik peserta didik sekolah dasar yang menyukai gambar-gambar. Selain itu tahap berfikir peserta didik sekolah dasar masih berada pada tahap berfikir konkret. Melalui komik, materi yang ingin disampaikan dapat disajikan lebih konkret kepada peserta didik. Penggunaan komik bukan hanya mengandung pesan melalui visual, namun penyampaian dialog tiap tokohnya mampu memberikan pesan verbal.

Media komik yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Dengan media komik diharapkan mampu mempermudah peserta didik dalam memahami isi materi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Bukan hanya itu, melalui tokoh yang ada didalam komik, nilai afektif peserta didik dapat tumbuh dan peserta didik dapat meneladani sikap tokoh sehingga terbentuklah nilai karakter peserta didik setelah membaca komik.

Media komik juga berfungsi sebagai hiburan peserta didik dalam belajar sehingga peserta didi tidak mudah bosan dan jenuh ketika menyerap pelajaran. Diagframa alur kerangka berfikir penulis dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:





Bagan 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, dapat diajukan hipotesis pengembangan Komik Tematik Islami pada pembelajaran Tematik Kelas IV MIS Islamiyah Sunggal sebagai berikut:

H_0 : Komik Tematik Islami tidak valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1.

H_1 : Komik Tematik Islami valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Secara sederhana R&D (*Research and Development*) bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, dan sistematis bertujuan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.⁴⁹ Dalam penelitian ini produk yang akan dikembangkan berupa Komik Tematik Islami.

B. Tahap Penelitian (*Research*)

1. Populasi dan Sampel / Sumber Penelitian

Sampel sering juga disebut contoh, yaitu himpunan bagian (subset) dari suatu populasi. Populasi merupakan satuan analisis yang merupakan sasaran penelitian. Sebagai bagian dari populasi, sampel memberikan gambaran yang benar tentang populasi.⁵⁰ Pengambilan sampel dari suatu populasi disebut penarikan sampel. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan

⁴⁹ Nusa Putra, *Research & Development*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 67

⁵⁰ W. Gulo, (2000), *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Grasindo, hal, 78.

menggunakan teknik *sampling* sistematis, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor⁵¹.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi ialah seluruh siswa kelas IV MIS Islamiyah Sunggal yang berjumlah 42 siswa dan seluruh siswa kelas IV SD Islam Qurrotu'ayun yang berjumlah 30 siswa. Populasi dari masing-masing sekolah diberi nomor urut. Untuk MIS Islamiyah Sunggal diberi nomor urut 1-42 dengan memilih sampel berdasarkan nomor urut genap. Populasi yang berada di SD Islam Qurrotu'ayun diberi nomor urut 1-30 dengan memilih sampel berdasarkan nomor urut ganjil. Adapun jumlah sampel nomor urut genap berjumlah 21 siswa dan sampel nomor urut ganjil berjumlah 15 siswa.

Total seluruh sampel dalam penelitian ini berjumlah 36 siswa yang berasal dari 2 sekolah.

Sekolah	Kelas	Populasi	Sampel
MIS Islamiyah Sunggal	IV	42	21
SD Islam Qurrotu'ayun	IV	30	15
Jumlah			36

Tabel 3.1. Tabel Sebaran Populasi

Sumber data penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh.⁵² Dalam penelitian ini data diperoleh melalui lembar validasi, dokumentasi, dan kuesioner. Lembar validasi bertujuan untuk mengetahui pendapat para ahli

⁵¹Suharyadi dan Purwanto, (2009), *Statistika: Untuk Keuangan dan Ekonomi Modern*, Jakarta: Salemba Empat, hal, 16

⁵²Suharsimi Arikunto, (2013), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, hal, 172

tentang kevalidan produk yang diajukan dalam penelitian. Lembar validasi diisi oleh ahli desain, ahli isi, dan ahli pembelajaran. Dokumentasi adalah cara pengumpulan data dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat subjek sendiri atau orang lain tentang subjek. Dokumen berkaitan dengan variabel yang hendak dicapai yaitu peningkatan hasil belajar menggunakan Komik Tematik Islami. Kuesioner dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden/siswa terkait dengan penggunaan Komik Tematik Islami.

2. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data penelitian, yaitu kualitas pengumpulan data dan kualitas instrumen penelitian. Kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data.⁵³ Pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian, sehingga pengumpulan data yang tepat akan menghasilkan data yang sesuai. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu teknik pengumpulan data kuantitatif dan teknik pengumpulan data kualitatif. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan digunakan metode kualitatif serta untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keektifan produk tersebut digunakan metode kuantitatif.⁵⁴

Data kualitatif diperoleh melalui beberapa tahap, yaitu:

⁵³Sugiyono, (2005), *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, hal, 175.

⁵⁴ Sri Hayati, Research and Development (R&D) sebagai salah satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan, Jurnal Vol. 37 No. 1(2012), hal.12

- a. Tahap pertama dilakukan untuk memperoleh data terhadap produk yang ada baik dalam aspek bentuk, performance, maupun spesifikasi kerjanya.
- b. Tahap kedua dilakukan untuk mengetahui apakah produk sudah sesuai dengan kebutuhan lapangan atau tidak.
- c. Untuk memperoleh data hasil pengujian internal yang dilakukan oleh ahli terhadap rancangan produk yang dibuat.
- d. Pengumpulan data untuk memperoleh data dari hasil uji coba lapangan terbatas.

Untuk data kuantitatif teknik pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner disusun dengan mengembangkan variabel yang diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu/ukur yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Terdapat tiga instrumen dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Lembar validasi ahli yang digunakan untuk memvalidkan produk yang telah ada
2. Kuesioner yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk.
3. Nilai sebelum dan sesudah penggunaan Komik Tematik Islami untuk mengetahui keefektifan produk Komik Tematik Islami

4. Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara untuk mengelola sebuah data menjadi informasi sehingga data tersebut lebih mudah dipahami dan untuk menemukan solusi dari permasalahan penelitian yang dilakukan.⁵⁵Data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik probabilitas dengan kesalahan 5%. Sedangkan untuk pengujian hipotesis berbentuk deskriptif menggunakan **Uji Liliefors dengan bantuan SPSS versi 22.**

C. Rancangan Produk

Rancangan produk pengembangan Komik Tematik Islami dapat dilihat sebagai berikut:

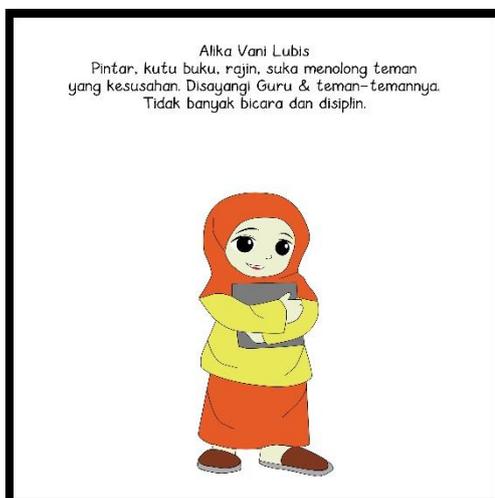
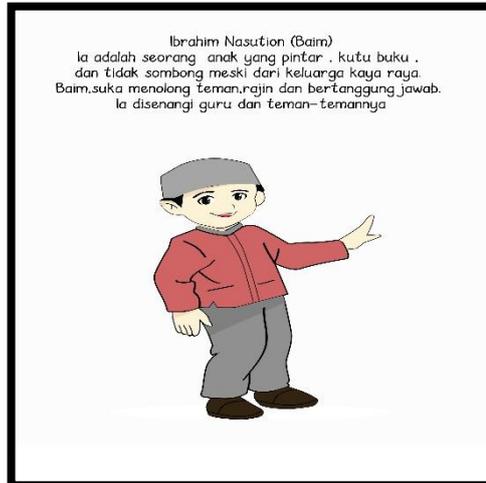
- a. Desain gambar untuk Cover Komik Tematik Islami

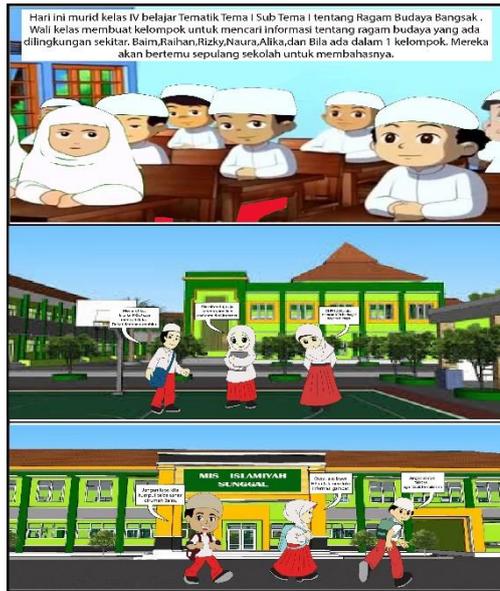


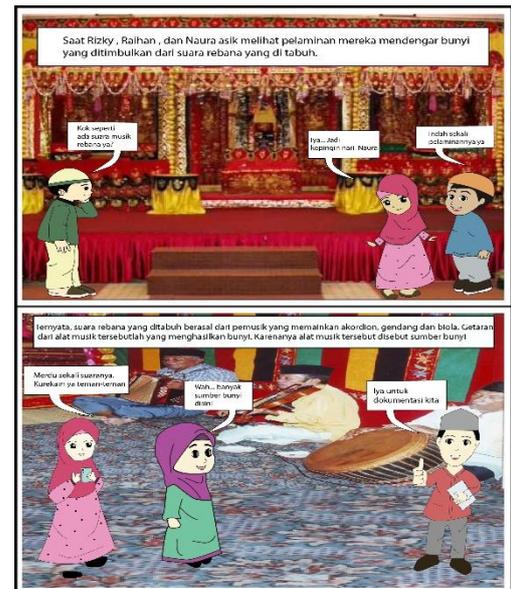
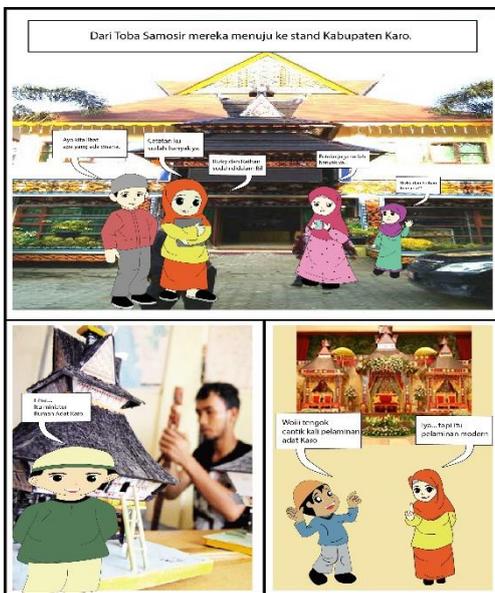
⁵⁵ Sugiyono, (2010), Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D, Bandung: Alfabeta, h.92.

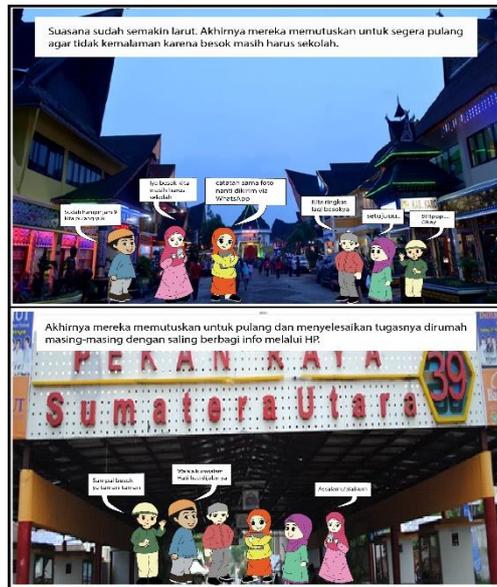
b. Desain gambar Tokoh dalam Komik

Tokoh dalam Komik Tematik Islami ini berjumlah enam orang terdiri dari tiga anak perempuan dan tiga anak laki-laki. Setiap tokoh memiliki karakteristik yang berbeda. Adapun tokoh-tokohnya sebagai berikut:









Jika rancangan produk telah dibuat, langkah selanjutnya ialah pengujian terhadap produk yang telah dibuat. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Pengujian Internal Produk 1

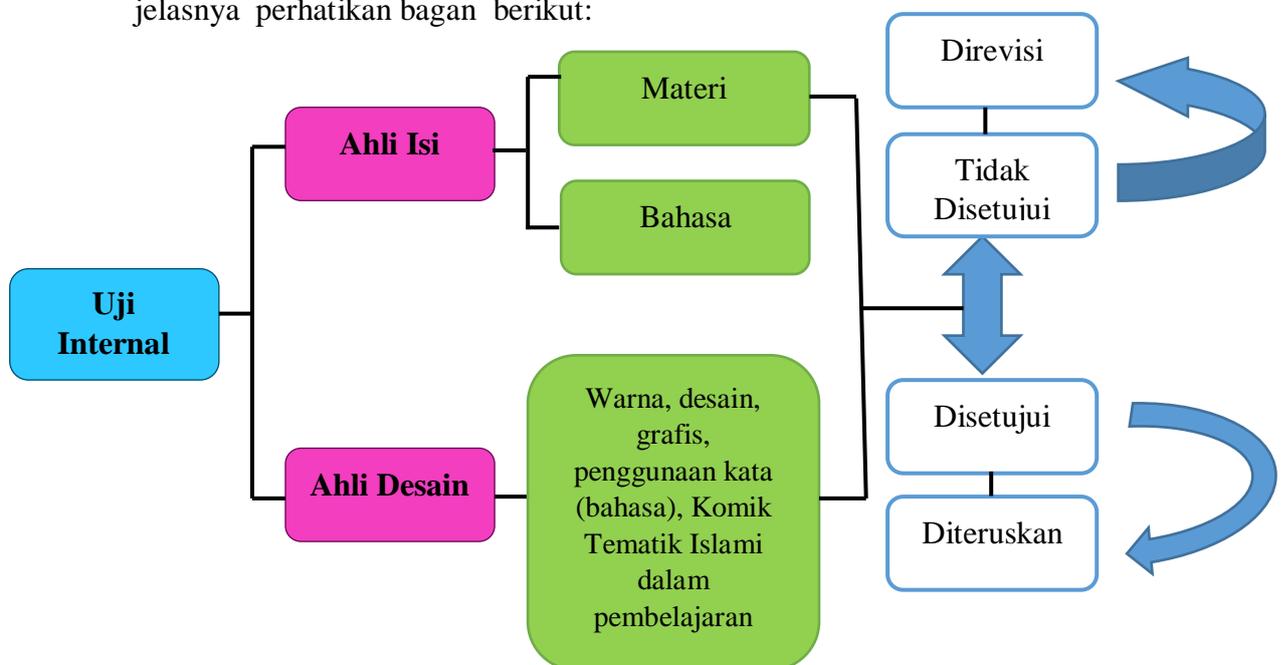
Dalam penelitian dan pengembangan, pengujian internal dilakukan terhadap rancangan/desain suatu produk. Pengujian internal rancangan produk pada tahap pertama dengan melakukan validasi kepada para ahli dan praktisi. Validasi yang dilakukan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu uji isi dan uji desain. Uji isi produk pengembangan Komik Tematik Islami dalam penelitian ini divalidasi oleh ahli materi yaitu Leli Purnama M.Pd.I selaku dosen PGMI UINSU pada mata kuliah Pembelajaran Tematik dan Sarifah Nur, S.Pd selaku guru Pembelajaran Tematik Kelas IV di MIS Islamiyah Sunggal. Uji desain dalam penelitian ini divalidasi oleh Anggia Nadra Lubis, M.Pd sebagai dosen Media Pembelajaran PGMI UINSU.

Instrumen yang digunakan dalam uji internal produk Komik Tematik Islami dapat dilihat pada lampiran 3. Hasil dari uji internal 1 diolah secara manual dengan menghitung skor hitung dan skor kriterium yang diperoleh

pada masing-masing uji internal 1 tersebut. Penghitungan dilakukan dengan cara sebagai berikut:

$$Uji\ Internal\ 1 = \frac{Skor\ hitung}{Skor\ Kriteria} \times 100$$

Jika nilai dari setiap komponen yang diberikan para ahli telah diketahui melalui skor kriteria dan memperoleh keterangan disetujui, penghitungan dilanjutkan dengan membuat rangkuman nilai hasil uji internal. Rangkuman nilai hasil uji internal dilakukan dengan membuat nilai rata-rata yang telah diperoleh dari ahli materi dan ahli desain sesuai dengan komponen sistem produk Komik Tematik Islami yang dikembangkan. Apabila nilai rata-rata telah didapatkan, munculah kata disetujui dan tidak disetujui. Jika keterangan disetujui, produk layak untuk diuji eksternal atau uji lapangan. Untuk lebih jelasnya perhatikan bagan berikut:



Bagan 2.2 Bagan Uji Internal 1

Setelah uji internal 1 dilakukan dengan melibatkan 2 dosen dan 1 guru maka diperoleh hasil instrumen validasi ahli dan dinyatakan valid dengan pengujian internal yang dilakukan hingga 2 kali revisi. Hasil kelayakan rancangan produk dapat dilihat pada lampiran 6 yang memperoleh hasil produk layak digunakan.

2. Pengujian Internal 2

Uji internal 2 dilakukan berdasarkan hasil pengujian internal 1 yang dilakukan dengan uji kuantitatif. Pada uji internal 2 rancangan produk diuji dengan menggunakan metode kualitatif. Rancangan produk yang diuji dengan menggunakan penilaian kualitatif adalah bentuk produk, proses kerja, respon subjek yang berkaitan dengan produk. Untuk mendapatkan data pada uji internal 2, maka rancangan produk dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan pertanyaan terbuka yang sifatnya meminta pendapat berdasarkan rancangan produk yang telah dibuat. Pengujian internal 2 rancangan Produk Komik Tematik Islami yang dilakukan dalam penelitian ini akan dilakukan dalam Forum Group Discussion atau disingkat dengan FGD.

Hasil uji internal menyatakan bahwa produk pengembangan Komik Tematik Islami dapat digunakan. Peneliti melanjutkan uji internal 2 dengan meminta pendapat para guru yang ada di sekolah tempat penelitian dan beberapa pendapat teman sejawat yang peneliti kumpulkan dalam beberapa forum. Berikut dokumentasi FGD yang dilakukan.



Dokumentasi *Forum Group Discussion* (FGD)

Adapun hasil dari FGD yang dilakukan (lampiran 7) menyatakan adanya penyempurnaan rancangan produk terkait pemilihan dan penyesuaian warna pada komik. Setelah penyempurnaan rancangan produk didapatkan melalui *Forum Group Discussion*, peneliti merevisi produk yang akan digunakan.

D. Tahap Pengembangan Produk Komik Tematik Islami

1. Pembuatan Produk

Penelitian dan Pengembangan terhadap produk Komik Tematik Islami untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dinilai oleh para ahli pada uji internal 1 dan meminta pendapat kepada praktisi pada uji internal 2 melalui *Forum Group Discussion* (FGD). Jika rancangan produk telah mendapat persetujuan dan mendapatkan kata layak untuk diuji cobakan maka peneliti memulai pembuatan produk yang akan diujikan kepada sampel penelitian.

Pembuatan produk Komik Tematik Islami, sebagai berikut:

- a. Produk komik berukuran B5
- b. Menentukan tema dan sub tema yang akan dikembangkan didalam komik
- c. Menentukan materi pembelajaran yang menjadi pokok pembahasan dan alur cerita didalam komik
- d. Mendesain tokoh, gambar yang terkait dengan materi dan pembahasan
- e. Menentukan gagasan pokok pada panel didalam komik
- f. Mencantumkan balon kata yang berisi percakapan

Rancangan poduk pengembangan Komik Tematik Islami sebagai berikut:

- a. Cover



- b. Desain gambar Tokoh dalam Komik

Ibrahim Nasution (Baim)
 Ia adalah seorang anak yang pintar , kutu buku ,
 dan tidak sombong meski dari keluarga yang berkecukupan.
 suka menolong teman, rajin dan bertanggung jawab.
 disenangi guru dan teman-temannya



M. Raihan Ritonga
 Si usil yang selalu jail , pecinta bola , yang tidak pernah diam.
 Tidak pintar dalam pelajaran umum.
 Tapi jago dalam pelajaran Olah Raga.
 Periang dan selalu bersemangat dalam segala hal.



Rizki Aditya
 Pecinta Qur'an yang selalu mengingatkan temannya untuk sholat tepat waktu. Pintar, sedikit pemau tapi ramah. Suka bersedekah dan menolong orang lain.



Naura Azmi
 Putri Melayu yang hoby bernyanyi dan menari. Selalu ceria, senang menghibur teman yang sedang bersedih. Tidak terlalu pintar, tapi rajin belajar. Selalu mau tau tentang apa yang terjadi di sekitarnya



Alika Vani Lubis
 Pintar, kutu buku, rajin, suka menolong teman yang kesusahan. Disayangi Guru & teman-temannya. Tidak banyak bicara dan disiplin.



Nabila.
 Sihitam manis yang selalu cuek, rada lamban dalam memahami pelajaran. Rajin, cuek tapi suka menolong teman. Cita-citanya ingin menjadi guru TK.

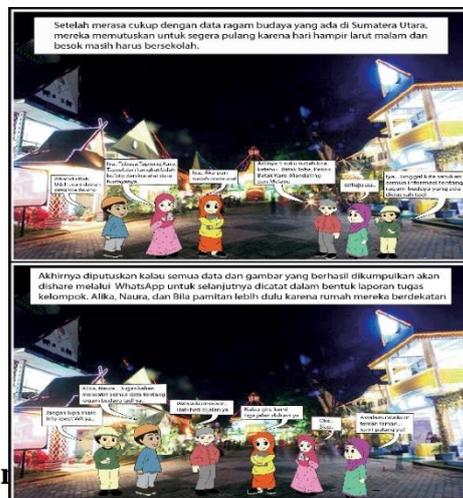
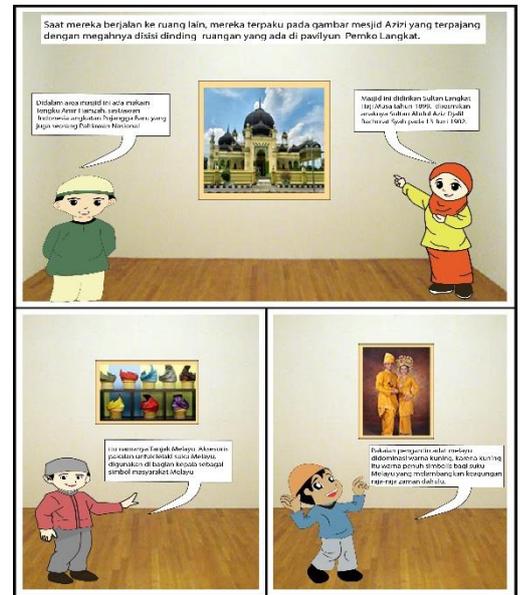


Hari ini murid kelas IV belajar Tematik Tema 1 Sub Tema 1 tentang Ragam Budaya Bangsa. Wali kelas membuat kelompok untuk mencari informasi tentang ragam budaya yang ada di lingkungan sekitar. Baim, Rizky, Naura, Alika, dan Bila ada dalam 1 kelompok. Mereka akan bertemu sepulang sekolah untuk membahasnya.



Ba'da Ashar Bila, Alika dan Naura sudah tiba dirumah Baim. Mereka akan mencari informasi tentang Ragam Budaya Bangsa di PRSU yang jaraknya tidak jauh dari rumah Baim.





2. Pengujian Lapangan

a. Desain Uji Coba (Eksperimen)

Pengujian lapangan awal menggunakan *desain one group pretest and posttest*. *Desain One Group Pretest and Posttest* adalah eksperimen yang dilakukan dalam satu kelompok. Desain ini telah menggunakan tes awal sehingga efek dari eksperimen dapat diketahui dengan pasti.

b. Sampel Penelitian

Setelah uji internal 1 dan 2 dilakukan, selanjutnya uji lapangan awal atau terbatas terhadap produk Komik Tematik Islami pada 1 smpa 2 sekolah dengan sampel 12-21 subjek pada kelas yang sama dengan kelas sampel. Uji lapangan awal atau terbatas dilakukan berdasarkan kondisi nyata dengan mengumpulkan subjek atau sampel penelitian sebanyak 15 sampel yang dilakukan di SD Islam Qurrotu'ayun.

c. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh secara kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan komparatif. Hal ini dilakukan untuk melihat adakah perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan komik dan tanpa menggunakan komik. Pengujian ini dilakukan pada tanggal 14 September – 5 Oktober selama 3 minggu.

d. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi ahli (desain, isi, pembelajaran, dan bahasa), kuesioner yang diisi oleh sampel penelitian, dan dokumentasi hasil belajar siswa. Lembar validasi ahli digunakan untuk memvalidkan produk Komik Tematik Islami yang

dikembangkan. Kuesioner digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan Komik Tematik Islami. Uji t-test digunakan untuk mengetahui keefektifan produk.

e. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui hasil instrumen dianalisis secara komparatif dengan menghitung hasil penggunaan produk dan menghitung hasil tanpa penggunaan produk, dengan menggunakan rumus *One-Group Pretest-Posttest Design* sebagai berikut:

$$O_2 - O_1$$

Keterangan:

O_1 = Hasil belajar siswa sebelum menggunakan produk Komik Tematik Islam

O_2 = Hasil belajar siswa sesudah menggunakan produk Komik Tematik Islami

Hasil yang diperoleh melalui test sebelum menggunakan Komik Tematik Islami dan setelah menggunakan Komik Tematik Islami ialah sebagai berikut:

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilaisebelummenggunakan Komiktematikislami	15	54,67	8,756	2,261
Nilaisesudahmenggunakan Komiktematikislami	15	79,33	7,988	2,063

Tabel 3.2. Hasil statistik sebelum dan setelah menggunakan Komik Tematik Islami di SD Islam Qurrotu'ayun

Berdasarkan tabel hasil statistik sebelum dan setelah menggunakan Komik Tematik Islami maka diketahui bahwa dari 15 sampel siswa terdapat perbedaan

nilai yang cukup signifikan. Nilai sebelum menggunakan Komik Tematik Islami dengan rata-rata 54,67 dengan standar deviasi sebesar 8,756. Adapun nilai setelah menggunakan Komik Tematik Islami meningkat dengan nilai rata-rata 79,33 dengan standar deviasi 7,988. Dari hasil diatas terdapat selisih nilai rata-rata sebelum dan setelah menggunakan Komik Tematik Islami yaitu:

$$\begin{aligned} O_2 - O_1 &= 79,33 - 54,67 \\ &= 24,66 \end{aligned}$$

Adapun selisih nilai rata-rata sebelum dan setelah menggunakan Komik Tematik Islami pada 15 sampel yaitu 24,66.

3. Pengujian Lapangan Utama

Setelah uji awal lapangan dilakukan dan hasil produk yang diperoleh terdapat revisi maka produk harus direvisi kembali sebelum dilakukan uji lapangan utama. Namun, jika produk tidak terdapat revisi pada produk yang dibuat maka uji akan dilanjutkan ke uji lapangan utama yang dilakukan pada kelas sampel dengan sampel terbatas yang diambil secara *probabilitas sampling*. Uji lapangan produk dilakukan dengan menggunakan eksperimen untuk mengetahui keefektifan produk yang telah dibuat.

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
--	---	------	----------------	-----------------

Nilai sebelum menggunakan Komik tematik islami	21	60,00	8,944	1,952
Nilai sesudah menggunakan Komik tematik islami	21	81,67	8,114	1,771

Tabel 3.3. Hasil statistik sebelum dan setelah menggunakan Komik Tematik Islami di MIS Islamiyah Sunggal

Berdasarkan tabel hasil statistik sebelum dan setelah menggunakan Komik Tematik Islami maka diketahui bahwa dari 21 sampel siswa terjadi peningkatan dari sebelum menggunakan komik dan setelah menggunakan komik. Nilai sebelum menggunakan Komik Tematik Islami dengan rata-rata 60,00 dengan standar deviasi sebesar 8,944. Adapun nilai setelah menggunakan Komik Tematik Islami meningkat dengan nilai rata-rata 81,67 dengan standar deviasi 8,114. Dari hasil diatas terdapat selisih nilai rata-rata sebelum dan setelah menggunakan Komik Tematik Islami yaitu:

$$\begin{aligned} O_2 - O_1 &= 81,67 - 60,00 \\ &= 21,67 \end{aligned}$$

Adapun selisih nilai rata-rata sebelum dan setelah menggunakan Komik Tematik Islami pada 21 sampel yaitu 21,67.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji kompratif *one sampel t test* dengan menggunakan bantuan SPSS Versi 22 dengan taraf signifikan 0,05 %. Hipotesis yang diuji yaitu:

H_0 : Komik Tematik Islami tidak valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1.

H_1 : Komik Tematik Islami valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1.

Kriteria pengambilan kesimpulan, yaitu:

- a. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_1 diterima
- b. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 ditolak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Validasi Produk Komik Tematik Islami

Validasi Produk Komik Tematik Islami dilakukan untuk melihat dan mengevaluasi secara runtun instrumen dan produk yang dikembangkan sehingga penggunaannya sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Validasi produk dilakukan untuk melihat validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk Komik Tematik Islami untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Validasi produk Komik Tematik Islami meliputi validasi desain, validasi isi, validasi pembelajaran, dan validasi bahasa yang dilakukan pada tanggal 10 September 2020.

a. Validasi Ahli Media

Validator ahli desain memberikan penilaian produk Komik Tematik Islami meliputi aspek pewarnaan, desain, grafis, pemakaian kata dan bahasa, serta kelayakan produk komik digunakan dalam pembelajaran. Kategori kelayakan media berdasarkan kriteria kelayakan sebagai berikut:

No	Skor dalam Persen (%)	Kategori Kelayakan
1	< 21%	Sangat Tidak Layak
2	21 – 40 %	Tidak Layak
3	40 – 60 %	Cukup Layak
4	60 – 80 %	Layak
5	80 – 100 %	Sangat Layak

Tabel 4.1 Tabel Kriteria Kelayakan Media

Penilaian yang dilakukan oleh ahli desain yaitu Ibu Anggia Nadrah Lubis, M.Pd, memperoleh hasil sebagai berikut:

Penilai	Aspek Penilaian					Total
	1	2	3	4	5	
Penilai Ahli Desain	8	15	11	6	13	53

Tabel 4.2 Tabel Kriteria Kelayakan Komik Menurut Validator Media

Keterangan:

- 1 = Pewarnaan (2 Kriteria)
- 2 = Desain (4 Kriteria)
- 3 = Grafis (3 Kriteria)
- 4 = Pemakaian Kata atau Bahasa (2 Kriteria)
- 5 = Komik dalam Pembelajaran (4 Kriteria)

Skor total keseluruhan yang diperoleh dari ahli desain dengan jumlah penilai satu orang ialah sebesar 53. Total yang didapat dipersentasikan untuk mengetahui kriteria kelayakan media dengan cara membagi hasil yang diperoleh dengan nilai skor maksimum kemudian dikali 100. Adapun hasil yang diperoleh ialah 88,33%. Berdasarkan hasil persentasi 88,33 % maka kualitas produk Komik Tematik Islami dikategorikan “Sangat layak” digunakan dalam pembelajaran.

Nilai yang diperoleh dari ahli desain telah memenuhi kelayakan desain sehingga produk Komik Tematik Islami tidak mendapatkan revisi dari validator desain. Catatan yang diberikan oleh validator desain hanya berupa ukuran huruf didalam komik agar terlihat lebih jelas. Revisi dalam pewarnaan dilakukan

setelah melakukan *Forum Group Discussion* dengan teman sejawat dan rekan guru MIS Islamiyah Sunggal tentang pepaduan warna dan kejelasan *background* dalam komik. Peneliti melakukan revisi dengan mengkombinasikan warna yang menarik dan merubah *background* agar terlihat jelas.

b. Validasi Ahli Materi

Ahli materi melakukan validasi terhadap isi materi yang disajikan dalam Komik Tematik Islami. Ahli materi dalam penelitian ini dilakukan oleh Ibu Leli Purnama, M.Pd dan Ibu Sarifah Nur, S.Pd meliputi aspek penyajian materi, isi materi, dan umpan balik siswa. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Penilai	Aspek Penilaian			Total
	1	2	3	
Penilai Satu	7	20	4	31
Penilai Dua	8	19	4	31
Total Skor				62

Tabel 4.3 Tabel Kriteria Kelayakan Komik Menurut Validator Materi

Keterangan:

- 1 = Penyajian (2 Kriteria)
- 2 = Isi Materi Holistik (5 Kriteria)
- 3 = Umpan Balik (1 Kriteria)

Skor total keseluruhan yang diperoleh dari ahli materi dengan jumlah penilai dua orang ialah sebesar 62. Total yang diperoleh dipersentasikan untuk mengetahui kriteria kelayakan media dengan cara membagi hasil yang diperoleh dengan nilai skor maksimum kemudian dikali 100. Adapun hasil yang diperoleh ialah 96,87 %. Berdasarkan hasil persentasi 96,87 % maka kualitas produk Komik Tematik Islami dikategorikan “Sangat layak” digunakan dalam pembelajaran.

c. Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam penelitian ini dilakukan oleh Ibu Leli Purnama, M.Pd yang memberikan penilaian terhadap aspek lugas, komunikatif, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa. Hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Penilai	Aspek Penilaian			Total
	1	2	3	
Penilai Ahli Bahasa	19	12	15	46

Tabel 4.4 Tabel Kriteria Kelayakan Komik Menurut Validator Bahasa

Keterangan:

- 1 = Lugas (5 Kriteria)
- 2 = Komunikatif (3 Kriteria)
- 3 = Kesesuaian dengan kaidah bahasa (4 Kriteria)

Skor total keseluruhan yang diperoleh dari ahli bahasa dengan jumlah penilai satu orang ialah sebesar 46. Persentasi nilai tersebut ialah sebesar 95,83

% sehingga hasil persentasi kualitas produk Komik Tematik Islami ditinjau ahli bahasa termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

d. Validasi Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran melakukan validasi tentang aspek pembelajaran yang meliputi penampilan dan efektivitas Komik Tematik Islami, penyajian materi dalam Komik Tematik Islami, keterkaitan media pembelajaran, dan keterlibatan peserta didik dalam menggunakan Komik Tematik Islami. Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Ibu Sarifah Nur, S.Pd dengan hasil yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Penilaian	Aspek Penilaian				Total
	1	2	3	4	
Penilai Ahli Pembelajaran	19	18	8	12	57

Tabel 4.5 Tabel Kriteria Kelayakan Komik Menurut Validator Pembelajaran

Keterangan:

- 1 = Penampilan dan efektivitas Komik Tematik Islami (5 Kriteria)
- 2 = Penyajian materi dalam komik tematik islami (5 Kriteria)
- 3 = Keterkaitan media pembelajaran (2 Kriteria)
- 4 = Keterlibatan peserta didik dalam menggunakan komik tematik islami (3 Kriteria)

Skor total keseluruhan yang diperoleh dari ahli pembelajaran dengan jumlah penilai satu orang sebesar 57. Persentasi nilai tersebut ialah 95 %

sehingga kualitas produk Komik Tematik Islami ditinjau dari ahli pembelajaran mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

B. Deskripsi Data Praktis Produk Komik Tematik Islami

Produk Komik Tematik Islami dinilai praktis melalui kuesioner yang diberikan kepada siswa. Kuesioner berupa pernyataan-pernyataan yang diisi oleh responden sesuai dengan fakta yang dialami masing-masing responden. Hasil yang didapatkan dari responden dihitung rata-ratanya kemudian dikonversi sesuai dengan kriteria tingkat kepraktisan. Hasil kepraktisan dapat dideskripsikan dengan kriteria sebagai berikut:

Kriteria	Kategori	Keterangan
75,01% - 100 %	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
50,01% - 75,00 %	Praktis	Dapat digunakan dengan revisi kecil
25,01% - 50,00 %	Kurang Praktis	Disarankan untuk tidak dipergunakan
00,00% - 25,00 %	Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan

Tabel 4.6 Tabel Kriteria Kepraktisan Produk

Data kepraktisan produk Komik Tematik Islami yang telah diisi oleh para responden dengan melihat deskripsi sebagai berikut:

No	Indikator	Skor

1	Saya mampu menyebutkan keberagaman yang ada di daerah setempat.	69
2	Saya mampu membedakan gagasan pokok dan gagasan pendukung melalui komik.	65
3	Saya tidak mampu menentukan sifat-sifat bunyi dan karakteristiknya.	59
4	Saya mampu menyimpulkan materi yang terdapat di dalam komik dengan bahasa sendiri.	68
5	Saya tidak mampu mengumpulkan ragam sosial, ekonomi, budaya, dan agama yang ada di daerah setempat.	63
6	Saya tidak mampu menampilkan keragaman budaya saya di depan kelas.	56
7	Saya mampu memilih ragam budaya yang terdapat di dalam komik.	73
8	Saya mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru secara lisan.	65
9	Saya tidak mampu mengusulkan percobaan cara menghasilkan bunyi.	55
10	Saya tidak mampu mengklasifikasikan materi yang terdapat di dalam komik.	64
11	Saya mampu membuktikan sikap menghargai ragam budaya yang ada di daerah setempat.	75
12	Saya mampu mengikuti pembelajaran dengan menggunakan komik.	76
13	Saya tidak mampu menunjukkan gagasan pokok dan gagasan pendukung.	60
14	Saya mampu mendemonstrasikan isi komik di depan kelas	63
15	Saya tidak mampu menggunakan komik dalam pembelajaran.	74
16	Saya tidak mampu menciptakan gambar tentang budaya yang saya miliki.	58

JUMLAH	1.043
RATA-RATA	77,60 %

Tabel 4.7 Tabel Hasil Indikator Kuesioner

Tabel hasil indikator kuesioner yang telah diisi responden tentang pernyataan seputar Komik Tematik Islami diatas menunjukkan persentasi kepraktisan sebesar 77,60 % dengan kriteria “Sangat Praktis”.

C. Deskripsi Data Efektif Produk Komik Tematik Islami

Efektifitas produk Komik Tematik Islami dapat dilihat melalui hasil uji *One-Sampel Statistics*. Uji efektivitas dilakukan kepada 21 sampel yang berasal dari Kelas IV MIS Islamiyah Sunggal dengan hasil sebagai berikut:

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilaisebelummenggunakan Komiktematikislami	21	60,00	8,944	1,952
Nilaisesudahmenggunakan Komiktematikislami	21	81,67	8,114	1,771

Tabel 4.8 Hasil Statistik Komik Tematik Islami di MIS Islamiyah Sunggal

Tabel Hasil Statistik Komik Tematik Islami di MIS Islamiyah Sunggal menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh 21 responden sebelum menggunakan Komik Tematik Islami sebesar 60,00 dengan standart deviasi 8,944. Terjadi peningkatan sesudah menggunakan Komik Tematik Islami dengan nilai rata-rata sebesar 81,67 dengan standart deviasi 8,114. Selisih nilai rata-rata sebelum

menggunakan Komik Tematik Islami dan sesudah menggunakan Komik Tematik Islami yaitu:

$$\begin{aligned} O_2 - O_1 &= 81,67 - 60,00 \\ &= 21,67 \end{aligned}$$

Selisih nilai rata-rata sebelum menggunakan Komik Tematik Islami dan sesudah menggunakan Komik Tematik Islami sebesar 21,67. Pembelajaran dengan menggunakan Komik Tematik Islami dapat disimpulkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Deskripsi Produk Komik Tematik Islami

Produk Komik Tematik Islami yang dikembangkan telah melalui uji coba dan dinyatakan layak serta efektif dalam proses pembelajaran. Produk Komik Tematik Islami berisi gambar dan informasi terkait materi pembelajaran tematik yang disajikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Produk Komik Tematik Islami yang dikembangkan akan dibagikan kepada siswa untuk melengkapi proses pembelajaran sehingga siswa mampu menjawab soal yang diberikan dengan tepat dan terjadi peningkatan hasil belajar pada siswa.

1. Produk Komik Tematik Islami Sebelum dan Setelah Revisi

Produk Awal



Revisi



Judul komik menunjukkan materi yang akan dipelajari pada Tema 1: Indahnya Kebersamaan, Sub Tema 1: Keberagaman Budaya Bangsaku. Tempat yang terdapat didalam komik menunjukkan ragam budaya yang ada di Provinsi Sumatera Utara berdasarkan KD Mata Pelajaran IPS mengenalkan budaya provinsi setempat sebagai ragam budaya bangsa Indonesia. Pemilihan tokoh kartun disesuaikan dengan judul komik yang berbasis Islami.

Produk Awal



Revisi



Produk Awal



Revisi



Produk Awal



Revisi



Produk Awal



Produk Awal



Produk Awal



Revisi



Revisi



Revisi



Pengenalan tokoh yang terdapat dalam komik bertujuan agar siswa dapat mengikuti alur cerita dan membedakan masing-masing karakteristik setiap tokoh juga mendekatkan siswa dengan tokoh.

Produk Awal



Revisi



Gambar diatas menjadi awal cerita dalam komik. Latar belakang tempat ialah MIS Islamiyah Sunggal berbentuk animasi sehingga siswa saat membaca komik ikut merasakan kejadian yang terjadi didalam komik. Revisi dalam halaman ini hanya berupa ukuran balon kata yang harus diperbesar agak siswa mudah membaca isi percakapan didalam balon kata.

Produk Awal



Revisi

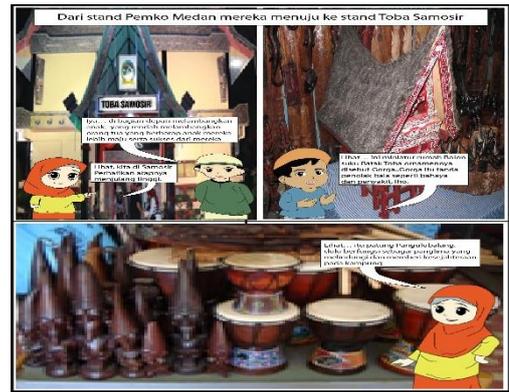


Gambar diatas menunjukkan adanya pengenalan ragam budaya yang ada di Provinsi Sumatera Utara salah satunya budaya Melayu dengan adanya Istana Maimon yang didirikan oleh Sultan Makmun Al-Rasyid Perkasa Alamsyah dan pengenalan Kota Medan tempo dulu yang digambarkan melalui kantor pos. Revisi diatas berupa pencocokan dan perluasan informasi dengan gambar.

Produk Awal



Revisi



Terdapat perbedaan halaman ini pada produk awal dan setelah direvisi. Perubahan latar belakang yang awalnya stand Toba Samosir terlihat lebih jauh dan luas. Sedangkan pada gambar yang sudah direvisi stand Toba Samosir diambil dari sudut pandang yang lebih dekat dan informasi yang detail.

Produk Awal



Revisi

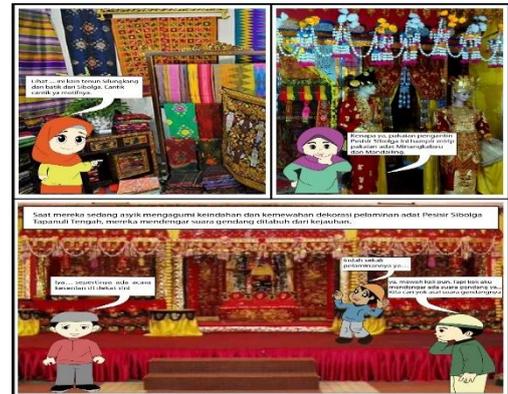


Gambar diatas menceritakan tentang pengenalan budaya Toba Samosir. Mulai dari alat musik, pakaian adat serta ritual yang digunakan saat meninggal dunia. Perbedaan gambar sebelum dan sesudah revisi hanya pada tata letak cerita dan tokoh.

Produk Awal



Revisi

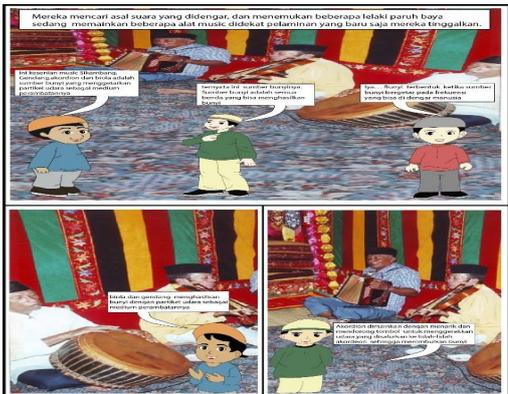


Gambar diatas menunjukkan adat Tapanuli Tengah seperti baju pengantin, kain tenun, dan kemewahan dekorasi pelaminan. Mereka menikmati indahnya pelaminan adat Pesisir Sibolga Tapanuli Tengah. Perbedaan produk awal dan setelah direvisi hanya terletak pada tata letak gambar dan informasi.

Produk Awal



Revisi



Gambar ini menunjukkan adanya keterkaitan mata pelajaran IPA Materi Bunyi yang dihasilkan melalui alat musik gendang, biola, dan akordian. Bunyi yang dihasilkan melalui alat musik tersebut menambah informasi kepada siswa tentang bunyi. Gambar setelah direvisi lebih mengarah kepada penjelasan bunyi dan alat musik yang dimainkan.

Produk Awal



Revisi



Halaman ini pada produk awal menjadi akhir cerita dalam komik. Namun terjadi penambahan halaman pada produk yang direvisi agar pembahasan tentang ragam budaya yang ada di Provinsi Sumatera Utara lebih jelas dan meluas. Pada halaman yang telah direvisi menceritakan tentang stand Tapanuli Selatan dengan warna yang khas dan pakaian adat yang terkenal.

E. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk melihat apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Sebelum melakukan perhitungan terhadap uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat hipotesis. Penelitian ini menggunakan uji *lilliefors kolmogorov-smirnov* sebagai uji normalitas dilanjutkan dengan uji homogenitas dan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas

Langkah pertama adalah menghitung uji normalitas terhadap nilai sebelum dan sesudah menggunakan Komik Tematik Islami dalam pembelajaran. Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS Versi 22 dengan uji *lilliefors kolmogorov-smirnov* signifikan yang bertujuan untuk mengetahui kesesuaian data berdistribusi normal atau tidak normal. Taraf signifikansi uji adalah $\alpha =$

0,05. Kriteria yang jika signifikansi yang diperoleh $> \alpha$, maka berdistribusi normal. Jika signifikansi yang diperoleh $< \alpha$ data tidak berdistribusi normal. Data berdistribusi normal akan dilanjutkan dengan uji homogenitas dan uji t-test. Apabila data tidak berdistribusi normal analisis akan dilanjutkan menggunakan uji *Wilcoxon* dan uji *Mann Whitney*. Adapun hasil analisis uji normalitas *Lilliefors Kolmogorov-Smirnov* data *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dari 21 responden sebagai berikut:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai sebelum menggunakan Komik	,188	21	,051	,935	21	,176
Nilai sesudah menggunakan Komik	,200	21	,027	,903	21	,040

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas

Hasil dari Hasil Uji Normalitas di atas menunjukkan bahwa nilai sebelum menggunakan komik Komik Tematik Islami adalah $0,051 > 0,05$. Sedangkan nilai sesudah menggunakan Komik Tematik Islami adalah $0,27 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena hasil yang diperoleh $>$ dari nilai $Sig. \alpha < 0,05$.

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas antara nilai *pre test* dan *post test* dilakukan untuk mengetahui apakah varians kedua nilai sama atau berbeda. Taraf signifikansi uji adalah $\alpha = 0,05$. Kriteria menguji homogenitas adalah jika signifikansi yang diperoleh $> \alpha$, maka varians kedua nilai homogen. Apabila signifikansi yang

diperoleh $< \alpha$, maka varians kedua nilai tidak homogen. Hasil uji homogenitas yang diperoleh dari 21 responden sebagai berikut:

Test of Homogeneity of Variances

nilai siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,368	1	40	,548

Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas varians kedua nilai memperoleh signifikansi sebesar 0,548. Hasil uji homogenitas sebesar $0,0548 > 0,05$, oleh karena itu varians kedua nilai dinyatakan homogen. Hasil uji normalitas berdistribusi normal dan uji homogenitas menunjukkan homogen, sehingga dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji *one sample t test*.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk melihat apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *one sample t test*. Berdasarkan uji *one sample t test* yang diperoleh dari 21 responden sebagai berikut:

One-Sample Test

	Test Value = 75					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
nilaisebelummenggunakankomikmatikislami	-7,685	20	,000	-15,000	-19,07	-10,93
nilaisesudahmenggunakankomikmatikislami	3,765	20	,001	6,667	2,97	10,36

Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan tabel uji hipotesis, nilai sebelum menggunakan Komik Tematik Islami memperoleh nilai signifikan sebesar 0,000 dan nilai sesudah menggunakan Komik Tematik Islami memperoleh nilai signifikan sebesar 0,001. Hal ini berarti nilai signifikan Komik Tematik Islami lebih kecil dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hal tersebut maka Komik Tematik Islami dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

F. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Produk Komik Tematik Islami Dinyatakan Valid

Produk Komik Tematik Islami divalidasi untuk mengetahui kemampuan penggunaan dan kualitas daya guna dalam rangka menciptakan inovasi media pembelajaran. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli desain, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran secara keseluruhan memperoleh kategori “Sangat Layak” untuk digunakan.

Ahli desain memberikan nilai validasi terhadap produk Komik Tematik Islami sebesar 88,33 %. Aspek yang dinilai ahli desain meliputi pewarnaan, desain, grafis, pemakaian kata atau bahasa, dan kelayakan penggunaan Komik Tematik Islami dalam pembelajaran. Desain Komik Tematik Islami menggunakan karikatur islami serta berlatarbelakang tempat yang dekat dengan siswa. Gambar juga dikaitkan dengan materi pembelajaran dari beberapa mata pelajaran. Produk Komik Tematik Islami menyajikan gambar yang dapat meningkatkan hasil belajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Hasil validasi yang diberikan ahli materi terhadap produk Komik Tematik Islami memperoleh hasil sebesar 96,87 % dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian ahli materi meliputi aspek penyajian, isi materi, dan umpan balik. Materi pembelajaran dalam Komik Tematik Islami ialah materi keberagaman yang ada disekitar, bunyi, gagasan pokok dan gagasan pendukung dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu Pengetahuan Alam, dan Bahasa Indonesia. Ketiga materi pembelajaran tersebut disajikan dalam bentuk cerita bergambar yang nyata dan dekat dengan siswa, sehingga pembelajaran lebih kontekstual.

Hasil validasi produk Komik Tematik Islami yang diberikan ahli bahasa memperoleh hasil 95,83. Nilai tersebut diperoleh dari aspek lugas, komunikatif, dan kesesuaian kaidah bahasa. Kualitas produk Komik Tematik Islami termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Bahasa yang terdapat dalam komik disesuaikan dengan usia siswa sehingga siswa memahami pesan dan informasi yang terdapat dalam komik.

Ahli pembelajaran memberikan penilaian validasi terhadap Komik Tematik Islami sebesar 95 % dengan kategori ”Sangat Layak”. Penilaian validasi pembelajaran meliputi penilaian penampilan dan efektivitas Komik Tematik Islami, penyajian materi Komik Tematik Islami, keterkaitan Komik Tematik Islami, dan keterlibatan peserta didik dalam menggunakan Komik Tematik Islami.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari setiap validasi ahli, dapat disimpulkan kevalidan produk Komik Tematik Islami secara keseluruhan yaitu 94 % dan mendapat kategori “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran di Kelas IV MI/SD.

2. Produk Komik Tematik Islami Dinyatakan Praktis

Produk Komik Tematik Islami dinyatakan praktis melalui kuesioner yang dibagikan kepada responden yaitu siswa kelas IV sebanyak 21 responden. Tanggapan responden terkait produk Komik Tematik Islami memperoleh hasil penilaian yang dipersentasikan sebesar 77,60 % dengan kategori “Sangat Praktis”. Responden memberikan penilaian terhadap 16 indikator yang terdapat dalam kuesioner setelah responden menggunakan produk Komik Tematik Islami dalam pembelajaran. Hasil yang diperoleh melalui kuesioner tersebut mendapatkan respon yang baik dari guru dan siswa. Penggunaan Komik Tematik Islami mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena Komik Tematik Islami memuat materi, gambar, dan informasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kepraktisan Komik Tematik Islami dapat dilihat dari penggunaan produk oleh siswa, guru, teman sejawat, dan pengguna lainnya yang tidak mengalami kesulitan saat menggunakan komik dalam pembelajaran. Komik Tematik Islami juga sesuai dengan kurikulum yang berlaku dikarenakan komik tersebut berbasis tematik yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Produk Komik Tematik Islami dikatakan praktis jika siswa dengan mudah menggunakan produk tersebut sehingga meningkat hasil belajar siswa dari sebelum menggunakan komik hingga sesudah menggunakan komik.

3. Produk Komik Tematik Islami Dinyatakan Efektif

Efektivitas produk Komik Tematik Islami diuji menggunakan uji *One-Sampel Statistics*. Responden dalam uji ini berjumlah 21 responden. Hasil uji *One-Sampel Statistics* menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah

penggunaan produk Komik Tematik Islami. Nilai yang diperoleh sebelum menggunakan Komik Tematik Islami sebesar 60,00 dengan standart deviasi 8,944. Nilai yang diperoleh sesudah menggunakan Komik Tematik Islami sebesar 81,67 dengan standart deviasi 8,114. Adapun selisih nilai rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan Komik Tematik Islami yaitu 21,67. Selisih nilai rata-rata diperoleh dengan mengurangkan hasil sesudah menggunakan Komik Tematik Islami dan sebelum menggunakan Komik Tematik Islami.

Peningkatan nilai yang diperoleh siswa tentunya dari proses pembelajaran menggunakan komik untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga terjadi perubahan pada hasil belajar siswa. Komik Tematik Islami dikatakan efektif dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Deskripsi Produk Komik Tematik Islami

Komik Tematik Islami merupakan kumpulan gambar yang disusun membentuk jalinan cerita dikombinasikan dengan teks atau informasi visual yang berisi materi pembelajaran. Produk Komik Tematik Islami menjadi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas IV. Produk Komik Tematik Islami memuat beberapa mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu Pengetahuan Alam, dan Bahasa Indonesia yang terangkum dalam Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1 dengan materi pelajaran yaitu Ragam budaya bangsaku, bunyi, gagasan pokok dan gagasan pendukung. Komik diberikan kepada siswa saat proses pembelajaran dimulai sebagai media pembelajaran disamping buku teks yang digunakan siswa.

Produk Komik Tematik Islami mengalami revisi yang disesuaikan dengan ahli yang memberikan penilaian, kritik, dan saran sehingga produk Komik Tematik Islami lebih baik dari sebelumnya. Produk Komik Tematik Islami diawali dengan judul “Ragam Budaya Bangsaku di Pekan Raya Sumatera Utara (PRSU). Selain judul, terdapat keterangan materi kelas IV Tema 1 Subtema 1 serta nama penulis. Tokoh didalam komik juga dihadirkan pada cover dengan tujuan memberikan pengenalan awal tokoh kepada siswa. Halaman setelah cover menjelaskan tentang masing-masing nama tokoh dan karakter tokoh dengan tujuan ketika siswa mengikuti alur cerita Komik Tematik Islami mampu mengambil sifat dan sikap yang baik dari tokoh dan meninggalkan sikap dan sifat yang buruk pada tokoh tersebut.

Gambar siswa di sekolah dan rumah menunjukkan sikap gotong royong dalam menyelesaikan tugas kelompok disekolah. Mereka menerapkan pembelajaran diskusi yang membuat siswa lebih aktif dan kritis. Gambar selanjutnya ketika mereka sudah tiba di Pekan Raya Sumatera Utara (PRSU) sikap tanggung jawab diperlihatkan pada halaman ini. Sosok ketua kelompok yang membagikan langsung tiket masuk dan menghimpun agar anggota kelompoknya tidak berpecah.

Gambar sholat maghrib berjamaah menunjukkan sikap religius yang ditonjolkan dalam komik ini. Pada halaman ini ragam budaya Kota Medan sudah diperlihatkan seperti Istana Maemon, kantor pos tempo dulu, dan kerajinan tangan khas Kota Medan. Ragam budaya yang pertama dikenalkan dalam komik ini ialah Kota Medan sebagai ibukota Provinsi Sumatera Utara.

Setelah berkunjung ke stand Kota Medan, ragam budaya dilanjutkan ke stand Toba Samosir. Toba Samosir merupakan ikon wisata yang terkenal di Indonesia

karena danaunya sangat luas dan kisah legendaris yang terkenal. Halaman ini memperkenalkan berbagai ragam budaya Toba Samosir seperti rumah adat, alat musik tradisional, pakaian adat, dan beberapa patung yang dihormati dalam adat Toba Samosir.

Ragam budaya selanjutnya berada di stand Karo dengan ikon wisata yang cukup terkenal yaitu pegunungan dan cuaca dinginya. Karo memiliki gunung berapi yang aktif sampai saat ini yaitu gunung Sinabung. Halaman ini menjelaskan ragam budaya karo seperti pakaian adat Karo, rumah adat Karo, dan hasil pertanian yang ada di daerah bercuaca dingin tersebut karena letak pertaniannya tepat dibawah kaki gunung.

Tapanuli Tengah menjadi ragam budaya setelah Karo yang mereka kunjungi. Halaman ini juga mulai memperkenalkan bunyi yang dihasilkan dari alat musik tradisional yang sedang dimainkan. Tidak hanya alat musik, pakaian adat, pelaminan pernikahan, kain tenun juga melengkapi ragam budaya Tapanuli Tengah. Saat yang bersamaan sebuah kesenian sedang dimainkan menambah wawasan para tokoh yang sedang berkunjung.

Setelah Tapanuli Tengah yang memperkenalkan ragam budayanya, para tokoh menuju stand Tapanuli Selatan yang lebih banyak dikenal dengan Mandailing Natal. Stand ini dibuka dengan rumah adat yang menawan serta pakaian adat yang khas seperti topi bolang untuk pengantin wanita dan topi ampu untuk pengantin pria. Gendang sembilan yang menjadi ciri khas Tapanuli Selatan juga diperlihatkan dalam komik. Kerajinan tangan yang digunakan sebagai tempat sirih serta tikar lapis tempat duduk para Raja menambah daftar ragam budaya Tapanuli Selatan.

Stand terakhir yang dikunjungi oleh para tokoh dalam komik ialah stand Langkat yang terkenal dengan suku Melayu. Langkat terkenal suku Melayu, makanan khasnya adalah Halua. Stand dibentuk bergaya masjid Azizi yang menjadi peradaban Melayu pada zamannya. Gambar yang diletakkan dalam bingkai foto tidak menjadi alasan untuk tidak menambah wawasan budaya tentang Kabupaten Langkat. Selain Masjid Azizi, terdapat manisan, topi Melayu dan Pakaian adat Melayu dalam halaman ini.

Tibalah pada halaman terakhir komik yang menceritakan berakhirnya pencarian para tokoh dalam komik di PRSU sehingga mereka pulang ke rumah masing-masing. Masing-masing tokoh mendapatkan tugas membuat karangan tentang informasi yang telah didapatkan di PRSU dan membuat gagasan pokok serta gagasan pendukung karangan tersebut.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Komik Tematik Islami dinyatakan valid. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi ahli yang terdiri dari ahli desain, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Komik Tematik Islami memperoleh nilai 94 % dengan kategori “Sangat Layak”.
2. Komik Tematik Islami dinyatakan praktis. Hal tersebut diperoleh dari kuesioner yang diisi responden sebanyak 21 siswa. Komik Tematik Islami memperoleh nilai 77,60 % dengan kategori “Sangat Praktis”.
3. Komik Tematik Islami untuk meningkatkan hasil belajar dinyatakan efektif. Efektivitas Komik Tematik Islami memperoleh peningkatan nilai antara sebelum dan sesudah menggunakan Komik Tematik Islami. Selisih sebelum dan sesudah menggunakan Komik Tematik Islami yaitu 21,67. Nilai sesudah menggunakan Komik Tematik Islami mengalami peningkatan sebanyak 21,67. Nilai rata-rata sebelum menggunakan Komik Tematik Islami, yaitu 60,00 dan nilai rata-rata sesudah menggunakan Komik Tematik Islami, yaitu 81,67. Dapat disimpulkan Komik Tematik Islami efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, maka uji hipotesis H_1 diterima, Komik Tematik Islami dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, yaitu:

1. Bagi Kepala Madrasah, untuk melengkapi fasilitas yang memadai agar dapat digunakan guru untuk mengajar, memberikan motivasi kepada guru sehingga guru mampu menciptakan suatu terobosan baru dalam dunia pendidikan, memberikan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan dirinya melalui pelatihan, seminar, *workshop*, dan kegiatan penunjang kompetensi guru.
2. Bagi Guru, untuk lebih inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga tumbuh semangat dan minat siswa, menciptakan suasana belajar yang aktif dan nyaman bagi siswa sehingga hasil belajar tercapai sesuai tujuan pembelajaran.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, berdiskusi dengan teman sebaya sehingga terbentuk pengetahuan baru secara mandiri dan tercapainya lah pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan bersikap sopan dan santun kepada guru.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini bisa menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bukhary, Abdullah Muhammad bin Ismail. *Shahih Bukhari*. Juz I. Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah.
- Al-Quran Terjemahan. 2015. *Departemen Agama RI*. Bandung: CV Darus Sunah.
- Ambaryani dan Airlanda, Gamaliel Septian. 2017. *Pengembangan Media Komik Untuk Efektivitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*. Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE). Vol. 3, (1).
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Batubara, Hamsan Husein. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada materi Operasi Bilangan Bulat*. Jurnal Muallimuna Madrasah Ibtidaiyah. Vol. 1, (1).
- Bonnef, Marcel. 2008. *Komik Indonesia*, Terj. Rahayu S Hidayat, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Departemen Agama Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam. 2005. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Departemen Agama Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam.
- Dewi, Putri Kumala dan Budiman, Nia. 2018. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi dan Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Faisal, Dini. dkk. *Membaca Ruang-Waktu (Space-Time) Panel Komikalisasi Puisi Hujan Bulan Juni*. Jurnal Humanus. Vol. 17, (2).

- Gulo, W. 2000. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Grasindo.
- Hariadi, Sutrisno. 2018. *Media Persentasi Pembelajaran: dari teori ke praktik*. Probolinggo: Dispora Probolinggo.
- Hayati, Sri. 2012. Research and Development (R&D) sebagai salah satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal* Vol. 37 No. 1.
- Ibda, Hamidulloh. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang (konsep dan aplikasi)*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Indaryati dan Jailani. 2015. *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V*. *Jurnal Prima Edukasi*. Vol. 3, (1).
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Kasmawati, dkk. 2016. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penggunaan Media Gambar di Kelas IV SD Inpres Banpres Posona*. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol. 1, (2).
- Khadijah. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Citra Pustaka Media.
- Kusmayadi, Ismail. Dkk. 2018. *Be Smart Bahasa Indonesia*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Lanti, Elly. 2017. *Media Pengembangan Pendidikan Karakter bagi Siswa SD*. Athra Samudra.
- Latif, Asep Ediana. 2018. *Evaluasi Pembelajaran di SD/MI (Perencanaan dan Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Autentik)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Maharsi, Indra. 2018. *Komik Dari Wayang Beber sampai Komik Digital*. Jakarta: Dwi Quantum.
- Malawi, Ibadullah dan Ani Kardawati, Ani. 2017. *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*, Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Malawi, Ibadullah. Dkk. 2019. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*, Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Mardianto. 2011. *Pembelajaran Tematik*. Medan: Perdana Publishing.
- MS, Gumelar. 2011. *Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media.
- Nataliya, Prima. 2015. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Imiah Psikologi Terapan, Vol. 3, (2).
- Prastowo, Andi. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*, Jakarta: Kencana.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, Nusa. 2011. Research & Development. Jakarta: Rajawali Pers.
- Regina L Panjaitan, Regina L. 2013. *Evaluasi Pembelajaran SD Berdasarkan Kurikulum 2013*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Rozie, Fachrur. 2018. *Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran*. Jurnal Widyagogik. Vol. 5, (2).

- Sapotro, Henggang Bara dan Soeharto. 2015 *Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD*. Jurnal Prima Edukasia Vol. 3, (1).
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Setiawan, Eko. 2018. *Pembelajaran Tematik Teoritis & Praktis*. Jakarta: Erlangga.
- Setyawati, Ninik. 2019. *Mudahnya Menggambar Dengan Shapes Tool Pada Microsoft Office*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Suara Merdeka. 25 April 2018. diakses dari <https://www.suaramerdeka.com/tiap-hari-pembaca-tembus-13-juta> pada 20 Januari 2020 pukul 19.30 Wib.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta.
- Suharyadi dan Purwanto. 2009. *Statistika: Untuk Keuangan dan Ekonomi Modern*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sumiharsono, Rudi dan Hasanah, Hisbiyatul. 2018. *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2017. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, Bandung: CV Wacana Prima.

- Ulva, Rifky Khumairo. 2016. Skripsi: *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV di MIS Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Wardana, Andi. 2018. Skripsi: *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak pada Peserta Didik Kelas III SD/MI*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Wandini, Rora Rizky. 2016. *Media Pembelajaran Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*. Nizhamiyah. VI(1)
- Wandini, Rora Rizky. 2017. *Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Tematik*. Nizhamiyah. VII(2)
- Wandini, Rora Rizky. 2017. *Pembelajaran Tematik*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yusuf, A Muri. 2017. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Lampiran 1

Hasil Wawancara dengan Guru

NO	DAFTAR PERTANYAAN	JAWABAN PERTANYAAN
1	Berapa lama Ibu mengajar di kelas IV?	Mengajar di kelas IV sudah selama 5 tahun.
2	Berapa jumlah siswa yang ada di kelas IV?	Jumlah siswa kelas IV sebanyak 42 siswa.
3	Bagaimana hasil belajar tematik siswa?	Hasil belajar sebesar 50% siswa mampu melewati kriteria ketuntasan minimum (KKM).
4	Bagaimana cara Ibu menyampaikan materi pembelajaran?	Penyampaian materi pembelajaran menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa dan dekat dengan siswa, juga mengaitkan dengan lingkungan siswa sehingga siswa lebih memahami materi tersebut.
5	Selain buku paket/buku ajar perangkat pembelajaran apa saja yang Ibu gunakan dalam pembelajaran Tematik di MI/SD kelas IV?	Buku siswa, buku guru, dan LKS.
6	Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran?	Siswa dalam merespon pembelajaran baik namun tidaklah keseluruhan siswa yang memberikan respon baik. Siswa yang merespon tidak baik maka akan dilakukan pendekatan lebih dari siswa lainnya. Respon siswa menjadi aktif jika proses belajar mengajar terdapat media pembelajaran sekalipun media pembelajarannya sangat sederhana.
8	Apakah Ibu pernah menggunakan Komik dalam pembelajaran?	Tidak pernah, karena sekolah juga tidak memberikan fasilitas buku komik pembelajaran dan komik lebih umum hanya berisi hiburan sehingga tidak pernah dijadikan media pembelajaran.

Lampiran II







Lampiran III



Lampiran IV

KARTU TELAAH VALIDASI AHLI DESAIN

Mata Pelajaran : Tematik
 Sasaran Program : MIS Islamiyah Sunggal
 Peneliti : Nurul Fadillah
 NIM : 0306161013
 Ahli Desain : Anggia Nadrah Lubis, M.Pd
 Jabatan : Dosen

NO	ASPEK	INDIKATOR	PENILAIAN			
			T	CT	KT	TT
1.	Pewarnaan	Kombinasi warna yang digunakan dalam Komik Tematik Islami.	✓			
		Warna yang digunakan dalam Komik Tematik Islami tidak mengganggu penyampaian materi.	✓			
2.	Desain	Komik Tematik Islami aman digunakan.	✓			
		Komik Tematik Islami tahan lama.		✓		
		Kesesuaian Komik Tematik Islami dengan lingkungan belajar.	✓			
		Komik Tematik Islami mudah dioperasikan.	✓			
3.	Grafis	Tampilan Komik Tematik Islami menarik.	✓			
		Komik Tematik Islami dapat digunakan sebagai alternatif belajar.	✓			
		Terdapat keterkaitan antara gambar dalam Komik Tematik Islami dengan materi pembelajaran.		✓		
4.	Pemakaian Kata atau Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.		✓		
		Penyajian pada materi jelas.		✓		

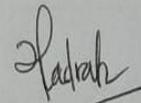
5.	Komik Tematik Islami dalam Pembelajaran	Kemampuan Komik Tematik Islami dalam menarik perhatian siswa.		✓		
		Komik Tematik Islami sebagai stimulus belajar.		✓		
		Komik Tematik Islami dalam meningkatkan hasil belajar.		✓		
		Komik Tematik Islami sesuai dengan sumber belajar.	✓			

Keterangan:

T : Tepat KT : Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat TT : Tidak Tepat

Medan, 10 September 2020



Anggia Nadrah Lubis, M.Pd

PENILAIAN AHLI DESAIN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Tematik Islami terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Islamiyah Sunggal

Peneliti : Nurul Fadillah

NO	ASPEK	PENILAIAN			
		T	CT	KT	TT
1.	Kesesuaian instrument dengan indikator desain.		✓		
2.	Kesesuaian desain dengan kebutuhan siswa.		✓		
3.	Kesesuaian desain dengan usia anak.	✓			

Keterangan:

T : Tepat

KT : Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

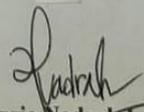
TT : Tidak Tepat

Catatan/Saran:

Mohon diperhatikan ketikan pada halaman pertama, mohon diperhatikan gambar dan wacana pada halaman keenam, dan mohon diperhatikan font agar terlihat jelas dan fokus.

Kesimpulan: Instrumen ini dapat/tidak dapat digunakan.

Medan, 10 September 2020


Anggia Nadrah Lubis, M.Pd

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI DESAIN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anggia Nadrah Lubis, M.Pd

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrument ahli desain pada penelitian dengan judul "*Pengembangan Media Komik Tematik Islami terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Islamiyah Sunggal*" yang dikerjakan oleh mahasiswa:

Nama : Nurul Fadillah

NIM : 0306161013

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrument tersebut Valid/Tidak Valid. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 10 September 2020


Anggia Nadrah Lubis, M.Pd

Lampiran V

KARTU TELAAH VALIDASI AHLI ISI

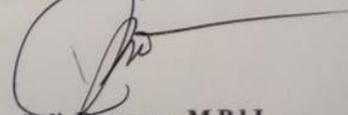
Mata Pelajaran : Tematik
 Sasaran Program : MIS Islamiyah Sunggal
 Peneliti : Nurul Fadillah
 NIM : 0306161013
 AhliDesain : Leli Purnama, M.Pd.I
 Jabatan : Dosen

NO	ASPEK	INDIKATOR	PENILAIAN			
			T	CT	KT	TT
1.	Penyajian	Penyampaian materi runtut.		✓		
		Terdapat gambar dan cerita di dalam komik.	✓			
2.	Isi Materi Holistik	Kesesuaian materi dengan KD untuk Kelas IV .	✓			
		Kelengkapan materi dengan pembelajaran.	✓			
		Materi sesuai dengan kondisi lingkungan siswa.	✓			
		Materi meliputi ilustrasi.	✓			
		Keterkaitan materi yang disajikan sesuai dengan hasil belajar siswa.	✓			
3.	Umpan Balik	Memberikan pesan atau makna kepada siswa dalam kehidupan sehari-hari.	✓			

Keterangan:

T : Tepat KT : Kurang Tepat
 CT : Cukup Tepat TT : Tidak Tepat

Medan, 12 September 2020


Leli Purnama, M.Pd.I
 NIDN.2101039103

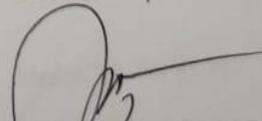
VALIDASI AHLI BAHASA

NO	ASPEK	INDIKATOR	PENILAIAN			
			T	CT	KT	TT
1.	Lugas	Ketetapan penggunaan kalimat.	✓			
		Pemilihan kalimat sesuai dengan karakter siswa.	✓			
		Pemilihan kata yang sederhana.	✓	✗		
		Kebakuan istilah.		✓		
		Ketetapan struktur ilmiah.	✓			
2.	Komunikatif	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa.	✓			
		Kalimat memuat pesan dan informasi.	✓			
		Pemahaman terhadap pesan dan informasi.	✓			
3.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Bahasa yang digunakan santun	✓			
		Kesesuaian bahasa dengan siswa MI Kelas IV	✓			
		Tata bahasa mudah dibaca serta dipahami	✓			
		Ketetapan ejaan		✓		

Keterangan:

T : Tepat KT : Kurang Tepat
 CT : Cukup Tepat TT : Tidak Tepat

Medan, 12 September 2020


Leli Purnama, M.Pd.I
 NIDN. 2101039103

PENILAIAN AHLI ISI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Tematik Islami terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Islamiyah Sunggal

Peneliti : Nurul Fadillah

NO	ASPEK	PENILAIAN			
		T	CT	KT	TT
1.	Kesesuaian instrument dengan indikator isi.	(T) ✓			
2.	Kesesuaian isi dengan kebutuhan siswa.	✓			
3.	Kesesuaian isi dengan usia anak.	✓			

Keterangan:

T : Tepat

KT : Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT : Tidak Tepat

Catatan/Saran:

.....

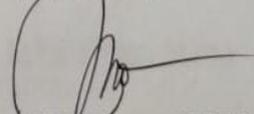
.....

.....

.....

Kesimpulan: Instrumen ini dapat/~~tidak dapat~~ digunakan.

Medan, 12 September 2020



Leli Purnama, M.Pd.I

NIDN. 2101039103

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI ISI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Leli Purnama, M.Pd.I

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrument ahli isi pada penelitian dengan judul "*Pengembangan Media Komik Tematik Islami terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Islamiyah Sunggal*" yang dikerjakan oleh mahasiswa:

Nama : NurulFadillah

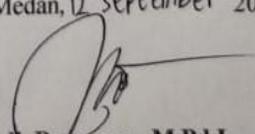
NIM : 0306161013

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Yotidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrument tersebut Valid/~~Valid~~. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 12 September 2020


Leli Purnama, M.Pd.I
NIDN.2101039103

KARTU TELAAH VALIDASI AHLI ISI

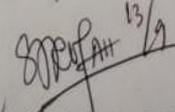
Mata Pelajaran : Tematik
 Sasaran Program : MIS Islamiyah Sunggal
 Peneliti : Nurul Fadillah
 NIM : 0306161013
 Ahli Desain : Sarifah Nur, S.Pd
 Jabatan : Guru Wali Kelas IV

NO	ASPEK	INDIKATOR	PENILAIAN			
			T	CT	KT	TT
1.	Penyajian	Penyampaian materi runtut.	✓			
		Terdapat gambar dan cerita didalam komik.	✓			
2.	Isi Materi Holistik	Kesesuaian materi dengan KD untuk Kelas IV .	✓			
		Kelengkapan materi dengan pembelajaran.		✓		
		Materi sesuai dengan kondisi lingkungan siswa.	✓			
		Materi meliputi ilustrasi.	✓			
		Keterkaitan materi yang disajikan sesuai dengan hasil belajar siswa.	✓			
3.	Umpan Balik	Memberikan pesan atau makna kepada siswa dalam kehidupan sehari-hari.	✓			

Keterangan:

T : Tepat KT : Kurang Tepat
 CT : Cukup Tepat TT : Tidak Tepat

Medan, September 2020


 Sarifah Nur, S.Pd

PENILAIAN AHLI ISI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Tematik Islami terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Islamiyah Sunggal

Peneliti : Nurul Fadillah

NO	ASPEK	PENILAIAN			
		T	CT	KT	TT
1.	Kesesuaian instrument dengan indikator isi.	✓			
2.	Kesesuaian isi dengan kebutuhan siswa.	✓			
3.	Kesesuaian isi dengan usia anak.	✓			

Keterangan:

T : Tepat

KT : Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT : Tidak Tepat

Catatan/Saran:

.....

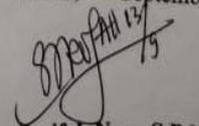
.....

.....

.....

Kesimpulan: Instrumen ini dapat/~~tidak dapat~~ digunakan.

Medan, September 2020


 Sarifah Nur, S.Pd

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI ISI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sarifah Nur, S.Pd

Jabatan : Guru Wali Kelas IV

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrument ahli isi pada penelitian dengan judul "*Pengembangan Media Komik Tematik Islami terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Islamiyah Sunggal*" yang dikerjakan oleh mahasiswa:

Nama : Nurul Fadillah

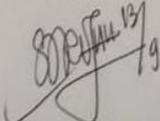
NIM : 0306161013

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrument tersebut Valid/~~Valid~~. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, September 2020



Sarifah Nur, S.Pd

Lampiran VI

KARTU TELAAH VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Tematik

Sasaran Program : MIS Islamiyah Sunggal

Peneliti : Nurul Fadillah

NIM : 0306161013

Ahli Desain : Sarifah Nur, S.Pd

Jabatan : Guru Wali Kelas IV

NO	ASPEK	INDIKATOR	PENILAIAN			
			T	CT	KT	TT
1.	Penampilan dan Efektifitas Komik Tematik Islami	Komik Tematik Islami mudah dipahami.		✓		
		Komik Tematik Islami aman bagi siswa.	✓			
		Komik Tematik Islami tahan lama.	✓			
		Komik Tematik Islami mudah dibawa.	✓			
		Komik Tematik Islami dapat dipindahkan.	✓			
2.	Penyajian materi dalam Komik Tematik Islami	Komik Tematik Islami dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran.	✓			
		Kemampuan Komik Tematik Islami sebagai alat bantu pencapaian kompetensi dasar.		✓		
		Kemampuan Komik Tematik Islami sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran.	✓			

		Materi dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.	✓			
		Materi dapat digunakan untuk menyelesaikan soal terkait materi yang dipelajari.	✓	✓		
3.	Keterkaitan Media Pembelajaran	Komik Tematik Islami yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran.	✓			
		Keterkaitan siswa belajar dengan Komik Tematik Islami yang dikembangkan.	✓			
4.	Keterlibatan Peserta Didik Dalam Menggunakan Komik Tematik Islami	Kemampuan Komik Tematik Islami menciptakan rasa semangat siswa.	✓			
		Kemampuan Komik Tematik Islami dapat memicu kreativitas siswa.	✓			
		Kemampuan Komik Tematik Islami mengaktifkan siswa dalam pembelajaran.	✓			

Keterangan:

T : Tepat KT : Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat TT : Tidak Tepat

Medan, September 2020

Sarifah Nur 13/9

Sarifah Nur, S.Pd

PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Tematik Islami terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Islamiyah Sunggal

Peneliti : Nurul Fadillah

NO	ASPEK	PENILAIAN			
		T	CT	KT	TT
1.	Kesesuaian instrument dengan indikator pembelajaran.		✓		
2.	Kesesuaian Komik Tematik Islami dengan kebutuhan siswa.	✓			
3.	Kesesuaian Komik Tematik Islami dengan usia anak.	✓			

Keterangan:

T : Tepat

KT : Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

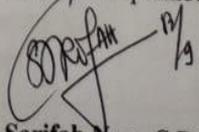
TT : Tidak Tepat

Catatan/Saran:

.....

Kesimpulan: Instrumen ini dapat/~~tidak dapat~~ digunakan.

Medan, September 2020


Sarifah Nur, S.Pd.

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sarifah Nur, S.Pd.

Jabatan : Guru Wali Kelas IV

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrument ahli isi pada penelitian dengan judul "*Pengembangan Media Komik Tematik Islami terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Islamiyah Sunggal*" yang dikerjakan oleh mahasiswa:

Nama : Nurul Fadillah

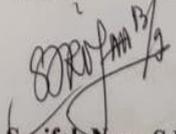
NIM : 0306161013

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrument tersebut Valid/~~Tidak Valid~~. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, September 2020


Sarifah Nur, S.Pd.

Lampiran VII

**KUESIONER KOMIK TEMATIK ISLAMI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR**

Identitas Responden

Nama : SEPTI LASTRI SIREGAR

Status : MAHASISWI PGMP

Asal Instansi : LIN-SUMATERA UTARA

Petunjuk Pengisian

Bacalah pernyataan dibawah ini, kemudian berilah tanda centang/ceklis pada kolom penilaian yang sudah tertera!

SS : Jika pertanyaan tersebut **Sangat Sesuai** dengan diri anda

S : Jika pertanyaan tersebut **Sesuai** dengan diri anda

TS : Jika pertanyaan tersebut **Tidak Sesuai** dengan diri anda

STS : Jika pertanyaan tersebut **Sangat Tidak Sesuai** dengan diri anda

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			SS	S	TS	STS
1.	Pewarnaan	Komik Tematik Islami menggunakan kombinasi warna.	✓			
		Warna yang digunakan dalam Komik Tematik Islami tidak mengganggu materi.		✓		
		Warna yang digunakan terlalu cerah.		✓		
		Penggunaan warna yang kurang menarik		✓		
		Warna dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa.		✓		
		Warna yang digunakan tahan lama.	✓			
		Warna yang digunakan aman.	✓			

		Kesesuaian warna dengan gambar yang terdapat dalam Komik Tematik Islami.	✓				
2.	Desain	Komik Tematik Islami aman digunakan.	✓				
		Kesesuaian Komik Tematik Islami dengan lingkungan belajar.	✓				
		Komik Tematik Islami mudah dioperasikan.	✓				
		Tampilan gambar menarik.	✓				
3.	Grafis	Komik Tematik Islami dapat digunakan sebagai media pembelajaran.	✓				
		Keterkaitan gambar dalam komik dengan materi pembelajaran.	✓				
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	✓				
4.	Pemakaian Kata atau Bahasa	Penyajian pada materi jelas.	✓				
		Kemampuan Komik Tematik Islami sebagai stimulus belajar.	✓				
5.	Komik Tematik Islami dalam pembelajaran	Kemampuan Komik Tematik Islami dalam meningkatkan hasil belajar siswa.	✓				
		Kesesuaian Komik Tematik Islami dengan sumber belajar	✓				

Lampiran VIII

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683</p>
<p>Nomor : B-12720/ITK.V.3/PP.00.9/09/2020</p>	<p>10 September 2020</p>
<p>Lampiran : -</p>	
<p>Hal : Izin Riset</p>	
<p>Yth. Bapak/Ibu Kepala MIS Islamiyah Sunggal</p>	
<p><i>Assalamulaikum Wr. Wb.</i></p>	
<p>Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:</p>	
<p>Nama : Nurul Fadillah</p>	
<p>NIM : 0306161013</p>	
<p>Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 07 Oktober 1998</p>	
<p>Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah</p>	
<p>Semester : IX (Sembilan)</p>	
<p>Alamat : JLSWADAYA LK VI Kelurahan LALANG Kecamatan MEDAN SUNGGAL</p>	
<p>untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di MIS Islamiyah Sunggal, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul:</p>	
<p><i>Pengembangan Media Komik Tematik Islami terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Islamiyah Sunggal</i></p>	
<p>Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.</p>	
<p>Medan, 10 September 2020 a.n. DEKAN Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini</p>	
	
<p><i>Digitally Signed</i></p>	
<p><u>Dr. Khadijah, M.Ag</u> NIP. 196503272000032001</p>	
<p>Tembusan:</p> <p>- Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan</p>	