

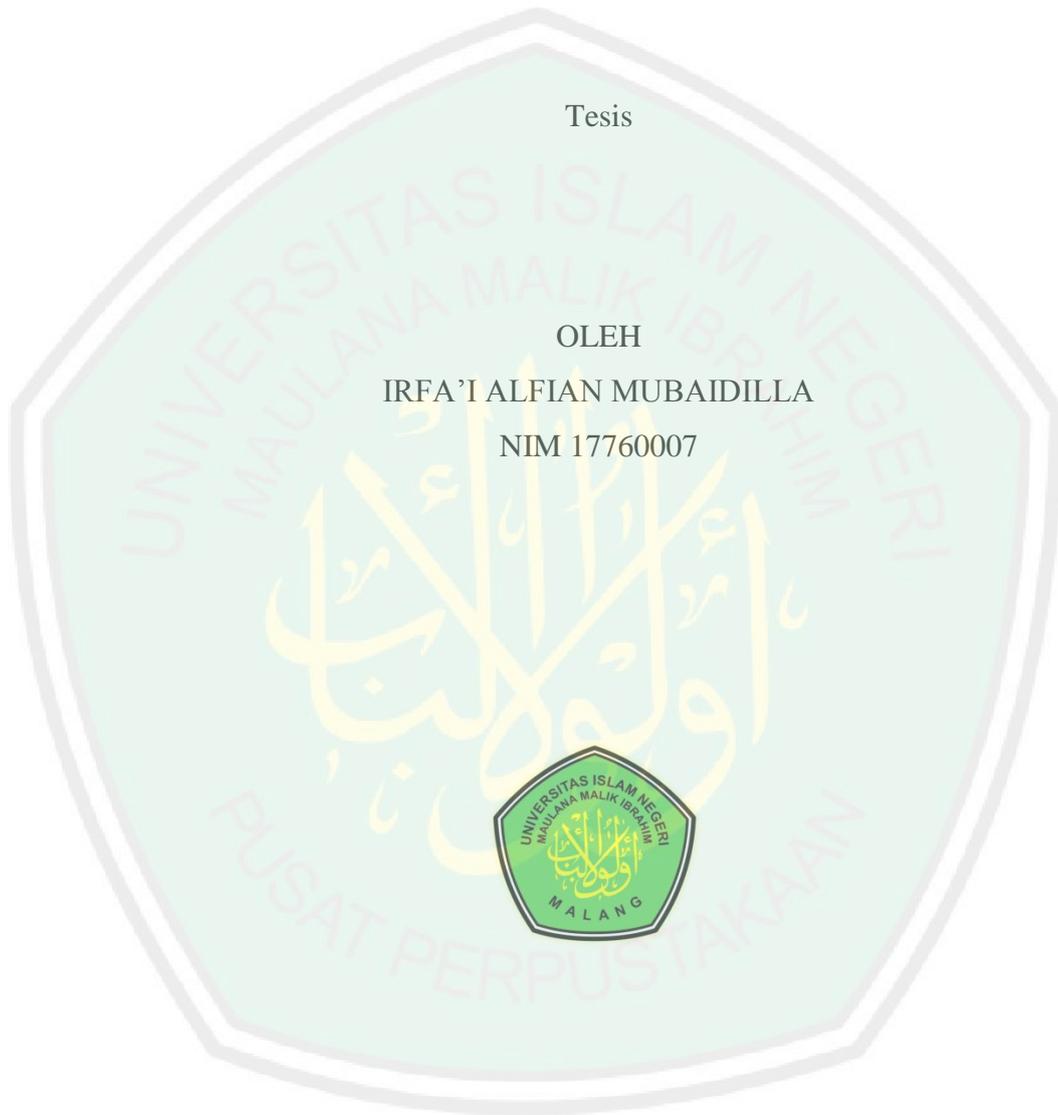
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS KOMIK ISLAMI DALAM MATA PELAJARAN IPA  
MATERI GAYA DAN GERAK UNTUK SISWA KELAS IV SD/MI**

Tesis

OLEH

IRFA'I ALFIAN MUBAIDILLA

NIM 17760007



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
PASCASARJANA  
UNVIERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2019**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS KOMIK ISLAMI DALAM MATA PELAJARAN IPA  
MATERI GAYA DAN GERAK UNTUK SISWA KELAS IV SD/ MI**

Tesis  
Diajukan kepada  
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Magister  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

OLEH  
IRFA'I ALFIAN MUBAIDILLA  
NIM 17760007

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
PASCASARJANA  
UNVIERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2019**

## LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS

Nama : **Irfa'i Alfian Mubaidilla**

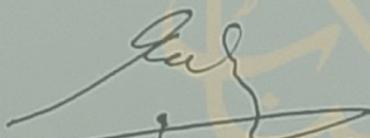
NIM : 17760007

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami  
dalam Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak Untuk  
Siswa Kelas IV SD/ MI

Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan seperlunya, Tesis dengan judul  
sebagaimana di atas disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Tesis,

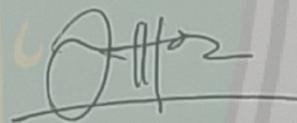
Pembimbing I,



**Dr. H. Suaib H. Muhammad, M. Ag**

NIP. 19571231 198603 1 028

Pembimbing II,

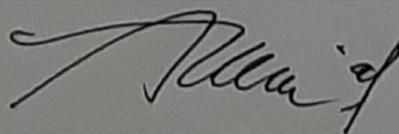


**Dr. Hj. Ulfah Utami, M.Si**

NIP. 19650509 199903 2 002

**Mengetahui:**

Ketua Program Studi



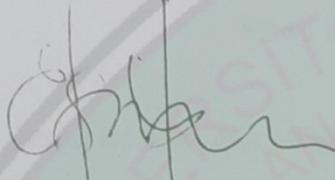
**Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M. Ag**

NIP. 19671220 199803 1 002

**LEMBAR PENGESAHAN**

Tesis dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami dalam Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak Untuk Siswa Kelas IV SD/ MI** ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 29 April 2019.

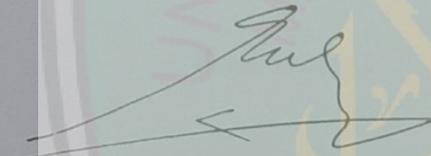
Dewan Peguji,



**Dr. Esa Nur Wahyuni, M. Pd**

NIP. 19720306 200801 2 010

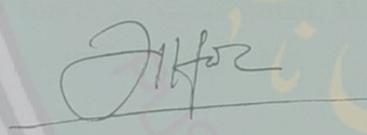
Penguji Utama



**Dr. H. Suaib H. Muhammad, M. Ag**

NIP. 19571231 198603 1 028

Anggota



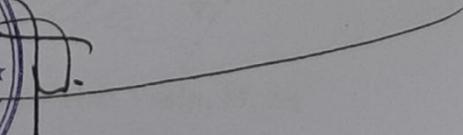
**Dr. Hj. Ulfah Utami, M. Si**

NIP. 19650509 199903 2 002

Anggota

Mengetahui,

Direktur Pascasarjana,



**Prof. Dr. H. Mulyadi, M. Pd.I**

NIP. 19550717 198203 1 005

## LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS PENELITIAN

**Saya yang bertanda tangan di bawah ini,**

Nama : Irfa'i Alfian Mubaidilla

NIM : 17760007

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami dalam Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak Untuk Siswa Kelas IV SD/ MI

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian dan karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar rujukan.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan nada klain dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

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

Malang, Maret 2019

Hormat Saya,



Handwritten signature of Irfa'i Alfian Mubaidilla.

Irfa'i Alfian Mubaidilla

## MOTTO

﴿ لِيَبْلُوَكُمْ أَيُّكُمْ أَحْسَنُ عَمَلًا ﴾

﴿ Supaya Dia menguji kamu, siapa di antara kamu yang lebih baik amalnya ﴾

Q.S. Al- Mulk: 2<sup>1</sup>

﴿ إِنَّ أَحْسَنَكُمْ أَحْسَنُكُمْ لِأَنفُسِكُمْ<sup>ص</sup> ﴾

﴿ Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri ﴾

Q.S. Al- Israa': 7<sup>2</sup>

﴿ Do something or, you are nothing ﴾

---

<sup>1</sup> Mohamad Taufiq, *Quran in Word Ver. 1,3* Taufiq Product

<sup>2</sup> Mohamad Taufiq, *Quran in Word*

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah

Alhamdulillah kepada Allah Tuhan semesta alam, yang memberikan kemudahan  
Allah memberikan kesederhanaan dalam menuangkan suara pikiran  
Semoga Allah selalu memberikan Rahmat kepada kita semua

Ya Allah Yang Maha Pengasih  
Ya Allah Yang Maha Penyayang  
Ya Allah Yang Maha Kuasa

Memberikan imajinasi dengan suara  
Memberikan karakter dengan hati  
Memberikan pandangan dengan perilaku  
Semua telah tertata dan terukir dalam lembaran kertas

Goresan ini teruntuk yang tercinta  
Penjaga keluarga, Pak Muhaimin  
Penenang keluarga, Buk Umi Baidah  
Peramai keluarga,  
Mas Miftakhul Rizal Mubaidilla dan Dek Trias Fatih Mubaidilla

Doa selalu teriring untuk anakmu ini  
Nasehat selalu beredar dalam lingkungan  
Dukungan penuh dalam setiap keputusan  
Para peramai yang menjadi inspirasi dalam sepi, penyejuk dalam sunyi hati  
Kata-kata indah untuk yang selalu di sampingku

Tak peduli apa yang diterka mereka di luar sana  
Bagiku tetap ada ruang di hati  
Dengan cinta, hidup lebih indah dari sekedar kata-kata  
Mencintai adalah hak setiap orang  
Tapi menjaga dan memiliki adalah kewajiban untukmu

Terimakasih  
**#salamAye**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah kita ucapkan atas berkah rahmad Allah SWT, Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami dalam Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak untuk Siswa Kelas IV SD/ MI dapat terselesaikan dengan baik dan dapat dijadikan sebagai rujukan dalam pengembangan media berikutnya. Shalawat serta salam tak lupa kita tujukan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya di Yaumul Akhir.

Bentuk bangga dan bahagia tersendiri yang dapat penulis rasakan, melalui lika-liku dan jalan panjang dalam penyelesaian Tesis sebagai tugas akhir ini. namun, disamping itu semua ucapan terimakasih juga tersampaikan kepada orang-orang yang terus memberikan semangat, motivasi dan arahan untuk terus memacu ke depan, mereka adalah;

1. Prof. Dr. H. Abdul Haris, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Prof. Dr. H. Mulyadi, M. PdI selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M. Ag selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

4. Dr. H. Suaib H. Muhammad, M. Ag selaku Dosen Pembimbing I yang dengan teliti memberikan saran, masukan dan memberi arahan dalam penulisan Tesis ini.
5. Dr. Hj. Ulfah Utami, M. Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan waktunya untuk mengoreksi penulisan Tesis ini.
6. Dr. H. Eko Budi Minarno, M. Pd selaku Ahli Materi yang telah memberikan nilai validasi terhadap kelayakan media.
7. Dr. Muhammad Walid, MA selaku Ahli Desain yang telah memberikan nilai validasi terhadap kelayakan media.
8. Mita Kurnia, S. Pd selaku Ahli Pembelajaran dan Guru kelas IV Al Batani di SD Muhammadiyah 9 “Panglima Sudirman” Malang yang telah memberikan nilai validasi terhadap kelayakan media.
9. Aqmarina Prasaditasari, S. Pd selaku Ahli Pembelajaran dan Guru Pendamping kelas IV Al Batani di SD Muhammadiyah 9 “Panglima Sudirman” Malang yang telah memberikan nilai validasi terhadap kelayakan media.
10. Novita Dwi Lestari, SP selaku Guru kelas IV Al Farabi di SD Muhammadiyah 9 “Panglima Sudirman” Malang.
11. Hanif Nuurmansyah, S. PdI selaku Guru Pendamping kelas IV Al Batani di SD Muhammadiyah 9 “Panglima Sudirman” Malang yang telah membantu dalam proses perizinan dengan pihak sekolah.
12. Sony Darmawan, M. Pd selaku Kepala Sekolah SD Muhamamdiyah 9 “Panglima Sudirman” Malang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

13. Triana Cahyaning, S. Si selaku Kepala Urusan Kurikulum SD Muhammadiyah 9 “Panglima Sudirman” Malang yang telah memberikan izin dan mengawal penulis untuk melakukan penelitian.
14. Semua anak kelas IV Al Batani dan Al Farabi SD Muhammadiyah 9 “Panglima Sudirman” Malang yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
15. Teman MPGMI angkatan 2017 yang menjadi motivasi untuk kerja keras, jujur dan santun.
16. Semua pihak yang terlibat dalam penelitian namun tidak bisa kami sebutkan, penulis ucapkan terimakasih banyak atas bantuan moral, material dan spiritual secara tulus dan ikhlas.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan untuk kita akan diganti menjadi berkah dan rahmad oleh Allah SWT. Harapannya semoga Tesis ini dapat menjadi referensi bagi pembaca dan peneliti berikutnya, serta memberikan tambahan wawasan untuk mutu pendidikan di negara ini, aamiin.

Malang, April 2019



Penulis

## DAFTAR ISI

### COVER

### COVER DALAM

LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
MOTTO .....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR GRAFIK .....	xvi
PEDOMAN LITERASI .....	xvii
ABSTRAK BAHASA INDONESIA .....	xviii
ABSTRAK BAHASA INGGRIS .....	xix
ABSTRAK BAHASA ARAB .....	xx
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	7
C. Spesifikasi Produk .....	7
D. Pentingnya Penelitian .....	10

E. Asumsi dan Keterbatasan .....	10
F. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian .....	11
G. Definisi Operasional .....	18
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>20</b>
A. Perspektif Teoritik .....	20
1. Teori Belajar dan Pembelajaran .....	20
a. Teori Konstruktivisme Piaget .....	20
b. Teori Karakter L. Sun .....	21
c. Teori Pembelajaran IPA .....	22
2. Bahan Ajar .....	26
a. Pengertian Bahan Ajar .....	26
b. Manfaat Bahan Ajar .....	27
c. Macam-macam Bahan Ajar .....	27
3. Media .....	28
a. Pengertian Media .....	28
b. Macam-macam Media .....	29
c. Manfaat Media .....	30
4. Media Komik .....	32
a. Pengertian Media Komik .....	32
b. Karakteristik Media Komik .....	32
c. Kelebihan Media Komik .....	33
d. Prosedur Pembuatan Media Komik .....	34
5. Media Komik Islami .....	35

6. Pengembangan Media Pembelajaran .....	37
B. Integrasi Media Pembelajaran Berbasis Komik dengan al Quran .	36
C. Kerangka Berpikir .....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN&amp;PENGEMBANGAN .....</b>	<b>41</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	41
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	44
C. Uji Coba Produk .....	49
1. Desain Uji Coba .....	49
2. Subyek Coba .....	51
3. Jenis Data .....	51
4. Instrumen Pengumpulan Data .....	51
5. Teknik Analisis Data .....	53
D. Desain Media Pembelajaran .....	54
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>56</b>
A. Penyajian Data Produk .....	56
1. Pengembangan Produk .....	57
2. Data Kelayakan Produk .....	65
a. Validasi Ahli Materi .....	65
b. Validasi Ahli Bahasa .....	70
c. Validasi Ahli Desain .....	71
d. Validasi Praktisi Pembelajaran .....	72
3. Data Efektifitas Produk .....	73
a. Nilai Kelas Kontrol .....	78

b. Nilai Kelas Eksperimen .....	79
B. Analisis Data Produk .....	81
1. Analisis Data Kelayakan Produk .....	81
2. Analisis Data Efektifitas Produk .....	86
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>90</b>
A. Kajian Produk .....	90
1. Pengembangan Media Pembelajaran .....	90
2. Validasi Kelayakan Media Pembelajaran .....	92
3. Efektifitas Media Pembelajaran .....	94
B. Saran .....	99
1. Saran Pemanfaatan .....	99
2. Saran Diseminasi .....	100
3. Saran Pengembangan .....	100

**DAFTAR RUJUKAN**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

1.1 Tabel Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....	9
1.2 Tabel Penelitian Terdahulu dan Originalitas Penelitian .....	14
3.1 Tabel 6 Langkah Utama Model Penelitian Borg and Gall .....	42
3.2 Tabel Konsultasi Ahli Pengujian Media .....	48
3.3 Tabel Kisi Instrumen Validasi Media .....	51
3.4 Tabel Kisi Instrumen Validasi Materi .....	52
3.5 Tabel Kisi Instrumen Validasi Bahasa .....	52
3.6 Tabel Skala Linkert .....	53
4.1 Tabel Skala Linkert .....	56
4.2 Tabel Nama Siswa Kelas Kontrol .....	64
4.3 Tabel Nama Siswa Kelas Eksperimen .....	74
4.4 Tabel Nama Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	75
4.5 Tabel Normalitas Distribusi Kelas .....	75
4.6 Tabel Homogenitas Distribusi Kelas .....	76
4.7 Tabel Nama Siswa Kelas Uji Kecil .....	76
4.8 Tabel Nama Siswa Kelas Uji Menengah .....	77
4.9 Tabel Nilai Pretest Posttest Kelas Kontrol .....	78
4.10 Tabel Nilai Pretest Posttest Kelas Eksperimen .....	79
4.11 Tabel Perbandingan Nilai Rerata Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	79
4.12 Tabel Perbandingan Selisih Nilai Rerata Kelas .....	80
4.13 Tabel Kelayakan Siswa .....	80
4.14 Tabel Skala Linkert .....	82
4.15 Tabel Skala Linkert .....	83
4.16 Tabel Skala Linkert .....	83
4.17 Tabel Skala Linkert .....	84
4.18 Tabel Skala Linkert .....	85
4.19 Tabel Skala Linkert .....	86
4.20 Tabel Skala Linkert .....	87

4.21	Tabel Perbandingan Nilai Kelompok .....	88
4.22	Tabel Signifikansi Kelas .....	89
5.1	Tabel Nilai Pretest Posttest Kelas Eksperimen .....	97
5.2	Tabel Perbandingan Nilai Pretest Posttest Kelas Eksperimen .....	97

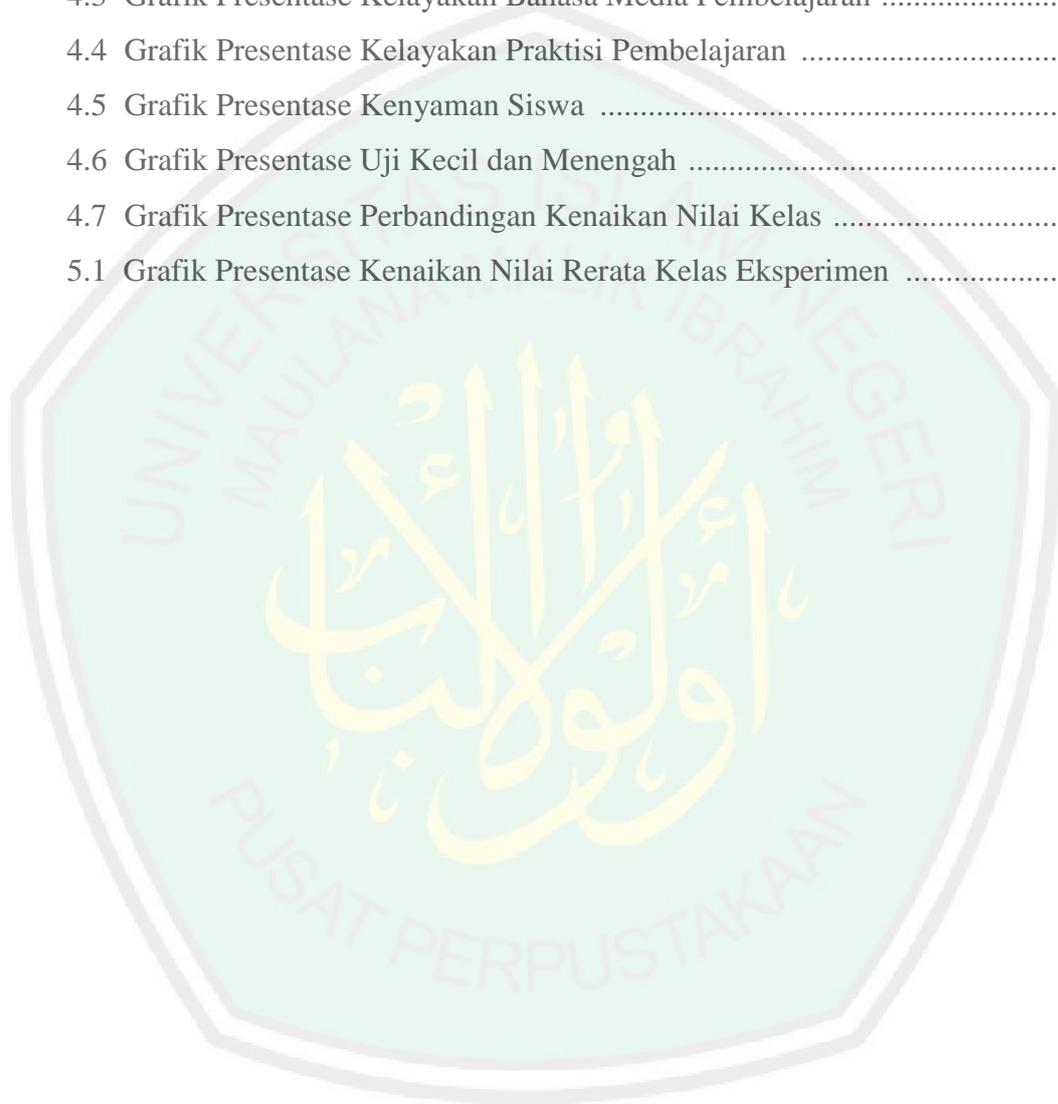


**DAFTAR GAMBAR**

2.1 Gambar Hubungan Media, Guru dan Siswa .....	31
3.2 Gambar Dialog Box Merubah Margin .....	45
3.3 Gambar Tools pada CorelDraw .....	45
3.4 Gambar Karakter pada Media .....	46
3.5 Gambar Karakter pada Media .....	46
3.6 Gambar Color Pallete .....	47
3.7 Gambar Preview Media .....	47
3.8 Gambar Text Tools .....	48
3.9 Gambar Preview Media .....	48
4.1 Gambar Dialog Box Merubah Margin .....	58
4.2 Gambar Tools pada CorelDraw .....	58
4.3 Gambar Karakter pada Media .....	59
4.4 Gambar Karakter pada Media .....	59
4.5 Gambar Color Pallete .....	60
4.6 Gambar Preview Media .....	60
4.7 Gambar Text Tools .....	60
4.8 Gambar Preview Media .....	61

## DAFTAR GRAFIK

4.1 Grafik Presentase Kelayakan Materi Media Pembelajaran .....	81
4.2 Grafik Presentase Kelayakan Media Pembelajaran .....	82
4.3 Grafik Presentase Kelayakan Bahasa Media Pembelajaran .....	83
4.4 Grafik Presentase Kelayakan Praktisi Pembelajaran .....	84
4.5 Grafik Presentase Kenyaman Siswa .....	85
4.6 Grafik Presentase Uji Kecil dan Menengah .....	86
4.7 Grafik Presentase Perbandingan Kenaikan Nilai Kelas .....	88
5.1 Grafik Presentase Kenaikan Nilai Rerata Kelas Eksperimen .....	98



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

### C. Vokal Dipotong

أ و = aw
أ ي = ay
أ و = û
أ ي = î

## ABSTRAK

Mubaidilla, Irfa'i Alfian. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami dalam Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak untuk Siswa Kelas IV SD/ MI*. Tesis, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: (1) Dr. H. Suaib H. Muhammad, M. Ag (2) Dr. Hj. Ulfah Utami, M. Si

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Komik Islami, Gaya dan Gerak

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang berbasis lingkungan alam sekitar, guru harus mampu menghadirkan bahan ajar dari sekitar lingkungan mereka untuk menunjang keberhasilan pembelajaran, namun ketersediaan bahan ajar tersebut dapat digantikan dengan adanya media cetak, media komik ini adalah sebagai salah satu jalan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik Islami bertujuan untuk (1) menghasilkan produk media pembelajaran dengan mendeskripsikan proses pengembangan media, (2) mendeskripsikan tingkat kelayakan media pembelajaran dan (3) mendeskripsikan tingkat efektifitas media pembelajaran dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 "Panglima Sudirman" Malang.

Penelitian ini mengacu pada model penelitian Borg and Gall dengan mengadopsi 6 langkah utama, yaitu: 1) Analisis Kebutuhan, 2) Pengembangan Media, 3) Uji Coba Media, 4) Revisi Media, 5) Uji Lapangan dan 6) Implementasi. Analisis data menggunakan skala Linkert untuk data kelayakan media dan program SPSS 16.0 for Windows untuk data efektifitas media.

Media pembelajaran berbasis komik Islami telah dinyatakan valid oleh para ahli. Presentase dari ahli materi uji tahap I sebesar 79%, ahli materi uji tahap II sebesar 100%, ahli bahasa 100%, ahli desain media 100% dan praktisi pembelajaran atau guru kelas sebesar 100%. Penerapan media pembelajaran dilakukan dengan 3 tahapan, yaitu uji kelompok kecil dengan 4 siswa, kelompok menengah dengan 16 siswa dan kelompok besar dengan 19 siswa kelas kontrol dan 19 siswa kelas eksperimen. Media pembelajaran berbasis komik Islami secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Al Batani sebagai kelas eksperimen, yaitu sebesar 90,56 dengan peningkatan rerata nilai sebesar 21,18%, mulai dari 74,73 < 90,56.

Respon positif siswa juga dapat dilihat dari aspek kemudahan, kemenarikan dan manfaat. Respon siswa terhadap media mencapai 91%, menyatakan media pembelajaran berbasis komik Islami ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran.

## ABSTRACT

Mubaidilla, Irfa'i Alfian. 2019. *The Development of Learning Media Based on Islamic Comic in Natural Sciences Force and Motion Material for Fourth Grade Students*. Thesis, Elementary School of Teacher Education Department, Postgraduate of State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang, Advisors: (1) Dr. H. Suaib H. Muhammad, M. Ag (2) Dr. Hj. Ulfah Utami, M. Si

**Keywords:** Development, Learning Media, Islamic Comics, Force and Motion

Sciences learning is a learning based on the surrounding environment. Teachers must be able to present teaching materials from surrounding environment to support a successful learning. However, the availability of teaching materials can be replaced with a printed-media such as comic. Comic as printed-media is one of the ways to facilitate students in understanding the learning materials.

The development of learning media based on Islamic comic is intended (1) to produce learning media products by describing the media development process, (2) to describe the feasibility level of learning media and (3) to describe the effectiveness level of learning media on Sciences subjects, especially on style and motion for fourth grade students in Muhammadiyah 9 "Panglima Sudirman" Malang.

This research refers to the Borg and Gall research model by adopting 6 main steps, they are: 1) Needs Analysis, 2) Media Development, 3) Media Trial, 4) Media Revision, 5) Field Test and 6) Implementation. The data analysis uses the Linkert scale for media feasibility data and SPSS 16.0 for Windows program for media effectiveness data.

Learning media based on Islamic comic has been declared to be valid by experts. Percentage from the first stage material test expert was 79% and second stage was 100%, from linguist was 100%, from design media expert was 100%, and from learning or class teacher was 100%. The application of learning media is carried out into 3 stages, namely the small group test with 4 students, the middle group test with 16 students and a large group test with 19 control class students and with 19 experiment students. Learning media based on Islamic comic effectively improve the learning outcomes for fourth grade Al Batani as an experimental class, that is 90.56 with an increase in the average value of 21.18%, starting from 74.73 <90.56.

Positive responses of students can also be seen from the aspects of easiness, attractiveness and benefits. Students' responses to the media reaches 91%, show that this learning media based on Islamic comic is very useful in learning.

## المخلص

مبيد الله، ارفع الفيان، ٢٠١٩. تطوير وسائل التعليم المبني على الرسوم الهزلي الإسلامي في العلوم الطبيعية مادة الثقل و الحركة لطلاب الفصل الرابع الابتدائية. رسالة ماجستير ، برنامج الدراسة : التربية لمعلمي المدرسة الابتدائية ، ماجستير جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج الحكومية ، المشرف : ١ د .الحاج شعيب ه .محمد م.اغ ٢.د .الحاجة الفاتمي م.س.ا.

**الكلمات المفتاحية:** التطوير ، وسائل التعليم ، الرسوم الهزلي الإسلامي ، الثقل والحركة.

تعلم العلوم الطبيعية هو التعلم القائم على البيئة، يجب على المعلمين احضار وسائل التعليم من بيئة الطلاب لدعم النجاح في التعلم ، ولكن يمكن استبدالها بوسائل الإعلام المطبوعة ، والفكاهي هي إحدى الطرق لتسهيل فهم الطلاب.

اهداف وسائل التعليم المبني على الرسوم الهزلي الإسلامي هي (١) إنتاج وسائل التعليم من خلال وصف عملية تطوير الوسائط ، (٢) وصف مستوى جودة وسائل التعليم (٣) وصف مستوى فعالية وسائل التعليم في العلوم الطبيعية مادة الثقل و الحركة لطلاب الفصل الرابع الابتدائي .المحمدية ٩ "فانجلما سوردمان" مالنج.

يشير هذا البحث إلى نموذج بحث Borg and Gall من خلال ست خطوات رئيسية ، هي : (١) تحليل الاحتياجات ، (٢) تطوير الوسائط ، (٣) تجربة الوسائط ، (٤) مراجعة الوسائط (٥) الاختبار الميداني و (٦) التنفيذ .يستخدم Linkert لتحليل البيانات ومعرفة مستوى جدوة الوسائط و SPSS ١٦.٠ لبرنامج Windows لمعرفة فعالية الوسائط.

وقد أعلن الخبراء بصلاحيه وسائل التعلم المبني على الرسوم الهزلي الإسلامي .وكانت النسبة عند خبراء المادة في المرحلة الأولى ٧٩٪ ، و في المرحلة الثانية ١٠٠٪ ، و عند خبراء اللغة ١٠٠٪ ، و عند خبراء تصميم الوسائط ١٠٠٪ ، و عند المدرسين ١٠٠٪ .تم تنفيذ تطبيق وسائل التعلم على ثلاث مراحل ، وهي اختبار المجموعة الصغيرة فيها ٤ طلاب ، والمجموعة المتوسطة فيها ١٦ طالبًا والمجموعة الكبيرة فيها ١٩ طالبًا من طلاب الصف الدراسي و ١٩ طالبًا من طلاب الصف التجريبي .تعمل الوسائل التعليمية المبنية على الفكاهي الإسلامي على تحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الرابع من فئة الباتاني كصف تجريبي ، أي ما يعادل ٥٦ و ٩٠ مع ترقية التقدير ٢١,١٨٪ ، بدءًا من ٧٤,٧٣ > ٩٠,٥٦.

ويمكن رؤية الردود الإيجابية للطلاب من جوانب السهولة والجاذبية والفوائد بلغت ردود الطلاب على هذه الوسائل ٩١٪ نسبة ، على هذه النسبة تبين ان الوسائل التعليمية المبنية على الرسوم الهزلي الإسلامي مفيدة جدًا للتعلم.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Siswa dianggap tidak membaca, malas dan sifat negatif lainnya jika tujuan pembelajaran tidak tersampaikan dengan sempurna. Hal tersebut tidak akan berlarut-larut jika guru bisa membaca dirinya sendiri. Dalam proses pembelajaran, komponen terpenting adalah guru dan siswa. Guru sebagai penyedia yang berkaitan dengan motivasi siswa.<sup>3</sup> Adapun langkah untuk meningkatkan mutu dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan yang diinginkan adalah dengan penggunaan media.

Pentingnya media dalam pembelajaran telah dijelaskan dalam al Quran surah an Nahl ayat 89, yang berbunyi;

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ<sup>ط</sup> وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَيَّ  
هَؤُلَاءِ<sup>ع</sup> وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيِينًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَى  
لِّلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

Yang artinya (*dan ingatlah*) akan hari (*ketika*) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (*Muhammad*) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. dan Kami turunkan kepadamu Al kitab (*Al Quran*) untuk menjelaskan segala

<sup>3</sup> Rosyida, Mustaji dan W.T Subroto, The Development of Comic Media based on CTL in Elementary School, *Jurnal The 1<sup>st</sup> International Conference on Education Innovation (ICEI)* ISBN 978-602-50898-0-0, (Surabaya: UNS, 2017) hlm. 105

*sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.*<sup>4</sup>

Jika dilihat dari arah pembelajaran, media merupakan petunjuk yang mengarahkan siswanya memahami dan mengerti terhadap materi yang disampaikan oleh guru melalui media tersebut. Media juga harus mampu memberikan dampak positif bagi siswa, menimbulkan rasa gembira dan meningkatkan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang dikandungnya. Proses belajar mengajar tidak hanya untuk segi kognitifnya, namun juga harus mampu memengaruhi segi afektif dan psikomotorik siswa.

Berdasarkan analisis kebutuhan dalam proses pembelajaran IPA hanya menggunakan buku paket. Buku paket tersebut penuh dengan teks bacaan, sehingga membuat siswa merasa bosan karena terus dituntut untuk membaca dan membaca, dari pagi hingga sore hari. Belum adanya pengembangan yang spesifik mengenai nilai-nilai Islam, Sosial dan keterampilan. Berikut beberapa kelemahan yang ada pada buku ajar IPA sebelumnya, sampul buku terlihat monoton dan kurang *colorfull*, ada kesamaan untuk semua tema yang ada, gambar pada materi kurang, belum adanya nilai-nilai Islami, isi materi penuh dengan penyampaian berupa teks.

Melihat beberapa kelemahan yang ada dalam media pembelajaran sebelumnya, perlu adanya pengembangan media pembelajaran, yang menyampaikan secara runtut mulai dari kompetensi 1 mengenai Spiritual atau keagamaan dan sampai kompetensi inti yang ke 4 tentang keterampilan.

---

<sup>4</sup> Quran in word ver. 1.3 Mohamad Taufiq

Pentingnya pengembangan tersebut sejalan dengan pentingnya media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu factor pendukung dalam tercapainya tujuan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran menjadi alat untuk berkomunikasi guru kepada siswa. Alat komunikasi tersebut harus sesuai dengan karakter siswa, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan sesuai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran menjadi kunci dalam mengatasi berbagai gaya belajar yang dimiliki siswa.

Berdasarkan penelitian L. Sun, siswa mempunyai 3 karakter dalam proses pembelajaran, yaitu visual atau anak akan lebih mudah memahami materi dengan bantuan media gambar, auditorial atau anak akan lebih mudah memahami materi dengan bantuan media suara dan kinestetik atau anak lebih mudah memahami materi dengan aktifitas langsung/ praktikum.<sup>5</sup> Siswa akan merasa bingung jika media pembelajaran mereka penuh dengan bacaan karena bersifat abstrak, sehingga perlu adanya bantuan untuk menjadikan materi tersebut menjadi konkrit. Media bantu untuk merubah materi menjadi konkrit adalah media visual, sehingga materi yang semula berbentuk teks bacaan dapat divisualkan atau digambarkan dengan gambar pada media pembelajaran. Komik adalah sebuah susunan gambar berjajar yang dilengkapi dengan teks cerita pendukung.<sup>6</sup> Komik merupakan media cetak yang sangat dekat dengan dunia anak. Selain mudah dalam penyebaran, komik juga

---

<sup>5</sup> Evelyn Kogizi Kahigi. Exploring the e-Learning State of Art, *The Electronic Journal of e-Learning* Vol.6 No.2 (Academic Conferences Ltd: Makerere University, Sweden, 2008) hlm.78 ISSN: 1479-4403

<sup>6</sup> Scott McCloud, *Understanding Comics the Invisible Art*, (New York: Harper Perennial, 1993) hlm. 7

mudah dalam penyimpanannya. Namun, komik hanya dijadikan bacaan bahkan pajangan semata, sebagian besar pembelajaran yang ada di Indonesia jarang menggunakan media komik. Banyak sekolah masih terpaku kepada buku paket sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional.<sup>7</sup>

Meskipun demikian, *trend* penggunaan komik sangat dekat dengan anak. Faktanya, siswa sekolah dasar lebih tertarik dengan bacaan komik dibandingkan dengan buku paket yang penuh dengan teks. Siswa lebih mudah mengingat isi bacaan pada komik karena didukung oleh gambar yang menarik dan bahasa dalam komik sangat sederhana. Kalau melihat pesan yang terkandung dalam komik sangat mengena pada usia anak dan memberikan respon yang sangat bagus. *Detective Conan* mengajarkan kita untuk berpikir kritis dan rasional, *Captain Tsubasa* memberikan semangat juang yang tinggi, pantang menyerah dalam menghadapi sesuatu, *Mecha* menceritakan manfaat adanya teknologi, dan *Naruto* melambangkan kita harus saling membantu, kita harus punya mimpi.

Melihat pembelajaran di Eropa, penggunaan komik dapat meningkatkan lebih dari 70% partisipasi siswa dalam kelas.<sup>8</sup> Dengan adanya komik dalam pembelajaran peran guru akan semakin dimudahkan dalam penyampaian materi, selain meningkatkan motivasi pada siswa, media komik merupakan media konkret yang mempermudah anak dalam memahami materi yang mereka baca dengan bantuan gambar yang sesuai dengan bacaan.

---

<sup>7</sup> Undang-undang Dasar 1945

<sup>8</sup> Yang, *Comic in Education*, Project Humblecomic.com California State University diakses pada 10 Oktober 2018 pukul 12:31 WIB

Sebagian banyak orang mengetahui jika, komik merupakan campuran antara wawasan dan hiburan atau dalam bahasanya *medium entertainment*. Melihat dari itu, Japan sejak 1950 sudah mengenalkan komik sebagai bahan bacaan.<sup>9</sup>

Kreatifitas dalam pembelajaran sangat dibutuhkan, seiring berkembangnya teknologi yang sangat kuat, semua orang bisa mengakses informasi dari mana saja dan kapan saja tanpa batasan usia. Hal tersebut memberikan dampak positif, namun memberikan ancaman terhadap perkembangan karakter pada anak, jika tidak ada pengawasan dari orang di sekitar mereka, oleh sebab itu, nilai-nilai Islami harus ditanamkan dalam setiap kesempatan untuk menjaga karakter anak dari ancaman teknologi.

Komik Islami adalah salah satu contoh media yang efektif dan komunikatif serta menjadi alternatif yang baik bagi siswa. Komik Islami berbasis pada agama sangat diperlukan dalam pembentukan karakter siswa.<sup>10</sup> Komik Islami merupakan media baca dengan bahasa yang penuh dengan nilai-nilai Islami, dalam artian membaca doa sebelum belajar dengan basmallah dan diakhiri dengan bacaan hamdallah, saling tolong menolong, tidak pantang menyerah, bahasa sopan dan santun. Komik Islami yang dikemas dengan materi yang sederhana, dilengkapi dengan soal-soal latihan dan praktikum. Pengembangan media Komik ini sangat sesuai untuk memberikan pembelajaran, memfasilitasi siswa dan memberikan stimulus untuk siswa agar mudah dalam mengingat materi yang disampaikan.

---

<sup>9</sup> Ahmad Yani, *Inovasi Pembelajaran IPS* dalam Semiloka Nasional UPI tahun 2007

<sup>10</sup> M. Syaifurizza Nuris, Komik Hadits Pokok Ajaran Islam, *Jurnal Creativitas* Vol. 3 No. 1 (Surabaya: Universitas Pembangunan Nasional, 2014) hlm. 57

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran gaya dan Gerak untuk Siswa Kelas IV SD/ MI. Materi mengenai Gaya dan Gerak ternyata sulit dipahami siswa, jika hanya menggunakan *text book*, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa tidak maksimal dan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Padahal, pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang berbasis lingkungan alam sekitar, guru harus mampu menghadirkan bahan ajar dari sekitar lingkungan mereka untuk menunjang keberhasilan pembelajaran, namun ketersediaan bahan ajar tersebut dapat digantikan dengan adanya media cetak, dengan demikian media komik ini adalah sebagai salah satu jalan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.

Pengembangan media ini menggunakan model Borg & Gall dengan mengadopsi beberapa langkah yang ada sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam pengembangan media pembelajaran, perlu adanya uji kelayakan yang optimal, sebelum media diterapkan dan melihat tingkat efektifitasnya. Model Borg and Gall mempunyai kelebihan uji kelayakan yang maksimal, dengan proses uji sebanyak 4 kali, sehingga media sudah teruji tingkat kelayakannya. Uji kelayakan tersebut tidak ada dalam model lain dalam pengembangan media, sehingga model Borg and Gall ini cocok untuk diterapkan dalam pengembangan media. Adapun data yang diperoleh berdasarkan pada Observasi, Interview. Instrumen Tes digunakan untuk mengetahui tingkat efektifitas media terhadap siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD/ MI adalah untuk mengetahui proses pembuatan dan pengembangan media pembelajaran, serta menguji tingkat kelayakan media dan tingkat efektifitas media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD/ MI dalam proses pembelajaran.

#### **B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan ini untuk:

1. Menghasilkan produk berbentuk komik Islami sebagai media pendamping dalam pembelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD/ MI.
2. Mendeskripsikan tingkat kelayakan media tersebut dalam pembelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD/ MI.
3. Mendeskripsikan tingkat efektifitas media tersebut dalam pembelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD/ MI.

#### **C. Spesifikasi Produk**

Pada penelitian media yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD/MI, dengan spesifikasi sebagai berikut;

1. Produk yang dihasilkan berbentuk media pembelajaran berbasis komik islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD/ MI.
2. Media Komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV ini memuat materi mengenai macam-macam gaya dan gerak, hubungan antara gaya dan gerak serta percobaan mengenai gaya dan gerak. Media pembelajaran berbasis komik Islami memiliki konsep media yang menarik, diantaranya;
  - a. Keseluruhan materi akan terlihat dari covernya.
  - b. Halaman pertama akan ada pengenalan mengenai tokoh yang bermain dalam media.
  - c. Petunjuk mengenai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sesuai dengan isi materi.
  - d. Desain media dibuat dengan *colorfull* dimaksud untuk menarik perhatian siswa.
  - e. Desain gambar yang ada dalam media merupakan replica gambar sesungguhnya.
  - f. Informasi kilat, menyampaikan ringkasan/ kata kunci dalam setiap sub babnya.
  - g. Nilai-nilai Islami yang memperkuat isi materi dalam media.
  - h. Jenis font dan ukuran disesuaikan dengan karakter siswa, yaitu *Tahoma* dan *Comic San* ukuran 14pt.

3. Materi pokok pembahasan sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dalam Permendikbud No 24 tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah, kompetensi inti dan kompetensi dasar dapat dijabarkan sebagai berikut;

Tabel 1.1 Tabel Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
<p>1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga dan negara.</p>	<p>3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.</p> <p>3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.</p>
<p>3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah, sekolah dan tempat bermain.</p> <p>4. Menunjukkan ketrampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.</p>	<p>4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.</p>

### 3. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis komik Islami mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak bertujuan membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun manfaat lainnya antaranya:

#### 1. Bagi Guru

Pengembangan media komik ini bisa menjadi alternatif dan media pendamping dalam pembelajaran. Media berbasis komik Islami ini memudahkan siswa dalam memahami materi gaya dan gerak.

#### 2. Bagi Siswa

Media komik Islami dapat dijadikan rujukan bacaan siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa dalam proses belajar di kelas.

#### 3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan pijakan para peneliti untuk mengembangkan media yang sama. Dengan adanya hasil penelitian yang telah dilakukan agar menjadi pandangan dalam memilih media sesuai dengan tujuan pembelajarannya.

### 4. Asumsi dan Keterbatasan

1. Komik memberikan ketertarikan anak untuk membaca.
2. Komik adalah media yang dekat dengan siswa.

Media Komik Islami dalam materi gaya dan gerak sebagai media pembelajaran tidak hanya fokus dalam penyampaian materi gaya dan gerak, mediapun dilengkapi dengan nilai-nilai Islami. Pengembangan

Media Pembelajaran berbasis Komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD/ MI ini dibatasi dengan kompetensi dasar pada kelas IV khususnya mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak.

#### 5. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

Adapun penelitian terdahulu yang mempunyai tema sama, namun mempunyai fokus penelitian yang berbeda. Penelitian terdahulu diambil dari beberapa jurnal yang telah dipublikasi, diantaranya adalah Jurnal Proceeding 1<sup>st</sup> International Conference on Education Inovation (ICEI) dalam ISBN: 978 602 50898 0 0 dengan judul *The Development of Comic Media based on CTL in Elementary School* atas nama Rosyida, Mustaji, dan W.T Subroto pada tahun 2017, jurnal ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media komik dan melihat tingkat efektifitas media dalam proses pembelajaran ditingkat sekolah dasar.

Jurnal kedua, terbitan dari Jurnal Createvitas Universitas Pembangunan Surabaya dengan judul *Komik Edukasi Akhlak untuk Anak dengan Pendekatan Superhero* atas nama Ayu Febriyanti dan Aditya Rahman pada tahun 2015, jurnal ini bernuansa Islami dengan tujuan untuk melihat tingkat efektifitas media dalam menunjang prestasi siswa.

Jurnal ketiga, jurnal dari Islamic Education Journal ISSN: 2503 5045 Universitas Muhammadiyah dengan judul *Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Siswa Sekolah Dasar*, atas nama Eni Fariyatul F dan Imam Fauji pada tahun 2017. Jurnal ketiga ini

bertujuan untuk melihat tingkat efektifitas media untuk meningkatkan motivasi siswa dalam membaca dan prestasi siswa dalam proses pembelajaran.

Jurnal keempat, jurnal Pendidikan Matematika dan Sains Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul *Pengembangan E Comic Pembelajaran berbasis CTL dalam Pembelajaran Matematika Materi Aritmetika Sosial Kelas VII SMP* atas nama Dianing Meijayanti. Jurnal ini bertujuan untuk menghasilkan electronic komik/ atau komik digital. Produk komik akan dijadikan untuk melihat kelayakan media dan efektifitas media dalam pembelajaran MTK di tingkat SMP dan sederajat.

Jurnal kelima, jurnal Createvitas Universitas Pembangunan Nasional Surabaya dengan judul *Komik Hadits Pokok Ajaran Islam* atas nama M. Syaifurriza N dan Aditya Rahman pada tahun 2014. Jurnal penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk komik bernuansa Islami dan melihat tingkat efektifitas media. Jurnal berikutnya, jurnal ASJI Symposium Research Center for Society and Culture Indonesia Intitute of Sciences/ P2KK LIPI dengan judul *Islamic Manga: An Introduction* atas nama Rany Tastati pada tahun 2016. Jurnal ini bertujuan untuk melihat tingkat kemenarikan media komik dalam menyebarkan informasi pendidikan dengan nuansa Islami. Jurnal berikutnya adalah jurnal dari Timothy G. M, Gregory Brian, dan George W. C, terbitan *Journal of Adolescent and Adult Literacy International Reading Association* pada tahun 2002 dengan judul *Using Student: Generated Comic Books in the Classroom*. Jurnal ini menjelaskan mengenai efektifitas

media komik dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi siswa.

Adapun perbedaan dalam penyusunan media ini adalah sebagai berikut;

1. Materi yang dikembangkan dari beberapa tema yaitu mengenai gaya dan gerak untuk siswa kelas IV, materi tersebut masuk ke dalam mata pelajaran IPA.
2. Materi diintegrasikan dengan nilai-nilai Islami, untuk menumbuhkan sikap dan perilaku sopan pada siswa.
3. Desain menarik dengan *colorfull* dan gambar nyata agar menarik siswa dalam membaca media.
4. Disusun dalam bentuk yang berbeda dari buku pegangan atau paket lainnya, yaitu berbentuk *landscape*.

Persamaan dan perbedaan diatas akan membuktikan bahwa keaslian dalam penelitian ini belum ada dan masih akan diteliti. Hal tersebut sebagai bukti penelitian dan pengembangan ini hal pertama dan menunjukkan keaslian dari penelitian ini. Untuk memudahkan dalam melihat persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu, akan tersaji dalam tabel di bawah ini;

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Rosyida, Mustaji, W.T Subroto Tahun 2017	The Development of Comic Media based on CTL in Elementary School.  Proceeding 1 <sup>st</sup> International Conference on Education Inovation (ICEI) ISBN: 978 602 50898 0 0	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghasilkan Produk Pengembangan.</li> <li>2. Rumusan ke 2 mengukur mengenai efektifitas Media.</li> <li>3. Menggunakan model penelitian Borg and Gall.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi yang dikembangkan untuk kelas 3 SD/ MI.</li> <li>2. Sesuai dengan Kurikulum KTSP.</li> <li>3. Pengembangan media dalam mata pelajaran IPS.</li> <li>4. Tempat Penelitian.</li> </ol>	Menghasilkan produk media berbasis Komik Islami dalam mata Pelajaran IPA materi Gaya dan Gerak untuk siswa kelas IV SD/ MI.
2	Ayu Febriyanti, Aditya Rahman Tahun 2015	Komik Edukasi Akhlak untuk Anak dengan Pendekatan Superhero.  Jurnal Createvitas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengukur mengenai efektifitas Media.</li> <li>2. Bernuansa Islami.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi yang dikembangkan.</li> <li>2. Target penerapan.</li> <li>3. Tempat penelitian.</li> </ol>	Pengembangan media berintegrasi antara sains dan Islami.



		Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains Universitas Negeri Yogyakarta		4. Menggunakan model penelitian ADDIE. 5. Tempat penelitian.	
5	M. Syaifurriza N, Aditya Rahman Tahun 2014	Komik Hadits Pokok Ajaran Islam  Jurnal Createvitas Vol. 3 No. 1 Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Surabaya.	1. Menghasilkan produk pengembangan. 2. Mengukur tingkat efektifitas media.	1. Materi yang dikembangkan. 2. Tempat penelitian. 3. Target penelitian.	Media Komik Islami digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran.
6	Rany Rastati Tahun 2016	Islamic Manga: An Introduction  ASJI Symposium Research Center for Society and Culture Indonesia Intitute of Sciences P2KK LIPI	1. Menghasilkan produk pengembangan. 2. Bernuansa islami.	1. Materi yang dikembangkan. 2. Target penelitian. 3. Tempat penelitian. 4. Menggunakan model penelitian deskriptif kualitatif.	Media mengembangkan materi gaya dan gerak mata pelajaran IPA.

7	Timothy G. M, Gregory Brian, George W. C. Tahun 2002	Using Student: Generated Comic Books in the Classroom  Journal of Adolescent and Adult Literacy International Reading Association	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghasilkan produk pengembangan.</li> <li>2. Mengukur tingkat efektifitas media.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi yang dikembangkan.</li> <li>2. Tempat penelitian.</li> <li>3. Target penelitian.</li> <li>4. Menggunakan jenis penelitian studi kasus.</li> </ol>	Menghasilkan media berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD/MI.
---	---	--	--	--	---

## 6. Definisi Operasional

Agar memperoleh keserasian pandangan dan menghindari adanya kesalah tafsiran dalam pengertian penelitian, maka berikut ini definisi istilah yang ada dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD/ MI:

### 1. Komik

Komik adalah media bacaan yang tersusun atas gambar dan teks dengan alur cerita yang runtut.

### 2. Islami

Dalam penelitian dan pengembangan ini mengembangkan Komik Islami, yang dimaksud dengan Islami adalah setiap bab bahasan materi gaya dan gerak, dilengkapi dengan budaya Islam, contohnya: membaca *Basmallah* dan *Alhamdulillah*, sikap tolong menolong, tutur kata sopan santun.

Bacaan doa akan masuk ke dalam cerita, sehingga anak akan terbiasa dengan sendirinya, bahwa sebelum melaksanakan sesuatu harus didahului dengan berdoa. Doa yang dimasukkan ke dalam materi merupakan doa sehari-hari yang harus anak tahu. Doa memulai pelajaran, dengan bacaan *Basmallah* dan doa akhir pelajaran dengan *Hamdallah* dan bagaimana sikap yang harus dilakukan saat berdoa.

### 3. Kelayakan Media

Kelayakan media komik sebagai media pendamping buku paket materi IPA dapat dilihat dari akumulasi nilai para ahli, mulai dari ahli materi sampai dengan ahli bahasa. Hasil para ahli tersebut akan diproses dengan menggunakan skala Linkert dan digunakan untuk menilai tingkat kelayakan pakai media dalam pembelajaran.

#### 4. Efektifitas Media

Efektifitas media komik akan terlihat setelah tercapainya tujuan dari pembelajaran. Efektifitas media diambil dari hasil tes siswa dalam masing-masing kelompok. Tes masing-masing kelompok dilakukan 2 kali, kelompok besar dan kecil. Kelompok besar adalah mengerjakan soal secara bersama-sama, sedangkan kelompok kecil adalah kelompok yang telah terbagi dari hasil nilai tes kelompok besar.

Efektifitas media terlihat dari nilai ulangan siswa, adanya kenaikan prestasi yang signifikan sebelum menggunakan dan sesudah penggunaan media komik dalam pembelajaran.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Perspektif Teoritik

##### 1. Teori Belajar dan Pembelajaran

###### a. Teori Konstruktivisme Piaget

Teori konstruktivisme yang berkembang atas pemikiran Jean Piaget, mengenai individu yang menganalisis pembelajaran baru ke dalam skema yang ada. Teori tersebut mengatakan jika pembelajaran akan efektif ketika pengetahuan baru dihubungkan dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya. Kontribusi besar dalam gagasan Jean Piaget adalah siswa membangun/ membentuk pengetahuan baru berdasarkan apa yang mereka tahu sebelumnya atau yang mereka lakukan.<sup>11</sup> Teori juga menekankan untuk membentuk pengetahuan tidak hanya bergantung pada apa yang siswa ketahui, namun pada apa yang harus siswa ketahui.

Jean Piaget mempunyai 3 konsep dalam pengembangan mental anak:

- a. Skemata, struktur mental yang digunakan untuk mengatur lingkungan yang dipahami. Adapun proses dalam skemata adalah identifikasi, proses, dan penyimpanan informasi.

---

<sup>11</sup> D. Kramer. *OBE Strategis, Tools and Technique for Implementing Curriculum 2000* (Florida Hills: Vivla, 1996) hlm. 6

- b. Asimiliasi, perpaduan informasi baru dengan pengalaman yang telah dilakukan. Asimiliasi merupakan hasil dari proses belajar, sehingga guru dapat menjadikan pengalaman siswa sebagai media dalam pembelajaran.
- c. Akomodasi, proses modifikasi skema yang sudah ada atau menciptakan hal baru. Berdasarkan hal tersebut ada 2 kemungkinan yang terjadi, *pertama* adalah anak menciptakan skema baru dan *kedua* adalah skema perlu diperbaiki atau dimodifikasi sehingga dapat sesuai dengan skema yang lama.

b. Teori Karakter L. Sun

Berdasarkan penelitian L. Sun, siswa mempunyai 3 karakter dalam proses pembelajaran, yaitu visual, auditorial dan kinestetik.<sup>12</sup> Berdasarkan pengkategorian tersebut dijelaskan sebagai berikut, siswa yang mempunyai karakter belajar;

- a. Visual, akan lebih cepat memahami materi dengan bantuan media visual atau gambar.
- b. Auditorial, akan lebih cepat memahami materi belajar dengan media suara dan
- c. Kinestetik, akan lebih cepat memahami materi pelajaran dengan melakukan eksperimen.

Media pembelajaran menjadi salah satu factor pendukung dalam tercapainya tujuan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran

---

<sup>12</sup> Evelyn Kogizi Kahigi, Exploring the e-Learning State of Art, *The Electronic Journal of e-Learning* Vol.6 No.2 (Academic Conferences Ltd: Makerere University, Sweden, 2008) hlm.78  
ISSN: 1479-4403

menjadi alat untuk berkomunikasi guru kepada siswa. Alat komunikasi tersebut harus sesuai dengan karakter siswa, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan sesuai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran menjadi kunci dalam mengatasi berbagai gaya belajar yang dimiliki siswa.<sup>13</sup>

c. Teori Pembelajaran IPA

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang menghasilkan produk berupa pemikiran ilmiah melalui proses yang harus dilakukan oleh siswa.<sup>14</sup> Dikatakan sebagai proses, karena dalam mempelajari ilmu pengetahuan alam, siswa perlu melakukan observasi atau pengamatan sederhana dengan tahapan yang jelas. Ilmu pengetahuan alam dapat dikatakan sebagai produk pengetahuan, karena sumber belajar dapat dilihat/ dapat menggunakan benda dari alam sekitar, yang jumlahnya tidak terbatas.

Ruang lingkup materi yang akan dibahas pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak. Penyusunan media berbasis komik Islami disesuaikan dengan materi dan kurikulum yang berlaku di sekolah. Media ini berbeda dengan buku paket yang digunakan siswa, karena media berbasis komik Islami ini menampilkan materi yang sesuai dengan gaya komik yang menarik dan dilengkapi dengan

---

<sup>13</sup> Anjar Purba Asmara, Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Audio Visual tentang Pembuatan Koloid, *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* Vol. 15 No. 2 (Sumatera: UIN Ar Raniry, 2015) hlm. 157

<sup>14</sup> Sulistyorini, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Tiara Wacana: 2007), hlm. 9

nilai-nilai Islam. Gaya dapat diartikan sebagai tarikan/ dorongan yang mampu mempengaruhi benda.<sup>15</sup> Adanya gaya tersebut dapat merubah tempat dan bentuk benda. Adapun contoh perubahan benda karena adanya gaya adalah siswa mendorong meja, siswa bermain layang-layang, dll. Sedangkan gerak dapat diartikan sebagai perpindahan benda dari posisi semula. Benda dapat berubah posisi karena adanya gaya, semakin besar gaya yang diberikan, semakin besar juga perubahan posisi yang dialami benda.

Tarikan/ dorongan yang dapat merubah posisi benda, dapat dilakukan oleh manusia ataupun manusia. Berdasarkan penjelasan diatas, adapun klasifikasi gaya dan gerak sebagai berikut;<sup>16</sup>

1. Klasifikasi gaya dan gerak

- a. Gaya menjadikan benda bergerak.

**Contohnya:** Pak Rahmad mendorong motor yang mogok.

*“adapun gaya dorong yang dilakukan Pak Rahmad, dapat menggerakkan motor Pak Rahmad yang mogok.”*

- b. Gaya menjadikan perubahan bentuk.

**Contohnya:** Siswa membuat asbak dari plastisin/ lilin.

*“plastisin yang semula berbentuk kotak atau lingkaran (dalam artian sesuai dengan kemasan*

<sup>15</sup> Sulistyowati dan Sukarno, *Ilmu Pengetahuan Alam*, (Jakarta: Pusat Perbukuan: 2009) hlm. 87

<sup>16</sup> Heri Sulistyanto dan Edi Wiyono, *Ilmu Pengetahuan Alam*, (Jakarta: Pusat Perbukuan: 2008) hlm. 81

*prabik), bisa berubah bentuk menjadi asbak dan benda lainnya, hal tersebut terjadi karena gaya yang diberikan oleh siswa. Gaya tersebut bisa diterapkan dengan mengukir, memotong dll.*

- c. Gaya merubah gerak benda.

**Contohnya:** Kelereng yang menggelinding di lantai, lama-lama akan berhenti karena ada gaya gesek dengan lantai.

*“gaya dapat merubah gerak benda di atas, dapat diartikan sebagai benda yang semula diam bisa bergerak, atau sebaliknya.”*

## 2. Macam-macam Gaya

Adapun macam-macam gaya akan dijelaskan sebagai berikut;

- a. Gaya Gesek

Gaya yang terjadi karena ada dua benda atau lebih yang saling bertumbukan atau bergesekan.

**Contohnya:** Gaya yang terjadi pada rem sepeda.

- b. Gaya Magnet

Gaya yang terjadi akibat adanya muatan listrik.

**Contohnya:** Pasir atau besi akan menempel jika didekatkan pada magnet.

- c. Gaya Pegas

Gaya yang terjadi karena adanya dorongan atau tarikan dari benda yang elastis.

**Contohnya:** Ketapel, karet gelang, shock motor atau sepeda.

d. Gaya Listrik

Gaya yang terjadi karena adanya benda dalam medan listrik.

**Contohnya:** Kertas akan terangkat saat didekatkan dengan penggaris yang telah digosok sebelumnya.

e. Gaya Otot

Gaya berupa tarikan atau dorongan terhadap benda.

**Contohnya:** Bermain layang-layang, menendang bola, mendorong motor.

f. Gaya Gravitasi

Gaya tarikan atau dorongan terhadap alam semesta.

**Contohnya:** Benda yang terlempar ke atas, akan jatuh ke bawah.

3. Macam-macam gerak.

Adapun macam-macam gerak akan dijelaskan sebagai berikut;

a. Gerak semu.

Gerak semu dapat disebut dengan gerak ilusi atau seolah-olah.

**Contohnya:** Saat kita berkendara, seolah-olah bulan mengikuti kita dan bulan tersebut bergerak. Faktanya, kendaraan atau kita yang bergerak.

b. Gerak ganda.

Gerak ganda terjadi saat ada dua benda yang saling bergerak.

**Contohnya:** Minuman adik terjatuh saat berlari.

*“gerak yang terjadi pada kegiatan di atas adalah gerak minuman jatuh, gerak adik berlari dan gerakan tanah.”*

c. Gerak lurus.

1. Gerak lurus beraturan.

Perpindahan posisi benda dari posisi awal, dengan kecepatan yang tetap dan stabil.

**Contohnya:** Mobil bergerak di jalan dengan kecepatan 20 km/jam.

2. Gerak lurus berubah beraturan.

Perpindahan posisi benda dari posisi awal yang tidak beraturan, dengan kecepatan yang berubah setiap waktunya.

**Contohnya:** Mobil mulai berjalan dari kecepatan 0 km/jam

## 2. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai pedoman dan membantu guru dalam proses penyampaian informasi kepada siswa. Bahan ajar dapat dikatakan sebagai alat yang digunakan untuk merencanakan dan menelaah yang diterapkan dalam

pembelajaran.<sup>17</sup> Bahan ajar bisa berbentuk tulisan atau non tulisan. Buku ajar merupakan jenis bahan ajar yang berupa bahan tulis dan cetak.<sup>18</sup> Berdasarkan beberapa pengertian di atas, bahan ajar dapat diartikan sebagai materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

b. Manfaat Bahan Ajar

Menurut Departemen Pendidikan Nasional, adapun kegunaan bahan ajar sebagai berikut;

1. Pedoman bagi guru untuk mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Pedoman bagi siswa yang digunakan sebagai pengarah substansi kompetensi yang harus dikuasai.
3. Alat evaluasi pencapaian dalam proses pembelajaran.<sup>19</sup>

c. Manfaat Bahan Ajar

Bahan ajar ada beberapa macam, ada yang cetak dan non cetak. Pada bahan ajar cetak diantaranya adalah handout, buku, brosur dan lembar kerja siswa. Pada umumnya buku dibagi lagi menjadi 4 jenis, yaitu;

1. Buku sumber, buku yang digunakan sebagai rujukan atau referensi dalam proses belajar.

<sup>17</sup> Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011) hlm. 16

<sup>18</sup> Sofan Amri, *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktek Kurikulum*, (Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2007) hlm. 34

<sup>19</sup> Andi Praswoto, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011) hlm. 24

2. Buku bacaan, buku yang digunakan untuk bacaan saja, seperti novel, cerita legenda, dll.
3. Buku pegangan, buku pegangan yang dijadikan acuan guru atau siswa.
4. Buku bahan ajar, buku yang disusun secara sistematis digunakan dalam proses pembelajaran dan berisi mengenai materi pembelajaran yang akan disajikan.<sup>20</sup>

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan jika buku adalah media tulis atau bergambar yang dijilid dan berisi ilmu pengetahuan yang diambil dari kompetensi yang berlaku pada siswa sesuai dengan jenjangnya.

### 3. Media

#### a. Pengertian Media

Media adalah segala sesuatu yang dirancang.<sup>21</sup> Selain itu sarana penghubung materi guru untuk siswanya. Media merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran.<sup>22</sup>

Selain itu, media juga dikatakan sebagai alat yang digunakan untuk menerima, mengolah dan menata kembali materi baik secara

<sup>20</sup> Andi Praswoto, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, .... hlm. 6

<sup>21</sup> Nunu Mahnun, Media Pembelajaran, *Jurnal Pemikiran Islam* Vol. 37 No. 1 (Riau: FTK, 2012) hlm. 28

<sup>22</sup> Viviit Febrian Danang P. dan I Gusti Putu Asto B., Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Flash, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 04 No. 01 (Surabaya: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, 2015) hlm. 178

kata atau gambar.<sup>23</sup> Disebutkan juga jika media adalah alat untuk berkomunikasi.<sup>24</sup> Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA) menjelaskan jika media merupakan segala sesuatu jenis benda yang bisa dirubah, dirasakan oleh indera dan digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>25</sup> Arda dkk, menjelaskan jika media adalah salah satu pendukung dalam pembelajaran.<sup>26</sup> Berdasarkan definisi di atas, kesimpulannya media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu guru dalam penyampaian materi, dengan tujuan memberikan tambahan perhatian pada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### b. Macam-macam media

##### 1. Media Visual

Media visual adalah alat penghubung informasi dengan gambar. Media visual sendiri terbagi menjadi 3 macam, yaitu: verbal, non verbal 2D dan non verbal 3D. media verbal merupakan media media penghubung informasi yang berbentuk kata/ tulisan, sedangkan media visul non verbal 2D merupakan media penghubung informasi dalam bentuk 2D, misalnya foto, lukisan dan atau grafik data. Media visual non verbal yang terakhir adalah

---

<sup>23</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: Raja Grafindo: 1997) hlm. 3

<sup>24</sup> Newby, *Intructional Technology for Teaching and Learning*, (New Jersey: Prentice Hall, 2000) hlm. 100

<sup>25</sup> Tejo Nurseto, Membuat Media Pembelajaran Menarik, *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* Vol. 8 No. 1 (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011) hlm. 20

<sup>26</sup> Arda, Sahrul Sehana dan Darsikin, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Komputer untuk Siswa SMP kelas VIII, *Jurnal Mitra Sains*, Vol. 3 No. 1 ISSN 2303-2027 (Tadulako: Magister Pendidikan Sains, 2015) hlm. 69

3D, merupakan media penghubung yang mempunyai 3 dimensi, mulai panjang, lebar sampai tinggi, misalnya: media diorama.

## 2. Media Audio

Media audio adalah alat penghubung informasi dengan bunyi. Dalam media audio ini hanya digunakan untuk membuat data suara, misalnya: *compact disk*, lagu MP3 dll.

## 3. Media Audio Visual

Media ini adalah alat penghubung informasi dengan 2 karakter, yaitu ada suara (*audio*) dan ada gambar (*visual*).<sup>27</sup> Tidak hanya visual, audio dan audio visual, masih ada media multimedia. Media multimedia adalah media penghubung informasi yang melibatkan beberapa indera manusia dalam sebuah pembelajaran. Hal tersebut dapat ditemui pada media interaktif melalui computer atau lewat jejaring internet.<sup>28</sup>

### c. Manfaat media

Banyak orang mengetahui jika, media bertujuan untuk mempermudah, memberikan kelancaran guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media juga bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.<sup>29</sup>

<sup>27</sup> Sapto Haryoko, Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran, *Jurnal Edukasi*, Vol. 5 No. 1 (Makasar: Universitas Negeri Makasar, 2009), hlm. 3

<sup>28</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Referensi, 2013) hlm. 55-57

<sup>29</sup> Isran Rasyid KK dan Rohani, Manfaat Media dalam Pembelajaran, *Jurnal AXIOM*, Vol. 7 No. 1 (Medan: UIN SU, 2018) hlm. 94 P-ISSN 2087-8249, E-ISSN 2580-0450

Berbeda halnya dengan rincian dari Kemp & Dayton yang memilah manfaat media sebagai berikut ini:

1. Penghubung keselarasan materi.
2. Pembelajaran lebih berwarna.
3. Pembelajaran menjadi aktif.
4. Mempersingkat waktu dan tenaga.<sup>30</sup>
5. Meningkatkan kualitas belajar siswa.
6. Memberikan peran positif kepada guru dan siswa.

Adapun gambaran hubungan antara media, guru dan siswa dalam proses pembelajaran<sup>31</sup>;



Gambar 2.1 Gambar hubungan media, guru dan siswa

Penggunaan media (audio, visual atau audio visual) dalam proses pembelajaran dipercaya dapat meningkatkan motivasi siswa dalam

<sup>30</sup> Eni F. Fahyuni dan Imam Fauji, Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Islamic Education Journal* ISSN 2503- 5045 (Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah, 2017) hlm. 22

<sup>31</sup> A. Seda Yucel. E-learning Approach in Teacher Trainin, *Journal of Distance Education*, Vol.7 No.4 (Turkish: Hacettepe University, 2006) hlm.128 ISSN: 1302-6488

belajar.<sup>32</sup> Penggunaan media bertujuan untuk memberikan rasa aktif dan timbal balik bagi siswa.<sup>33</sup> Berdasarkan gambar di atas, adanya hubungan yang saling melengkapi antar ketiganya, sehingga dapat disimpulkan jika pembelajaran akan lebih efektif dengan adanya media pembelajaran.

#### 4. Media Komik

##### a. Pengertian Komik

Komik adalah sebuah susunan gambar berjajar yang dilengkapi dengan teks cerita pendukung.<sup>34</sup> Komik atau media bergambar menghubungkan informasi melalui teks dan ilustrasi gambar. Kedua hal tersebut saling bergantung satu dengan yang lain, gambar akan kuat jika teks sesuai dengan alur dan sebaliknya.<sup>35</sup> Keduanya masuk kedalam konsep untuk menguatkan dan menghubungkan informasi/ materi, jika dalam penelitian ini adalah pembelajaran IPA materi gaya dan gerak.

##### b. Karakteristik Komik

Karakteristik komik adalah bagian-bagian yang ada dalam media komik itu sendiri, diantaranya<sup>36</sup>:

##### 1. Ruang

<sup>32</sup> Sapto Haryoko, Efektifitas Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran, *Jurnal Edukasi* Vol. 5 No. 1, (Makasar: UNM, 2009) hlm. 2

<sup>33</sup> Iwan Falahudin, Pemanfaatan Media Pembelajaran, *Jurnal Lingkar Widayaiswara* Vol. 1 No. 4 (Jakarta Timur: Balai Diklat Keagamaan, 2014) hlm. 113

<sup>34</sup> Scott McCloud, *Understanding Comics the Invisible Art*, (New York: Harper Perennial, 1993) hlm. 7

<sup>35</sup> Buhran N, *Sastra Anak Pegantar Pemahaman Dunia Anak*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2010) hlm. 153

<sup>36</sup> MS Gumelar, *Comic Making*, (Jakarta: PT Indeks, 2011) hlm. 6

2. Gambar
3. Teks
4. Titik atau penanda
5. Garis
6. *Shapes*<sup>37</sup>
7. Warna
8. Corak
9. Alur cerita

Karena berdasarkan materi yang disampaikan, media komik tidak sekedar menampilkan cerita dengan gambar, tapi harus melambangkan materi pelajaran yang akan disampaikan.

c. Kelebihan Komik

Berdasarkan karakter yang telah dipaparkan, komik memiliki banyak kelebihan, yaitu:

1. Media visual yang mudah menyampaikan informasi.
2. Mudah untuk diingat dengan bantuan gambar dan cerita.
3. Mengajak siswa untuk kreatif dan berimajinasi.

Karakter-karakter yang ada dalam komik adalah adopsi dan hiperbola jika dilihat dalam kehidupan nyata, hal tersebut mendukung dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan proses

---

<sup>37</sup> *Shapes* dalam artian bangun yang menghubungkan satu dialog dengan dialog yang lain

imajinasinya.<sup>38</sup> Selain itu, media komik juga menjadi rekomendasi dalam pembelajaran karena keunikannya. Media komik dikatakan unik karena bisa memadukan materi dengan gambar secara terstruktur. Media komik juga memiliki kelebihan lain, diantaranya:<sup>39</sup>

1. Memberikan motivasi lebih kepada siswa.
2. Memberikan hubungan emosional antara siswa dan cerita.
3. Memberikan cerita dengan tiruan gambar yang nyata.
4. Menjadi perantara antara guru dan siswa dalam penyampaian materi.
5. Media komik dikenal dikalangan siswa.

d. Prosedur Pembuatan Media Komik

Dalam pembuatan media komik, ada dua teknik yaitu tradisional dan modern. Dalam penelitian ini, pengembangan media komik berbasis Islami menggunakan teknik modern atau berbasis digital. Pembuatan media melalui langkah sebagai berikut:

1. Menentukan materi bahasan.
2. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran.
3. Menyiapkan sumber sebagai rujukan.
4. Membuat *story board* atau alur cerita.
5. Desain komik dengan aplikasi CorelDraw X5.

<sup>38</sup> Ayu Febiryanti dan Aditya Rahman Yani, Kamik Edukasi Akhlak untuk Anak dengan Pendekatan Superhero, *Jurnal Creativitas* Vol. 4 No. 2, (Surabaya: Universitas Pembangunan Nasional) hlm. 233

<sup>39</sup> Vassilikopoulou Marianthi, Michael Boloudakis and Syneom Retails, From Digites Comic Book to Digites Hypermedia Comic Book: Their Use in Education, *Education Journal* (Greece: University of Peraeus, -) hlm. 2

6. Tahap pembuatan dengan saran dari para ahli.
7. Mencetak media.
8. Komik dipresentasikan kepada siswa.
9. Komik siap digunakan.

## 5. Media Komik Islami

Dalam era digital seperti saat ini, teknologi semakin cepat berganti, Islam menggunakan media komunikasi cetak dan visual untuk melakukan dakwah atau penyampaian nilai-nilai Islam. Setelah tahun 2011, komik Islami di Indonesia menjadi media pendidikan yang dekat dengan dunia anak.<sup>40</sup> Komik Islami sebagai media penyalur informasi, mempunyai 2 macam dalam penyampaian materi atau isinya, *pertama* dengan atribut langsung, penggunaan simbol-simbol keagamaan yang kuat dan *kedua* dengan pesan atau tutur kata budaya keagamaan, sehingga terlihat mengalir masuk dalam bahasan komik.<sup>41</sup>

Komik Islami merupakan komik/ cerita bergambar dengan nuansa Islami yang muncul di dalamnya dengan karakter-karakter Islam. kata-kata yang digunakan untuk menjelaskan materi dalam komik menggunakan bahasa yang santun dan Islami.<sup>42</sup> Menurut M. Alfatih., Komik Islami adalah komik bernuansa Islam dengan tutur kata yang

<sup>40</sup> Ranny Rastati, *Islamic Manga*, (ASJI Symposium P2KK-LIPI Oktober 2016) hlm. 210

<sup>41</sup> Rulli Nasrullah dan Novita Intan Sari, Komik sebagai Media Dakwah: Analisis Semiotika Kepemimpinan Islam dalam Komik Si Bujang, *Jurnal Ilmu Dakwah* Vol. 6 No. 19 (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2012) Hlm. 27

<sup>42</sup> M. Syaifurriza Nuris dan Aditya Rahman Y., Komik Hadits Pokok Ajaran Islam, *Jurnal Creativitas* Vol. 3 No. 1 (Surabaya: Universitas Pembangunan Nasiona, 2014) Hlm. 57

sopan dan taat kepada orangtua.<sup>43</sup> Mata pelajaran IPA memiliki hubungan erat dengan Islam dan dengan al Quran. Selain itu, mata pelajaran IPA juga membahas mengenai kenampakan alam sekitar, yang dapat digunakan untuk melihat keagungan Tuhan. Bukan hal yang tidak mungkin jika komik IPA dan Islam dipasangkan, melihat fungsi dari komik yang digunakan sebagai media hiburan serta memberikan/menyampaikan wawasan terlebih dalam bidang keagamaan.

Berdasarkan pengertian komik Islami di atas penelitian ini mengambil rujukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak dari sudut pandang kedua, yaitu mengenai tutur kata dan budaya keagamaan, contohnya: membaca Basmallah dan Alhamdulillah, sikap tolong menolong, tutur kata sopan santun. Tutur kata dan budaya keagamaan akan masuk ke dalam cerita, sehingga anak akan terbiasa dengan sendirinya, bahwa sebelum melaksanakan sesuatu harus didahului dengan berdoa. Doa yang dimasukkan ke dalam materi merupakan doa sehari-hari yang harus anak tahu. Doa memulai pelajaran, dengan bacaan *Basmallah* dan doa akhir pelajaran dengan *Hamdallah* dan bagaimana sikap yang harus dilakukan saat berdoa.

## 6. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan adalah segala proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, mulai dari

---

<sup>43</sup> Muhammad Alfatih S., Komik Hadis Nasihat Perempuan, *Jurnal Living Hadis* Vol. 2 No, 2, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2017) Hlm, 215

proses, produk dan rancangan.<sup>44</sup> Sedangkan media sendiri merupakan perantara, atau segala sesuatu yang digunakan untuk memberikan informasi kepada subjek lain untuk merangsang pikiran, motivasi dan perhatian sehingga tercipta proses pembelajaran.<sup>45</sup> Jadi, pengembangan media pembelajaran adalah segala proses yang digunakan dalam mengembangkan produk dengan memberikan rangsangan kepada siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### B. Integrasi Media Pembelajaran Berbasis Komik dengan al Quran

Terlihat dari Al-Quran yang menjelaskan mengenai penggunaan media dalam pembelajaran, sebagaimana dijelaskan dalam QS. Al-Maidah ayat 16 sebagai berikut:<sup>46</sup>

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

**Artinya:** (16) dengan kitab Itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keredhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus.

Analisis peneliti berdasarkan penjelasan ayat diatas adalah Allah SWT memberikan gambaran mengenai 3 tujuan media (Al-Quran) yaitu sebagai

<sup>44</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2013) hlm. 277

<sup>45</sup> Arif Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* ( Jakarta: PT Rajagrafindo, 2011) hlm. 7

<sup>46</sup> Quran in word ver. 1.3 Mohamad Taufiq

pemberi keselamatan, pemberi penerangan dan pemberi jalan yang lurus. Tiga hal tersebut menjadi tujuan penting dalam media yang digunakan dalam pembelajaran. Tiga hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media memberikan pemahaman.

Pada poin ini, siswa akan mendengarkan ceramah dari guru setiap pembelajaran dikelas, ditambah lagi dengan hadirnya media yang digunakan. Penggunaan media tersebut tidak semata-mata pelengkap dalam pembelajaran, namun harus menjadi wakil seorang guru untuk menjelaskan materi yang ada.

2. Media memudahkan siswa.

Media memudahkan siswa, jika dilihat dari arti ayat awalnya adalah *mengeluarkan orang-orang dari gelap gulita*, artinya memberikan jalan/ kemudahan untuk menemukan cara menyelesaikan masalahnya. Singkat kata, media harus menjadikan materi mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.

3. Media meningkatkan efektifitas/ meraih tujuan pembelajaran.

Tujuan belajar menjadi hal terpenting dalam proses pembelajaran, tujuan pembelajaran menjadi acuan seberapa tingkat keberhasilan dalam mengajar. Media digunakan untuk mendukung siswa meraih tujuan pembelajaran.

Al-Quran menjelaskan juga penggunaan media visual/ gambar dalam pembelajaran, sebagaimana dijelaskan dalam QS. Al-Baqarah ayat 31 sebagai berikut:<sup>47</sup>

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

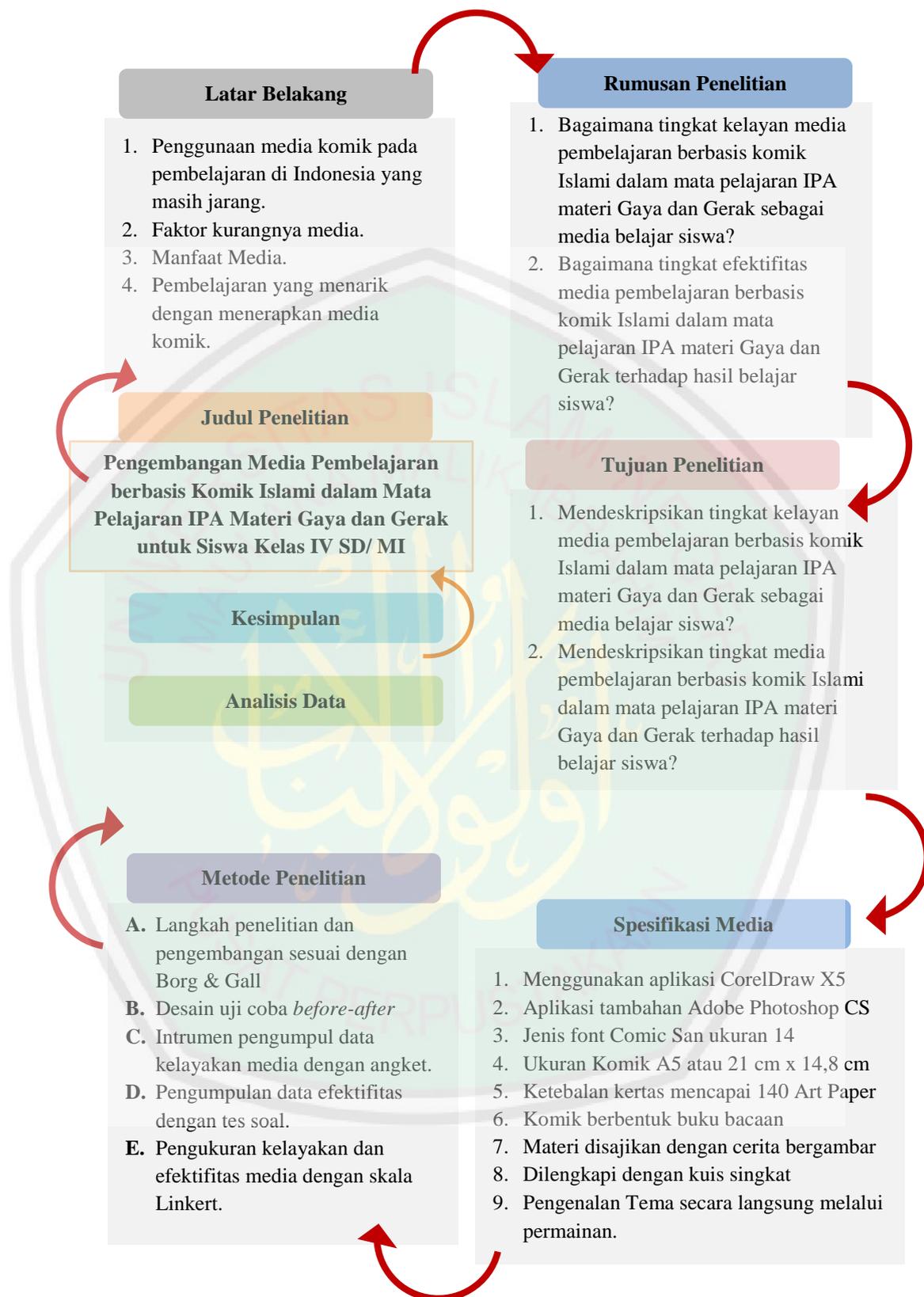
**Artinya:** (31) *Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar.*

Analisis berdasarkan arti ayat di atas adalah Allah SWT mengajarkan nama-nama benda kepada Nabi Adam a.s dengan menggunakan media visual, untuk memberikan kemudahan kepada Nabi Adam dalam menghafal dan mengajarkan ilmu tersebut kepada yang lain. Media visual merupakan media penyalur/ perubah informasi dari yang abstrak menjadi konkrit.

### C. Kerangka Berpikir

Dalam bahasan ini, dipaparkan mengenai kerangka berpikir untuk memudahkan para pembaca mengetahui dan memahami alur penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa SD/ MI, diantaranya sebagai berikut:

<sup>47</sup> Quran in word ver. 1.3 Mohamad Taufiq



### BAB III

## METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN

### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Komik Islami dalam Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan RnD. Seels dan Richey mengatakan jika penelitian pengembangan merupakan kajian yang sistematis untuk merencanakan, mengembangkan dan mengevaluasi dengan ketentuan tertentu.<sup>48</sup>

Metode RnD adalah salah satu metode dalam penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji produk tersebut.<sup>49</sup> Analisis kebutuhan dilakukan dalam penelitian untuk menguji tingkat efektifitas media.<sup>50</sup> Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Sebagai dasar penelitian dan pengembangan, model ini mempunyai 6 langkah utama.<sup>51</sup> Langkah utama terdiri dari 6 langkah, pada pelaksanaan ke 4 memerlukan 5 tahapan. Adapun perbandingan langkah utama dan langkah total sebagai berikut;

---

<sup>48</sup> Anita Diah Mawarni, Wahyu Adi dan Sri Suaryati, Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Menggunakan Software EXE sebagai Sarana Siswa Belajar Mandiri Kelas XI IPS SMA NEGERI 7 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015, *Jurnal Tata Arta UNS*, Vol. 1 No. 2 (Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret, 2015) hlm. 175

<sup>49</sup> Sri Haryati, R&D sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan, *Jurnal Pendidikan* Vol. 37 No. 1 (Madura: FKIP UTM, 2012) hlm. 13

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD* (Bandung: Alfabeta, 2015) hlm. 407

<sup>51</sup> Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Jakarta: Rajawali Press, 2013) hlm. 264

Tabel 3.1 Tabel 6 langkah utama Model Penelitian Borg and Gall.

No.	Langkah utama	Langkah total
1	Analisis Keperluan	Analisis Keperluan
2	Perencanaan	Perencanaan
3	Pengembangan Media	Pengembangan Media
4	Uji Coba Media	Uji Coba Awal Revisi Media Uji Lapangan Revisi Media Uji Lapangan
5	Revisi	Revisi ( <i>Produk Akhir</i> )
6	Uji Lapangan dan Implementasi	Uji Lapangan dan Implementasi

Penggunaan model Borg and Gall dalam penelitian ini dikarenakan, memiliki waktu yang lebih ringkas dalam setiap langkah yang dilakukan. Uji lapangan skala kecil dan besar dilakukan untuk melihat validitas media yang dikembangkan.

Model pengembangan Borg & Gall terdapat 6 langkah, diantaranya adalah:

1. Analisis Keperluan, yang dimaksud dalam analisis keperluan adalah observasi lingkungan sekolah, mulai dari guru kelas, materi yang diajar dan mencari sumber-sumber kajian yang mendukung penelitian. Mengkaji keperluan media untuk dengan mengukur tingkat kelayakan dan tingkat efektifitas media yang digunakan.
2. Perencanaan, merumuskan tujuan khusus termasuk dalam tahap ini. Tujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dengan pengembangan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gerak untuk siswa kelas IV SD/ MI.

3. Pengembangan media, pengembangan rancangan media berupa sketsa aplikasi dengan dibantu oleh para dengan memberikan nilai validasi yang meliputi, ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.
4. Uji Coba Media.

Mengujikan media kepada para subyek untuk melihat kekurangan yang ada pada media. Penelitian dan mengumpulkan data yang digunakan sebagai acuan penyempurnaan media.

5. Revisi Media.

Melihat dari nilai dari uji media, dapat menjadikan untuk penyempurna media sebelum uji lapangan.

6. Uji Lapangan dan Implementasi Media.

Produksi media digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi.

Gambar 3.1 Langkah Penelitian dan Pegembangan Model Borg & Gall



## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan Borg & Gall, adapun langkah penelitian dan pengembangannya sebagai berikut: (1) Analisis Kebutuhan, (2) Pengembangan Media, (3) Uji Coba Media, (4) Revisi Media, (5) Uji Lapangan dan (6) Implementasi.

### 1. Analisis Kebutuhan

Observasi kebutuhan media, berlanjut dari pra penelitian dengan hasil wawancara guru dan siswa serta observasi mengenai buku yang digunakan dalam pembelajaran. Data-data dikumpulkan berdasarkan kajian terhadap media komik. Setelah data terkumpul diadakan pengkajian antara teori dan media untuk proses pembuatan media.

### 2. Pengembangan Media

Sebelum dilakukan pengembangan, membuat rancangan atau *storyboard*<sup>52</sup> sangat diperlukan sebagai acuan alur dalam media. Selanjutnya proses pengembangan produk, pengembangan produk berdasarkan pada alur yang telah disetujui oleh ahli. Tahapan ini adalah pembuatan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak.

Adapun langkah pengembangan media dari segi design grafis, sebagai berikut:

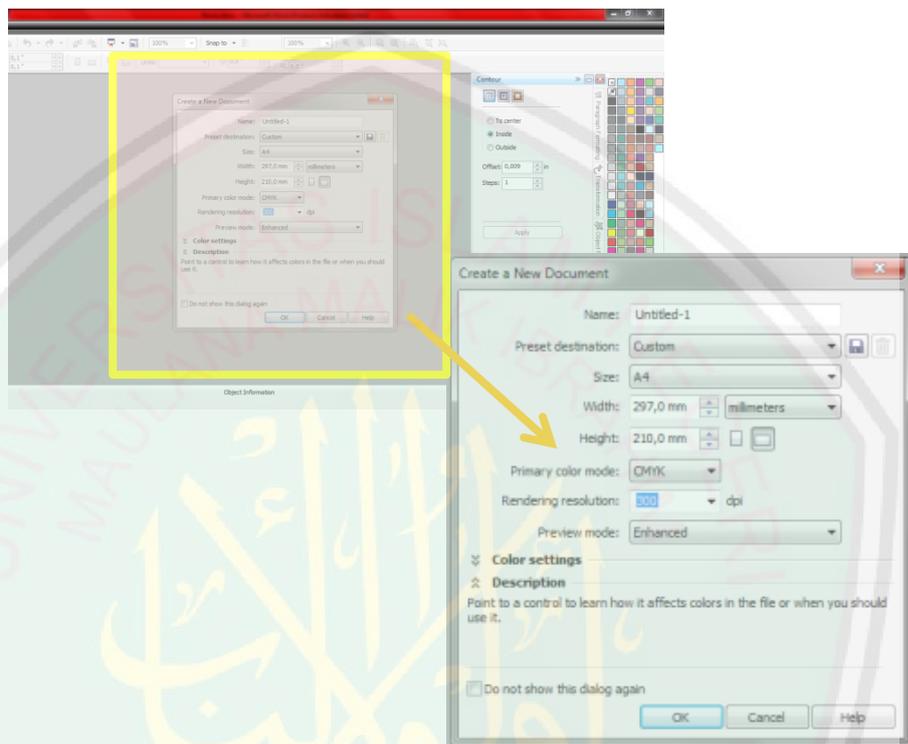
- a. Buka aplikasi CorelDraw, untuk kali ini kita menggunakan versi X5.

---

<sup>52</sup> *Storyboard* terlampir.

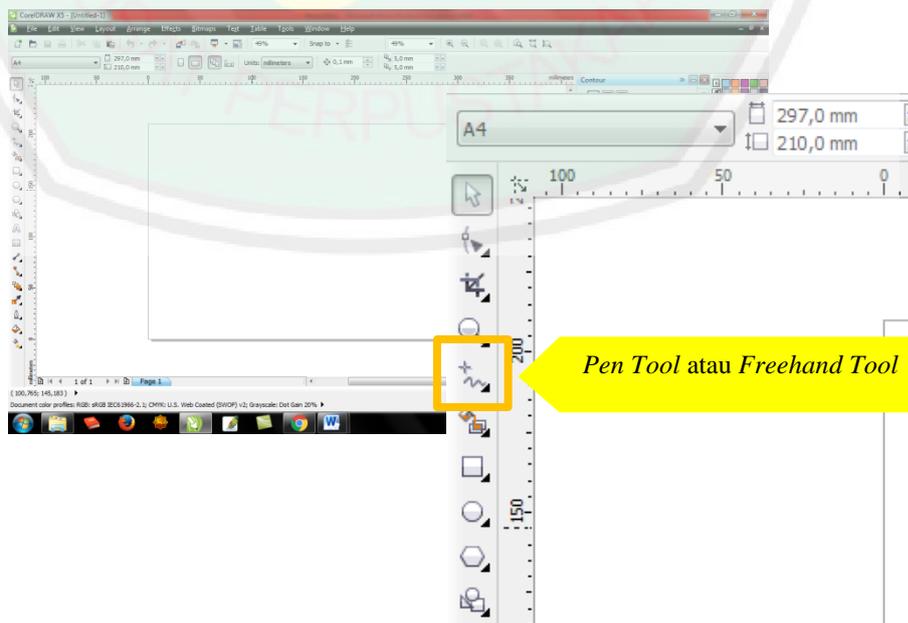
- b. Setelah aplikasi terbuka, aturlah ukuran margin lembar kerja dengan ukuran a4.

Seperti gambar di bawah ini!



Gambar 3.2 Gambar dialog box merubah ukuran margin pada CorelDraw

- c. Gambarlah pola dengan *Pen Tool* atau *Freehand Tool*



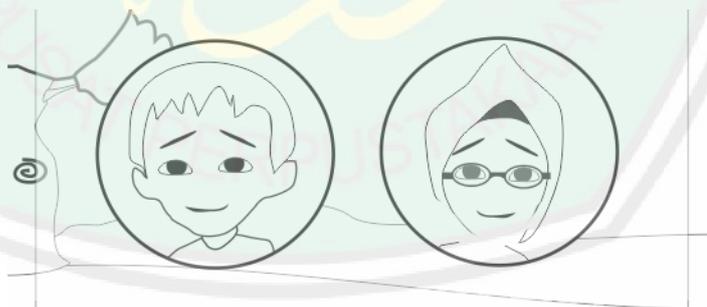
Gambar 3.3 Gambar Tools pada CorelDraw

- d. Gambarlah karakter yang ada dalam media.
- e. Karakter yang dipilih mengadopsi dari film kartun anak Upin dan Ipin. Karakter Upin dan Ipin merupakan film kartun yang terkenal dan dekat dengan dunia anak.



Gambar 3.4 Gambar Karakter untuk Media Berbasis Komik Islami

- f. Ulangilah langkah pada point “c” sampai selesai semua karakter yang diinginkan, seperti gambar di bawah ini,



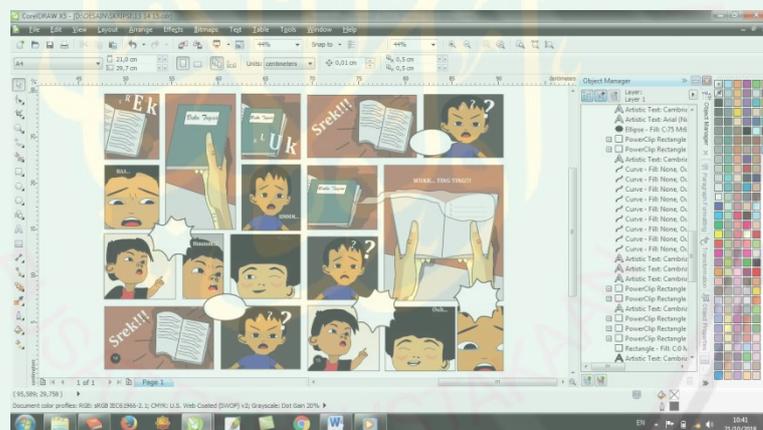
Gambar 3.5 Gambar Karakter untuk Media Berbasis Komik Islami

- g. Setelah selesai menggambar karakter, warnai karakter dengan menggunakan “color pallete”



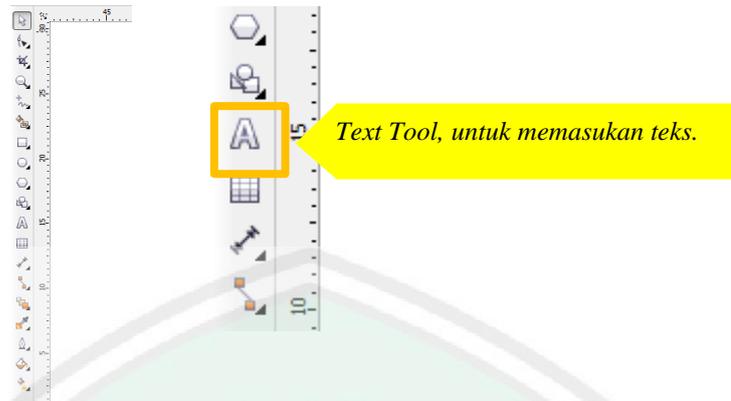
Gambar 3.6 Gambar Color Pallete pada CorelDraw

- h. Gunakan langkah yang sama untuk menggambar *“background”* dan hiasan yang lain.
- i. Atur semua karakter dan pembahasan menggunakan trip pembatas.



Gambar 3.7 Gambar Preview Media Berbasis Komik Islami

- j. Setelah selesai, atur teks atau masukan teks sesuai dengan *“storyboard”* yang telah disusun. Masukan teks menggunakan *“Text Tool”*



Gambar 3.8 Gambar “text tool” pada CorelDraw

Gambar setelah teks dimasukan.

Terlihat pada gambar 3.9



Gambar 3.9 Gambar Preview Media Berbasis Komik Islami

- k. Ulangi langkah di atas untuk menyelesaikan semua desain, namun tetap berdasarkan pada cerita atau “*story board*” yang dibuat.
- l. Untuk menghasilkan desain yang sesuai, periksa dan pahami dulu “*story board*” yang telah disusun.

Tabel 3.2 Konsultasi Ahli dalam pengujian Media

No.	Konsultan	Ahli dalam Bidang
1	Dr. H. Eko Budi Minarno, M. Pd	Bahasa
2	Dr. H. Eko Budi Minarno, M. Pd	Materi

3	<b>Dr. Muhammad Walid, MA</b>	Desain
4	<b>Mita Kurnia, S. Pd</b>	Guru Kelas IV
5	<b>Aqmarina Prasaditasari, S. Pd</b>	Pendamping Kelas IV

### 3. Uji Coba Media

Pengenalan singkat mengenai media kepada semua siswa dan hasilnya akan dijadikan sebagai acuan dalam penyempurnaan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak.

### 4. Revisi Media

Hasil nilai uji coba media dan saran dari ahli, digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak.

### 5. Uji Lapangan dan Implementasi

Produksi media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak. Media tersebut digunakan sebagai media pendamping untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan.

## C. Uji Coba Produk

### 1. Desain Uji Coba

Dalam penelitian dan pengembangan ini, akan dilakukan 3 kali uji, yaitu perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar. Desain uji coba yang pertama adalah uji coba perorangan pada seorang siswa dari jumlah

secara keseluruhan. Setelah melakukan uji perorangan, direncanakan untuk berlanjut pada kelompok kecil yaitu 4 siswa dari jumlah keseluruhan.

Kemudian dilanjutkan dengan uji coba menengah, uji kelompok besar ini melibatkan 16 siswa. Uji coba kelompok besar ini merupakan tahapan akhir dan ada hasil perbandingan antar kelompok.

Tahap penentuan kelompok besar adalah dengan melihat hasil ulangan harian materi yang sama yaitu gaya dan gerak. Setelah itu dibagi berdasarkan nilai yang didapat oleh siswa. Nilai tertinggi pertama sampai setengah jumlah keseluruhan siswa akan masuk ke dalam kelas kontrol. Sisanya akan masuk kelas eksperimen dan mendapatkan media untuk membantu pemahaman materi.

Setelah mengetahui kelompok eksperimen dan kontrol, maka tahap berikutnya adalah uji tingkat efektifitas media. Uji tingkat efektifitas media dilakukan berdasarkan perlakuan yang berbeda tiap kelasnya. Perlakuan tersebut adalah tiap kelompok sama-sama mendapatkan materi dan jenis soal dengan tingkat kesukaran yang sama. Namun perbedaan terletak pada pemberian media komik, media komik hanya untuk kelas bawah atau kelas eksperimen.

Dengan adanya perbandingan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol tersebut, akan terlihat tingkat efektifitas dalam penerapan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak.

## 2. Subyek Coba

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis komik islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak ini yang masuk ke dalam subyek coba adalah guru kelas, sebagai praktisi pendidikan dan siswa secara keseluruhan.

## 3. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari penelitian Pengembangan Media Pembelajaran berbasis komik islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang dimaksud meliputi kritik, saran dan tanggapan yang tertulis dalam angket penelitian. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari nilai yang diberikan oleh para ahli melalui angket media dan nilai tes siswa sebagai bentuk efektifitas media.

## 4. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengembangan media Pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak. instrument yang digunakan adalah angket untuk menguji tingkat kelayakan dan tingkat efektifitas media. Untuk memahami isi yang tertuang dalam angket, dipaparkan kisi-kisi validitas yang akan dinilai oleh para ahli, sebagai berikut;

**Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen validasi media pengembangan komik**

No	Aspek	Indikator
1	Media	a. Mudah digunakan b. Pesan tersampaikan

		<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Sesuai dengan siswa kelas VI SD</li> <li>d. Digunakan variasi kelompok</li> <li>e. Detail gambar jelas</li> <li>f. Alur cerita menarik</li> <li>g. Ukuran sesuai</li> </ul>
--	--	---

Berikutnya kisi-kisi untuk instrument validasi materi, disajikan dibawah ini;

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen validasi materi pengembangan komik

No	Aspek	Indikator
2	Kompetensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sesuai SK</li> <li>b. Sesuai KD</li> <li>c. Sesuai Indikator</li> </ul>
3	Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Cerita sosial</li> <li>b. Materi Gaya dan Gerak</li> <li>c. Budaya Islami <i>Bahasa yang santun, berjuang pantang menyerah dan saling tolong menolong.</i></li> <li>d. Soal latihan materi Gaya dan Gerak</li> <li>e. Praktikum Penerapan Konsep Energi Gerak</li> </ul>

Setelah kisi-kisi mengenai desain dan materi, dibawah ini disajikan mengenai kisi-kisi instrumen validasi bahasa.

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen validasi bahasa pengembangan komik

No	Aspek	Indikator
4	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mudah dimengerti</li> <li>b. Sesuai dengan usia siswa</li> <li>c. Disajikan dengan bahasa anak/ bahasa sehari-hari</li> </ul>

## 5. Teknik Analisis Data

Jenis data yang diperoleh adalah jenis data kualitatif (*non angka*) dan data kuantitatif (*angka*). Data kualitatif diperoleh dari kritik saran para ahli, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil analisis tes kelompok kecil dan besar.

Data yang bersifat kualitatif dari para ahli akan digunakan sebagai penyempurnaan media. Data bersifat kuantitatif lebih ditekankan untuk menguji tingkat kelayakan dan tingkat efektifitas media komik dalam pembelajaran.

Data yang telah dianalisis akan dipresentase berdasarkan skala Linkert seperti kolom diawah ini, untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektifan media berbasis komik Islami dalam Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak yang telah dikembangkan.

Berikut ini kriteria penilaian validitas berdasarkan skala Likert;<sup>53</sup>

Tabel 3.4 Tabel Skala Linkert

Presentase (%)	Kriteria Validasi
<b>76% &lt; tingkat vaid &lt; 100%</b>	<b>Valid/ Layak</b>
<b>56% &lt; tingkat vaid &lt; 75%</b>	<b>Cukup Valid/ Layak</b>
40% < tingkat vaid < 55%	Kurang Valid/ Perlu Revisi
0% < tingkat vaid < 39%	Tidak Valid/ Perlu Revisi

<sup>53</sup> Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktek* ( Jakarta: PT Rineka Cipta, 2016) hlm. 246

D. Desain Media Pembelajaran

Tampilan cover depan dan belakang



Tampilan pengenalan karakter Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar





## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Produk

Pada poin penyajian data disajikan data kelayakan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas 4 SD/ MI yang telah dikembangkan dan data efektifitas media tersebut. Data kelayakan media pembelajaran diperoleh dari hasil validasi media oleh para ahli, diantaranya ahli materi, ahli bahasa, ahli media/ desain dan oleh guru kelas sebagai praktisi pembelajaran.

Hasil kelayakan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas 4 SD/ MI dianalisa berdasarkan skala Linkert, sebagai berikut:<sup>105</sup>

**Tabel 4.1** Tabel Skala Linkert

Presentase (%)	Kriteria Validasi
76% < tingkat valid < 100%	Valid/ Layak
56% < tingkat valid < 75%	Cukup Valid/ Layak
40% < tingkat valid < 55%	Kurang Valid/ Perlu Revisi
0% < tingkat valid < 39%	Tidak Valid/ Perlu Revisi

Data efektifitas media pembelajaran berbasis komik Islami diperoleh dari perbandingan hasil nilai uji kompetensi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil efektifitas media pembelajaran berbasis komik Islami diperoleh berdasarkan analisa dari program SPSS for Windows tentang hubungan perbandingan nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen.

<sup>105</sup> Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktek* ( Jakarta: PT Rineka Cipta, 2016) hlm. 246

#### 4. Pengembangan Produk berbentuk komik Islami sebagai media pendamping dalam pembelajaran IPA materi Gaya dan Gerak untuk siswa kelas IV SD/ MI.

Pengembangan media komik ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami dan mengerti secara utuh konsep gaya dan gerak. Berdasarkan analisis kebutuhan dalam proses pembelajaran IPA hanya menggunakan buku paket. Buku paket tersebut penuh dengan teks bacaan, sehingga membuat siswa merasa bosan karena terus dituntut untuk membaca dan membaca, dari pagi hingga sore hari. Belum adanya pengembangan yang spesifik mengenai nilai-nilai Islam, Sosial dan keterampilan.

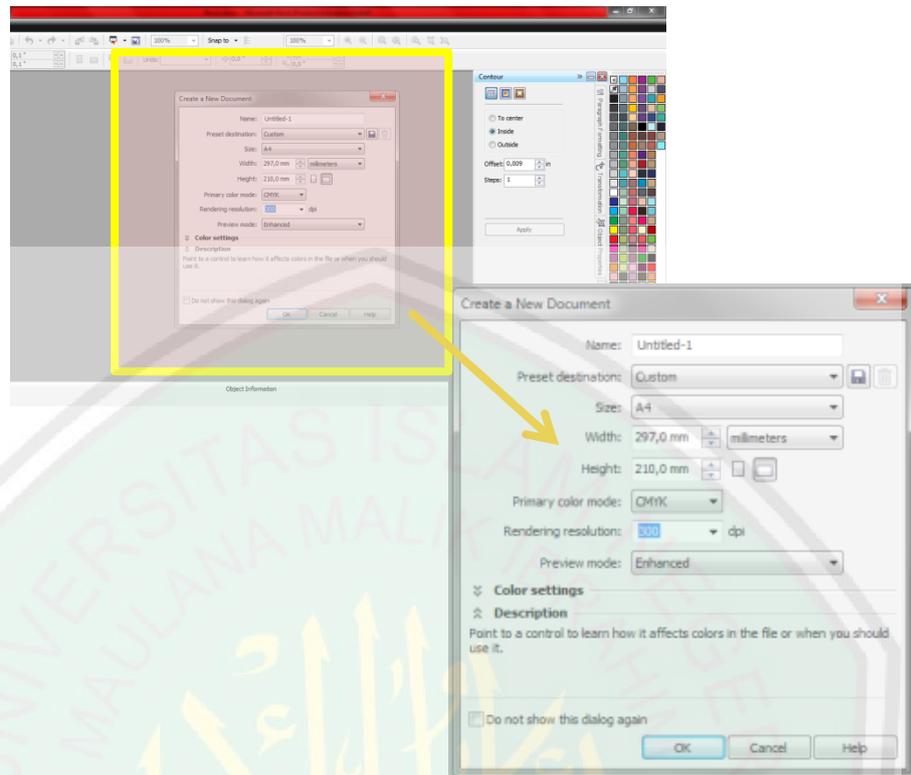
Berikut beberapa kelemahan yang ada pada buku ajar IPA sebelumnya, sampul buku terlihat monoton dan kurang *colorfull*, ada kesamaan untuk semua tema yang ada, gambar pada materi kurang, belum adanya nilai-nilai Islami, isi materi penuh dengan penyampaian berupa teks. Materi mengenai Gaya dan Gerak ternyata sulit dipahami siswa, jika hanya menggunakan *text book*, dengan demikian media komik ini adalah sebagai salah satu jalan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.

Media pembelajaran berbasis komik Islami ini terdiri dari 5 seri, yaitu seri 1 (*macam-macam gaya dan gerak*), seri 2 (*hubungan gaya dan gerak*), seri 3 (*manfaat gaya dan gerak*), seri 4 (*praktikum mengenai gaya dan gerak*) dan seri 5 (*soal latihan gaya dan gerak*).

Adapun langkah pengembangan media dari segi design grafis, sebagai berikut:

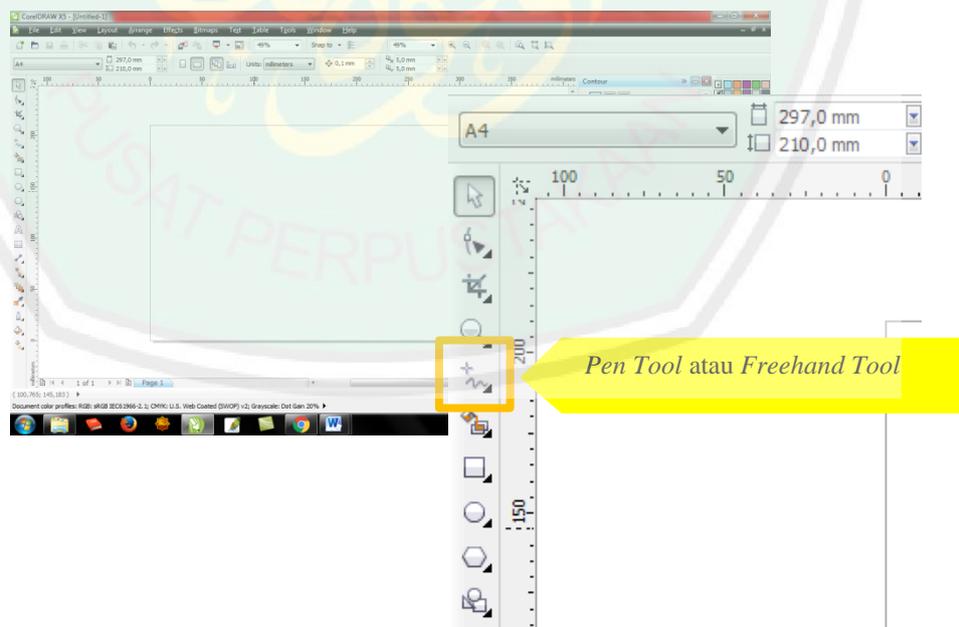
- m. Buka aplikasi CorelDraw, untuk kali ini kita menggunakan versi X5.
- n. Setelah aplikasi terbuka, aturlah ukuran margin lembar kerja dengan ukuran a4.

Seperti gambar di bawah ini!



**Gambar 4.1** Gambar dialog box merubah ukuran margin pada CorelDraw

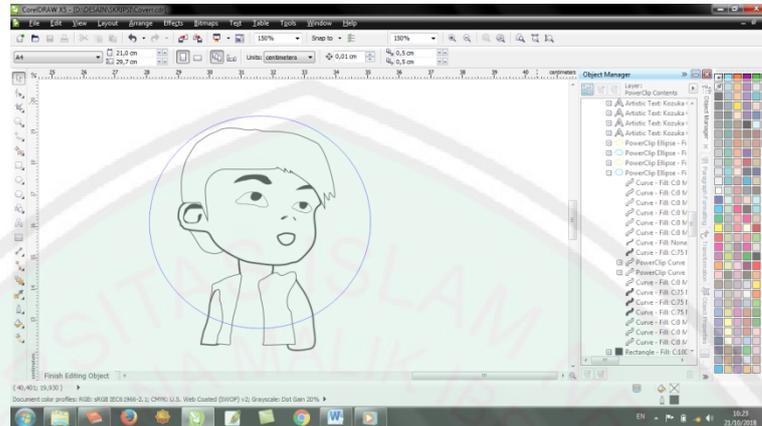
- o. Gambarlah pola dengan *Pen Tool* atau *Freehand Tool*



**Gambar 4.2** Gambar Tools pada CorelDraw

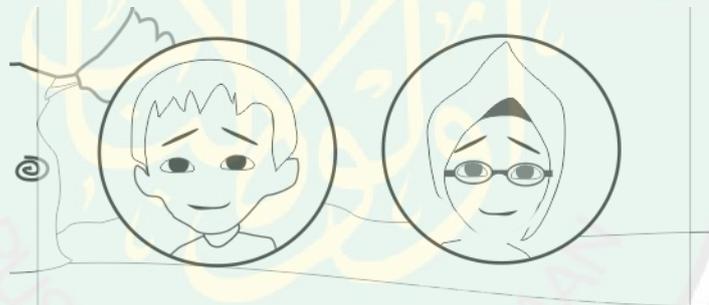
- p. Gambarlah karakter yang ada dalam media.

- q. Karakter yang dipilih mengadopsi dari film kartun anak Upin dan Ipin. Karakter Upin dan Ipin merupakan film kartun yang terkenal dan dekat dengan dunia anak.



Gambar 4.3 Gambar Karakter untuk Media Berbasis Komik Islami

- r. Ulangilah langkah pada point “c” sampai selesai semua karakter yang diinginkan, seperti gambar di bawah ini,



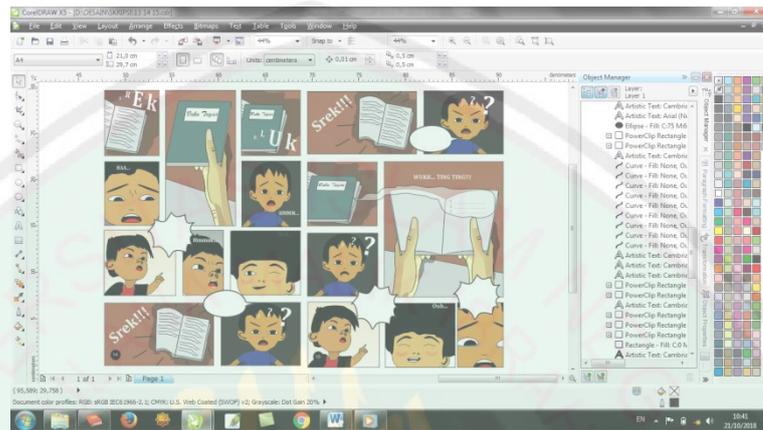
Gambar 4.4 Gambar Karakter untuk Media Berbasis Komik Islami

- s. Setelah selesai menggambar karakter, warnai karakter dengan menggunakan “color pallete”



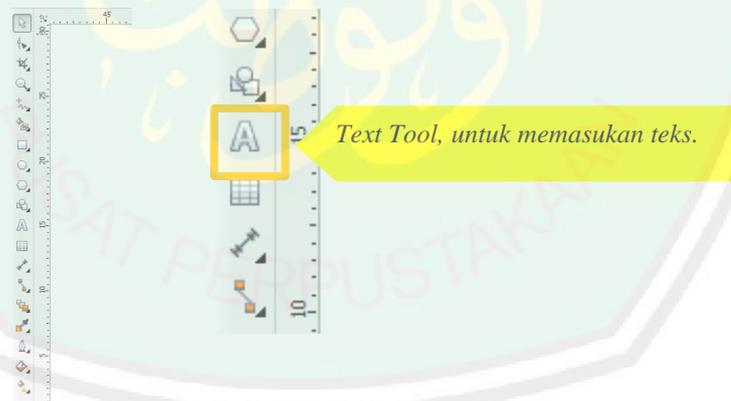
**Gambar 4.5** Gambar Color Pallete pada CorelDraw

- t. Gunakan langkah yang sama untuk menggambar “background” dan hiasan yang lain.
- u. Atur semua karakter dan pembahasan menggunakan trip pembatas.



**Gambar 4.6** Gambar Preview Media Berbasis Komik Islami

- v. Setelah selesai, atur teks atau masukan teks sesuai dengan “storyboard” yang telah disusun. Masukan teks menggunakan “Text Tool”



**Gambar 4.7** Gambar “text tool” pada CorelDraw

Gambar setelah teks dimasukan.

Terlihat pada **gambar 4.8**



Gambar 4.9 Gambar Preview Media Berbasis Komik Islami

- w. Ulangi langkah di atas untuk menyelesaikan semua desain, namun tetap berdasarkan pada cerita atau “story board” yang dibuat.
- x. Untuk menghasilkan desain yang sesuai, periksa dan pahami dulu “story board” yang telah disusun.

Adapun ringkasan dan penjelasan mengenai media pembelajaran berbasis komik Islami, sebagai berikut;

a. Cover media pembelajaran komik Islami



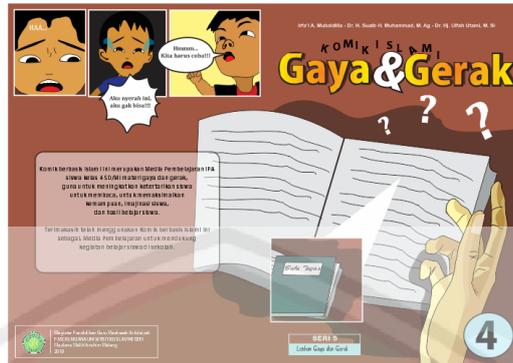
seri 1 (macam-macam gaya dan gerak)

seri 2 (hubungan gaya dan gerak)



seri 3 (manfaat gaya dan gerak)

seri 4 (praktikum mengenai gaya dan gerak)



seri 5 (soal latihan gaya dan gerak)

Pada bagian cover depan, terdapat beberapa point diantaranya identitas pembuat dan dosen pembimbing, seri media, kelas, dan tampilan cover sesuai dengan seri bacaan yang dibahas. Bagian cover belakang, terdapat percakapan singkat sesuai dengan bahasan, terdapat tujuan pembuatan media, dan instansi lembaga pembuat.

- b. Pengenalan tokoh dan kompetensi Inti dan kompetensi dasar.



- c. Tujuan seri bacaan serta *split* doa sebelum masuk dalam cerita.





mencangkup materi dan bahasa, ahli desain dan guru kelas IV sebagai praktikan pembelajaran.

Data penilaian media pembelajaran berbasis komik Islami dilakukan beberapa tahapan, diantaranya;

1. Validasi terhadap ahli isi yang mencangkup materi dan bahasa pembelajaran IPA, validasi melihat pada kelengkapan materi, kesesuaian materi dan bahasa yang digunakan dalam cerita seperti yang ada dalam *storyboard*.
2. Validasi bahasa dilakukan oleh ahli materi, merujuk pada point tertentu yang telah disampaikan pada data kelayakan.
3. Validasi terhadap ahli desain, melihat kelayakan dalam pengemasan media. Merubah cerita narasi dalam *storyboard* menjadi gambar yang konkrit sesuai dengan dunia anak.
4. Validasi dengan guru kelas IV, untuk melihat materi dan pengemasan yang sesuai dengan kelas IV.
5. Data dari angket kepada siswa mengenai kenyamanan dan kemenarikan terhadap media dan hasil dari uji soal kepada siswa kelas IV untuk melihat tingkat efektifitas media dalam pembelajaran IPA materi gaya dan gerak.

**5. Data tingkat kelayakan media tersebut dalam pembelajaran IPA materi Gaya dan Gerak untuk siswa kelas IV SD/ MI.**

- a. Data Kelayakan Ahli Materi Uji Tahap I pada tanggal 10 Januari 2019 oleh Dr. H. Eko Budi Minarno, M. Pd, berikut disajikan data kelayakan materi dari ahli materi dengan kriteria kelayakan materi pembelajaran:

- a. Kriteria 1 = **Tidak Sesuai/Tidak Bagus**  
 b. Kriteria 2 = **Kurang Sesuai/Cukup**  
 c. Kriteria 3 = **Sesuai/Bagus**

No.	Pernyataan	Kelayakan
1.	Materi dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan kompetensi dasar	3
2.	Materi dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator	3
3.	Penjelasan materi gaya yang diuraikan dalam media pembelajaran	2
4.	Penjelasan materi gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran	2
5.	Penjelasan materi hubungan gaya dan gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran	3
6.	Penjelasan materi manfaat gaya dan gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran	2
7.	Penjelasan materi demonstrasi percobaan tentang hubungan gaya dan gerak diuraikan dalam media pembelajaran	3
8.	Penjelasan materi penerapan gaya dan gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran	2
<b>Jumlah</b>		<b>19</b>
<b>Nilai Maksimal</b>		<b>24</b>
$\text{Kelayakan (\%)} = \frac{\sum \text{nilai}}{\sum n} \times 100\% = \frac{19}{24} \times 100\%$		<b>79%</b>

Berdasarkan validasi di atas, adapun saran dari ahli materi untuk penyempurnaan media pembelajaran berbasis komik Islami adalah sebagai berikut;

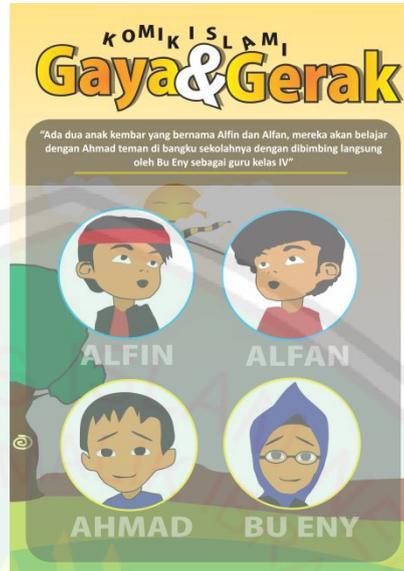
<b>Saran Ahli Materi</b>
Uji Media Tahap I

- Adanya pengenalan terhadap masing-masing tokoh di awal media.
- Tokoh dalam komik dioptimalkan terutama tokoh Bu Eny.
- Dialog dilengkapi dengan ilustrasi yang relevan.

Tabel penyempurnaan media berdasarkan ahli dengan menampilkan perbandingan media.

No.	Sebelum Uji Ahli Materi
1.	<p><i>Adanya pengenalan terhadap masing-masing tokoh di awal media. Tokoh-tokoh tersebut merupakan tokoh yang bermain atau berdialog dalam media pembelajaran.</i></p> <p>Tokoh tersebut adalah dua anak kembar, Alfan dan Alfin, teman bermain mereka, Ahmad dan Guru Kelas, Bu Eny.</p>
	 <p>The image shows the cover of a comic titled 'KOMIK ISLAMIC Gaya &amp; Gerak'. It features four circular portraits of characters: Alfin (top left), Alfan (top right), Ahmad (bottom left), and Bu Eny (bottom right). The background is a stylized outdoor scene with a tree and a building.</p>
	Sesudah Uji Ahli Materi
1.	<p><i>Adanya pengenalan terhadap masing-masing tokoh di awal media. Tokoh-tokoh tersebut merupakan tokoh yang bermain atau berdialog dalam media pembelajaran.</i></p> <p>Tokoh tersebut adalah dua anak kembar, Alfan dan Alfin, teman</p>

bermain mereka, Ahmad dan Guru Kelas, Bu Eny.



No. Sebelum Uji Ahli Materi

2. Tokoh dalam komik dioptimalkan terutama tokoh Bu Eny.

**ADA GAYA GESEK**  
ada dua benda yang saling bertumbukan atau bertemu.

**ADA GAYA MAGNET**  
terjadi akibat adanya medan listrik.

**ADA GAYA PEGAS**  
tarikan benda elastis.

**ADA GAYA LISTRIK**  
adanya benda dalam medan listrik.

**ADA GAYA GRAVITASI**  
ada daya tarik menarik dengan pusat bumi.

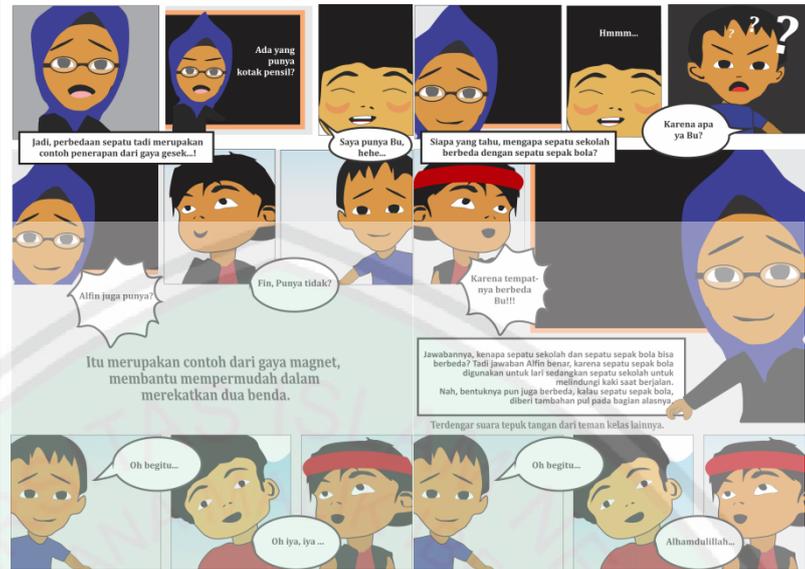
**ADA GERAK SEMU**  
ini gerak ilusi atau seolah-olah contohnya, saat kita berjalan malam hari seolah-olah bulan terus mengikuti kita, padahal kita yang bergerak.

**ADA GERAK GANDA**  
gerak yang terjadi karena ada dua benda yang saling bergerak contohnya, adik berlari membawa botol dan jatuh. gerakannya, adik berlari dan botol jatuh.

**ADA GERAK LURUS**  
gerak lurus ini ada dua macam, GLB dan GLBB.

Sesudah Uji Ahli Materi

2. Tokoh dalam komik dioptimalkan terutama tokoh Bu Eny.



No.	Sebelum Uji Ahli Materi
3.	<p><i>Dialog dilengkapi dengan ilustrasi yang relevan.</i></p> <div data-bbox="730 1137 1129 1704" data-label="Image"> </div>
	Setelah Uji Ahli Materi
3.	<p><i>Dialog dilengkapi dengan ilustrasi yang relevan.</i></p>



- b. Data Kelayakan Ahli Materi Uji Tahap II pada tanggal 25 Januari 2019 oleh Dr. H. Eko Budi Minarno, M. Pd, berikut disajikan data kelayakan materi dari ahli materi dengan kriteria kelayakan materi pembelajaran:
- Kriteria 1 = **Tidak Sesuai/Tidak Bagus**
  - Kriteria 2 = **Kurang Sesuai/Cukup**
  - Kriteria 3 = **Sesuai/Bagus**

No.	Pernyataan	Kelayakan
1.	Materi dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan kompetensi dasar	3
2.	Materi dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator	3
3.	Penjelasan materi gaya yang diuraikan dalam media pembelajaran	3
4.	Penjelasan materi gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran	3
5.	Penjelasan materi hubungan gaya dan gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran	3
6.	Penjelasan materi manfaat gaya dan gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran	3

7.	Penjelasan materi demonstrasi percobaan tentang hubungan gaya dan gerak diuraikan dalam media pembelajaran	3
8.	Penjelasan materi penerapan gaya dan gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran	3
Jumlah		24
Nilai Maksimal		24
$\text{Kelayakan (\%)} = \frac{\sum \text{nilai}}{\sum n} \times 100\% = \frac{24}{24} \times 100\%$		100%

c. Data Kelayakan Bahasa Tahap I pada tanggal 25 Januari 2019 oleh Dr. H.

Eko Budi Minarno, M. Pd, berikut disajikan data kelayakan bahasa dari ahli materi dengan kriteria kelayakan materi pembelajaran:

- a. Kriteria 1 = **Tidak Sesuai/Tidak Bagus**
- b. Kriteria 2 = **Kurang Sesuai/Cukup**
- c. Kriteria 3 = **Sesuai/Bagus**

No.	Pernyataan	Kelayakan
1.	Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan materi gaya yang diuraikan dalam media pembelajaran	3
2.	Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan materi gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran	3
3.	Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan materi hubungan gaya dan gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran	3
4.	Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan materi manfaat gaya dan gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran	3
5.	Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan materi demonstrasi percobaan tentang hubungan gaya dan gerak diuraikan dalam media pembelajaran	3
6.	Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan materi penerapan gaya dan gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran	3

	Jumlah	18
	Nilai Maksimal	18
$\text{Kelayakan (\%)} = \frac{\sum \text{nilai}}{\sum n} \times 100\% = \frac{18}{18} \times 100\%$		100%

d. Data Kelayakan Ahli Media Uji Tahap I pada tanggal 29 Januari 2019 oleh

Dr. Muhammad Walid, MA, berikut disajikan data kelayakan media dari

ahli media dengan kriteria kelayakan media pembelajaran:

- a. Kriteria 1 = **Tidak Sesuai/Tidak Bagus**
- b. Kriteria 2 = **Kurang Sesuai/Cukup**
- c. Kriteria 3 = **Sesuai/Bagus**

No.	Pernyataan	Kelayakan
1.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran	3
2.	Keterbacaan huruf yang terdapat dalam media pembelajaran	3
3.	Bahasa komunikatif dalam media pembelajaran	3
4.	Kejelasan narasi dalam media pembelajaran	3
5.	Kejelasan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran	3
6.	Penataan letak gambar dalam media pembelajaran	3
7.	Penataan letak huruf yang terdapat dalam media pembelajaran	3
8.	Kemenarikan warna gambar dalam media pembelajaran	3
9.	Keruntutan penjelasan materi yang terdapat dalam media pembelajaran	3
10.	Pengemasan media pembelajaran	3
	Jumlah	30
	Nilai Maksimal	30

$\text{Kelayakan (\%)} = \frac{\sum \text{nilai}}{\sum n} \times 100\% = \frac{30}{30} \times 100\%$	<b>100%</b>
--	-------------

e. Data Kelayakan Media dari Guru pada tanggal 5 Maret 2019

oleh Mita Kurnia, S. Pd dan Aqmarina Prasaditasari, S. Pd, berikut disajikan data kelayakan media dari ahli media pembelajaran dengan kriteria kelayakan media pembelajaran:

- a. Kriteria 1 = **Tidak Sesuai/Tidak Bagus**
- b. Kriteria 2 = **Kurang Sesuai/Cukup**
- c. Kriteria 3 = **Sesuai/Bagus**

No.	Pernyataan	Kelayakan
1.	Materi dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan kompetensi dasar	<b>3</b>
2.	Penjelasan materi gaya dan gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran	<b>3</b>
3.	Penjelasan materi macam-macam gaya dan gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran	<b>3</b>
4.	Penjelasan materi hubungan gaya dan gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran	<b>3</b>
5.	Penjelasan materi manfaat gaya dan gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran	<b>3</b>
6.	Penjelasan materi demonstrasi percobaan tentang hubungan gaya dan gerak diuraikan dalam media pembelajaran	<b>3</b>
7.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran	<b>3</b>
8.	Keterbacaan huruf dalam media pembelajaran	<b>3</b>
9.	Bahasa komunikatif yang digunakan dalam media pembelajaran	<b>3</b>
10.	Kejelasan kenampakan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran	<b>3</b>
11.	Penataan letak huruf pada media pembelajaran	<b>3</b>

12.	Kemenarikan warna gambar yang digunakan dalam media pembelajaran	3
13.	Keruntutan penjelasan materi dalam media pembelajaran	3
14.	Pengemasan media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sudah sesuai dengan standar media pembelajaran siswa	3
	Jumlah	42
	Nilai Maksimal	42
$\text{Kelayakan (\%)} = \frac{\sum \text{nilai}}{\sum n} \times 100\% = \frac{42}{42} \times 100\%$		100%

**6. Data tingkat efektifitas media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD/ MI**

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah “Panglima Sudirman” 9 Malang. Uji efektifitas dilakukan di kelas IV Al Farabi sebagai kelas kontrol dan kelas IV Al Batani sebagai kelas eksperimen. Penentuan kelas tersebut berdasarkan nilai pretest siswa. Kelas IV Al Farabi sebagai kelas kontrol merupakan kelas tanpa menggunakan media dalam pengerjaan soal, sedangkan kelas IV Al Batani sebagai kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis komik Islami. Peneliti mengambil 19 siswa dari kelas kontrol dan 19 anak dari kelas eksperimen. Adapun daftar nama responden sebagai berikut;

**Tabel 4.2** Tabel nama siswa untuk kelas Kontrol.

No.	Nama Responden
1	Arsyad Fajri R.R
2	Muhammad Isyan A
3	Nadia Safitrie
4	Erlangga Kurniawan R
5	Farhan
6	Raisha Khairani Az Zahra
7	Azizah Marsha
8	Dina Mu'jiza M
9	Anfieldian Aurelia Wijaya
10	Andhika Daistyaji P
11	Khaizuran Syaddad W.Z
12	Safira Farrahdiba Firdaus
13	Amira Kirana Larasati
14	Earlyta Izzati Almaira
15	Muhammad Akbar
16	Azmi Chilwa
17	Anas Haidar Muafa
18	Hanna Mazedza
19	M. Al Fathir Attaullah

**Tabel 4.3** Tabel nama siswa untuk kelas Eksperimen.

No.	Nama Responden
1	Atalantha Ramadhan Islami P
2	Hadijah Amira
3	Krisna Nabil Alfarrel
4	Naifah Putri Syakirah
5	Ahmad Yardan Habibi
6	Andi Maulana Zulkarnaen
7	Fatihah Safira Umami
8	Jennisa Putri Ariane
9	Salsabila Intan
10	Zasky Dwi Aulia Putri
11	Raihanah Saffa Ananda Wijaya
12	Satrio Udaka Adhimukti
13	Aisyah Ghaida Fitriya
14	Fatimah Az Zahra
15	Muhammad Andra Aryasatya
16	Aditya Rafif Ramadhan
17	Aura Anugrah
18	Fidela Putri Andriana
19	Fiona Agnesia Edita Putri

Berdasarkan data diatas, daftar nama responden untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen di SD Muhammadiyah “Panglima Sudirman” 9 Malang adalah sebagai berikut;

**Tabel 4.4** Daftar nama siswa kelas kontrol dan eksperimen.

Responden	Nama Responden	
	Kelas Al Farabi (kontrol)	Kelas Al Batani (eksperimen)
X1	Arsyad Fajri R.R	Atalantha Ramadhan Islami P
X2	Muhammad Isyan A	Hadijah Amira
X3	Nadia Safitrie	Krisna Nabil Alfarrel
X4	Erlangga Kurniawan R	Naifah Putri Syakirah
X5	Farhan	Ahmad Yardan Habibi
X6	Raisha Khairani Az Zahra	Andi Maulana Zulkarnaen
X7	Azizah Marsha	Fatihah Safira Umami
X8	Dina Mu'jiza M	Jennisa Putri Ariane
X9	Anfieldian Aurelia Wijaya	Salsabila Intan
X10	Andhika Daistyaji P	Zasky Dwi Aulia Putri
X11	Khaizuran Syaddad W.Z	Raihanah Saffa Ananda Wijaya
X12	Safira Farrahdiba Firdaus	Satrio Udaka Adhimukti
X13	Amira Kirana Larasati	Aisyah Ghaida Fitriya
X14	Earlyta Izzati Almaira	Fatimah Az Zahra
X15	Muhammad Akbar	Muhammad Andra Aryasatya
X16	Azmi Chilwa	Aditya Rafif Ramadhan
X17	Anas Haidar Muafa	Aura Anugrah
X18	Hanna Mazedza	Fidela Putri Andriana
X19	M. Al Fathir Attaullah	Fiona Agnesia Edita Putri

Pembagian atau distribusi kelompok juga dianalisis dengan data SPSS yang mengacu pada nilai pretest, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Analisis tersebut untuk melihat normalitas dalam pembagian kelompok, data dikatakan normal jika, hasil signifikansinya lebih dari 0,05 atau  $>0,05$ . adapun hasilnya sebagai berikut;

**Tabel 4.5** Normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tests of Normality								
	Kelompok	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
			Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Normalitas Distribusi Kelompok	1		.259	18	.002	.868	18	.017
	2		.255	16	.006	.873	16	.030

Berdasarkan hasil analisis data normalitas kelompok, diperoleh nilai 0,017 dan 0,30 baik kelas eksperimen dan kelas kontrol, nilai tersebut lebih besar dari 0,05 atau  $>0,05$ , sehingga dapat dikatakan jika pembagian atau distribusi kelompok eksperimen dan kontrol adalah normal.

Setelah mengetahui data atau hasil dari normalitas kelompok, selanjutnya adalah uji homogenitas kelompok. Hasil pembagian kelompok dikatakan homogen, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 atau  $>0,05$ .

Berdasarkan analisis menggunakan SPSS, diperoleh data sebagai berikut;

**Tabel 4.6** Homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Posttest Siswa	Based on Mean	.545	1	32	.466
	Based on Median	.446	1	32	.509
	Based on Median and with adjusted df	.446	1	24.323	.511
	Based on trimmed mean	.556	1	32	.461

Hasil SPSS menunjukkan nilai signifikansi 0,466, dengan demikian  $0,466 > 0,05$ , jadi kelompok kontrol dan eksperimen dalam penelitian dan pengembangan adalah homogeny.

**Tabel 4.7** Daftar nama siswa uji coba kecil.

Responden	Nama Siswa
x1	Anandias Darmawan
x2	Andhika Aqil Fattan
x3	Eljava Mifjal Herbiyan
x4	Ahmad Bayu Agung N

Dengan hasil uji coba kecil sebagaimana tabel di bawah ini,

Responden	Nama Siswa	1	2	3	Total
x1	Anandias Darmawan	3	3	3	<b>9</b>
x2	Andhika Aqil Fattan	3	3	3	<b>9</b>
x3	Eljava Mifjal Herbiyan	2	3	3	<b>8</b>
x4	Ahmad Bayu Agung N	3	3	3	<b>9</b>
<b>Jumlah</b>					<b>35</b>
<b>Rata-rata</b>					<b>8,75</b>
<b>Presentase</b>					<b>97,22 %</b>

**Tabel 4.8** Daftar nama siswa uji coba menengah.

Responden	Nama Siswa
x1	M. Zuhair Ramadhan
x2	Karissa Candra Ahsani
x3	Muhammad Alfaro Natanegara
x4	Aurea Naratya Respati S
x5	Rajwaa Raihana Rachmadiana
x6	Kayyisah Alfina Dinillah
x7	Ahmad Hudan P.Y
x8	Danesh Aryo Pandya
x9	Naufal Razan Andrianto
x10	Calya Quinsha Zalika
x11	M. Rizky Prayoga
x12	Amira Kirana Larasati
x13	Fiorano Chicco
x14	Nadhira Makaila Isna
x15	Hilfano Zein Muhammad
x16	Nehan Fatin Khale R

Dengan hasil uji coba menengah sebagaimana tabel di bawah ini,

Responden	Nama Siswa	1	2	3	Total
x1	M. Zuhair Ramadhan	3	3	3	<b>9</b>
x2	Karissa Candra Ahsani	3	3	3	<b>9</b>
x3	Muhammad Alfaro Natanegara	3	3	3	<b>9</b>
x4	Aurea Naratya Respati S	3	2	3	<b>8</b>
x5	Rajwaa Raihana Rachmadiana	3	3	3	<b>9</b>
x6	Kayyisah Alfina Dinillah	2	3	2	<b>7</b>
x7	Ahmad Hudan P.Y	3	2	2	<b>7</b>
x8	Danesh Aryo Pandya	2	3	2	<b>7</b>
x9	Naufal Razan Andrianto	3	3	3	<b>9</b>
x10	Calya Quinsha Zalika	3	3	2	<b>8</b>
x11	M. Rizky Prayoga	3	3	3	<b>9</b>

X12	Zidni Ilma Diena A	3	3	3	<b>9</b>
X13	Fiorano Chicco	3	3	3	<b>9</b>
X14	Nadhira Makaila Isna	3	3	3	<b>9</b>
X15	Hilfano Zein Muhammad	3	2	3	<b>8</b>
X16	Nehan Fatin Khale R	3	3	3	<b>9</b>
<b>Jumlah</b>					<b>135</b>
<b>Rata-rata</b>					<b>8,43</b>
<b>Presentase</b>					<b>93,75 %</b>

Penyajian data nilai Pretest dan Posttest kelas IV Al Farabi sebagai (kelas kontrol);

**Tabel 4.9** Daftar nilai pretest dan posttest kelas Kontrol.

No.	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Arsyad Fajri R.R	85	80
2	Muhammad Isyan A	80	85
3	Nadia Safitrie	80	80
4	Erlangga Kurniawan R	80	90
5	Farhan	80	85
6	Raisha Khairani Az Zahra	80	90
7	Azizah Marsha	80	85
8	Dina Mu'jiza M	80	85
9	Anfieldian Aurelia Wijaya	75	80
10	Andhika Daistyaji P	75	80
11	Khaizuran Syaddad W.Z	75	80
12	Safira Farrahdiba Firdaus	70	80
13	Amira Kirana Larasati	70	80
14	Earlyta Izzati Almaira	70	85
15	Muhammad Akbar	70	85
16	Azmi Chilwa	65	75
17	Anas Haidar Muafa	-	-
18	Hanna Mazedada	-	-
19	M. Al Fathir Attaullah	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>1215</b>	<b>1325</b>
<b>Rata</b>		<b>75,93</b>	<b>82,81</b>

Penyajian data nilai Pretest dan Posttest kelas IV Al Batani sebagai (kelas eksperimen);

**Tabel 4.10** Daftar nilai pretest dan posttest kelas Eksperimen.

No.	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Atalantha Ramadhan Islami P	85	90
2	Hadijah Amira	85	-
4	Naifah Putri Syakirah	85	90
3	Krisna Nabil Alfarrel	80	100
5	Ahmad Yardan Habibi	80	90
6	Fatihah Safira Umami	80	90
7	Jennisa Putri Ariane	80	90
8	Zasky Dwi Aulia Putri	80	95
9	Salsabila Intan	75	85
10	Andi Maulana Zulkarnaen	75	100
11	Raihanah Saffa Ananda Wijaya	75	100
12	Satrio Udaka Adhimukti	75	95
13	Aisyah Ghaida Fitriya	70	85
14	Muhammad Andra Aryasatya	70	90
15	Fatimah Az Zahra	65	80
16	Aditya Rafif Ramadhan	65	90
17	Aura Anugrah	65	85
18	Fidela Putri Andriana	65	90
19	Fiona Agnesia Edita Putri	65	85
<b>Jumlah</b>		<b>1420</b>	<b>1630</b>
<b>Rata</b>		<b>74,73</b>	<b>90,56</b>

Perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen;

**Tabel 4.11** Perbandingan nilai rata-rata kelas kontrol dan eksperimen.

No.	Kelas	Rata-rata	
		Pretest	Posttest
1	Kontrol	75,93	82,81
2	Eksperimen	<b>74,73</b>	<b>90,56</b>

Pretest digunakan pada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal dan penggolongan kelompok, pada masing-masing kelas diberikan soal dengan tingkat kesukaran dan jumlah yang sama. Posttest digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan merujuk pada media pembelajaran berbasis komik Islami. Pada pretest

terlihat nilai kelas kontrol adalah 75,93 sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai 74,73. Setelah pretest dilakukan *treatment* terhadap kelas eksperimen untuk melihat efektifitas media setelah diadakan posttest. Berdasarkan data di atas, nilai posttest kelas kontrol adalah 82,81 sedangkan kelas eksperimen adalah rata-rata 90,56

Langkah selanjutnya adalah untuk mengetahui tingkat *gain score* atau selisi nilai pretest dan posttest pada masing-masing kelas, adapun selisih tersebut dijelaskan dalam tabel berikut;

**Tabel 4.12** Perbandingan selisih nilai kelas kontrol dan eksperimen.

No.	Kelas	Rata-rata		Selisih
		Pretest	Posttest	
1	Kontrol	75,93	82,81	6,88
2	Eksperimen	<b>74,73</b>	<b>90,56</b>	<b>15,83</b>

Berdasarkan data tabel perbandingan selisih antara kelas kontrol dan eksperimen, terlihat jika kenaikan kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol, yaitu sebesar 15,83 rata-rata. Terbilang dari 74,73 menjadi 90,56 sedangkan kelas kontrol hanya mengalami kenaikan 6,88 rata-rata, terbilang dari 75,93 menjadi 82,81 rata-rata.

**Tabel 4.13** Kelayakan media dari aspek kenyamanan pada siswa

No.	Nama Responden	1	2	3	Jumlah
1	Aditya Rafif Ramadhan	3	3	3	<b>9</b>
2	Ahmad Yardan Habibi	2	2	2	<b>6</b>
3	Aisyah Ghaida Fitriya	3	3	3	<b>9</b>
4	Andi Maulana Zulkarnaen	2	3	3	<b>8</b>
5	Atalantha Ramadhan Islami P	3	3	3	<b>9</b>
6	Aura Anugrah	2	2	3	<b>8</b>
7	Fatihah Safira Umami	3	3	3	<b>9</b>
8	Fatimah Az Zahra	3	3	3	<b>9</b>
9	Fidela Putri Andriana	3	3	3	<b>9</b>
10	Fiona Agnesia Edita Putri	3	3	3	<b>9</b>

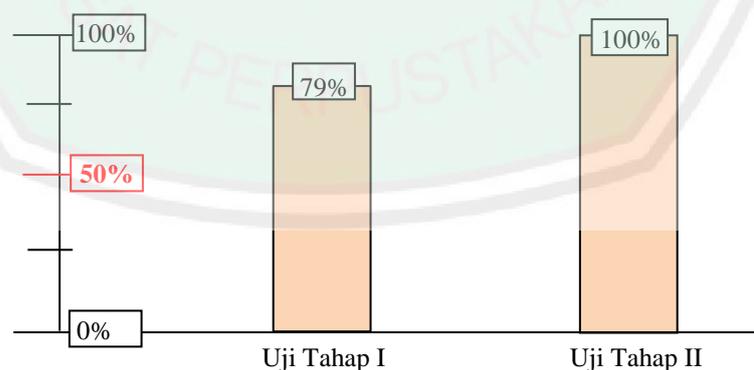
11	Hadijah Amira	3	2	3	<b>8</b>
12	Jennisa Putri Ariane	1	2	3	<b>6</b>
13	Krisna Nabil Alfarrel	2	2	3	<b>7</b>
14	Muhammad Andra Aryasatya	2	2	2	<b>6</b>
15	Naifah Putri Syakirah	2	3	3	<b>8</b>
16	Raihanah Saffa Ananda Wijaya	3	3	3	<b>9</b>
17	Salsabila Intan	3	3	3	<b>9</b>
18	Satrio Udaka Adhimukti	2	3	2	<b>7</b>
19	Zasky Dwi Aulia Putri	3	3	3	<b>9</b>
<b>Jumlah</b>					<b>154</b>
<b>Rata-rata</b>					<b>8,11</b>
<b>Presentase</b>					<b>90,18 %</b>

## B. Analisis Data

### 1. Analisis kelayakan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi Gaya dan Gerak untuk siswa kelas IV SD/ MI.

#### a. Analisis Kelayakan Media Aspek Materi

Percentage kelayakan media pembelajaran dari aspek materi berdasarkan validasi kelayakan tahap I dan validasi kelayakan tahap II oleh ahli materi disajikan sebagai berikut:



**Grafik 4.1** Presentase kelayakan materi media pembelajaran

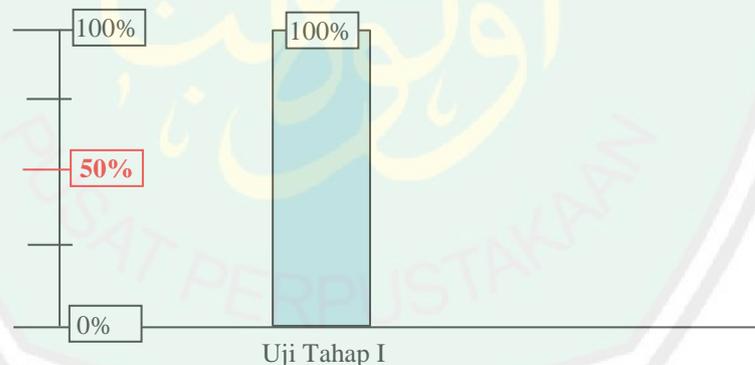
Berdasarkan perbandingan kelayakan media dari aspek materi, percentage kelayakan media yaitu 100%. Dalam skala Linkert, percentage 100% dikategorikan layak.

**Tabel 4.14** Tabel Skala Linkert

Presentase (%)	Kriteria Validasi
<b>76% &lt; tingkat vaid &lt; 100%</b>	<b>Valid/ Layak</b>
<b>56% &lt; tingkat vaid &lt; 75%</b>	<b>Cukup Valid/ Layak</b>
40% < tingkat vaid < 55%	Kurang Valid/ Perlu Revisi
0% < tingkat vaid < 39%	Tidak Valid/ Perlu Revisi

b. Analisis Kelayakan Media Aspek Media

Percentage kelayakan media pembelajaran dari aspek media berdasarkan validasi kelayakan tahap I oleh ahli media disajikan sebagai berikut:



**Grafik 4.2** Presentase kelayakan media pembelajaran

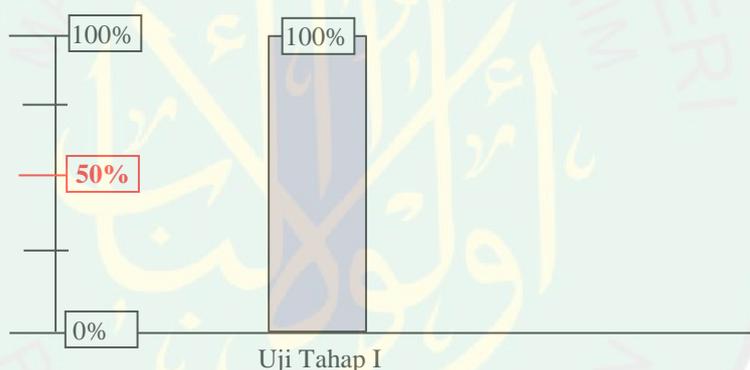
Berdasarkan data kelayakan media dari aspek media, percentage kelayakan media yaitu 100%. Dalam skala Linkert, percentage 100% dikategorikan layak.

**Tabel 4.15** Tabel Skala Linkert

Presentase (%)	Kriteria Validasi
<b>76% &lt; tingkat vaid &lt; 100%</b>	<b>Valid/ Layak</b>
<b>56% &lt; tingkat vaid &lt; 75%</b>	<b>Cukup Valid/ Layak</b>
40% < tingkat vaid < 55%	Kurang Valid/ Perlu Revisi
0% < tingkat vaid < 39%	Tidak Valid/ Perlu Revisi

c. Analisis Kelayakan Media Aspek Bahasa

Percentage kelayakan media pembelajaran dari aspek bahasa berdasarkan validasi kelayakan tahap I oleh ahli materi disajikan sebagai berikut:

**Grafik 4.3** Presentase kelayakan bahasa media pembelajaran

Berdasarkan data kelayakan media dari aspek bahasa, percentage kelayakan media yaitu 100%. Dalam skala Linkert, percentage 100% dikategorikan layak.

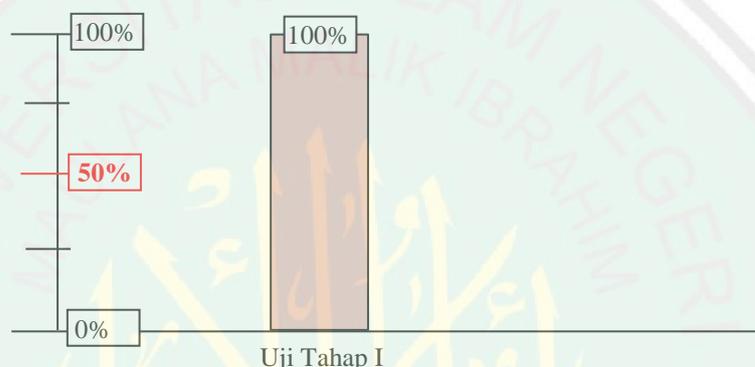
**Tabel 4.16** Tabel Skala Linkert

Presentase (%)	Kriteria Validasi
<b>76% &lt; tingkat vaid &lt; 100%</b>	<b>Valid/ Layak</b>
<b>56% &lt; tingkat vaid &lt; 75%</b>	<b>Cukup Valid/ Layak</b>
40% < tingkat vaid < 55%	Kurang Valid/ Perlu Revisi

0% < tingkat valid < 39%	Tidak Valid/ Perlu Revisi
--------------------------	---------------------------

d. Analisis Kelayakan Media dari Guru

Percentage kelayakan media pembelajaran dari guru kelas berdasarkan validasi kelayakan tahap I oleh guru disajikan sebagai berikut:



**Grafik 4.4** Presentase kelayakan praktisi pembelajaran

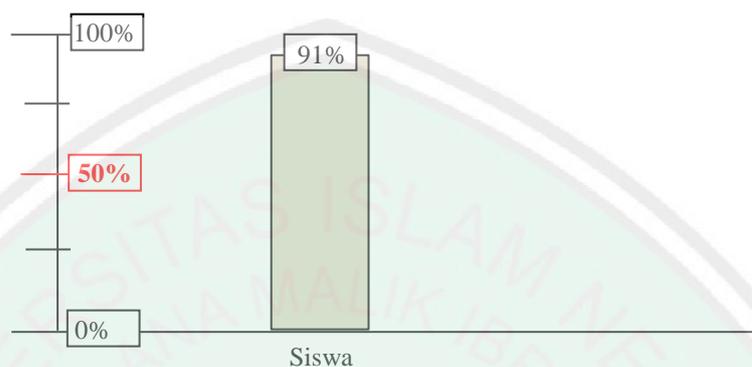
Berdasarkan data kelayakan media dari guru kelas, percentage kelayakan media yaitu 100%. Dalam skala Linkert, percentage 100% dikategorikan layak.

**Tabel 4.17** Tabel Skala Linkert

Presentase (%)	Kriteria Validasi
<b>76% &lt; tingkat valid &lt; 100%</b>	<b>Valid/ Layak</b>
<b>56% &lt; tingkat valid &lt; 75%</b>	<b>Cukup Valid/ Layak</b>
40% < tingkat valid < 55%	Kurang Valid/ Perlu Revisi
0% < tingkat valid < 39%	Tidak Valid/ Perlu Revisi

e. Analisis Kelayakan Media Aspek Kenyamanan Siswa

Percentage kelayakan media pembelajaran dari aspek kenyamanan media berdasarkan oleh siswa disajikan sebagai berikut:



**Grafik 4.5** Presentase penggunaan media pembelajaran

Berdasarkan data kelayakan media dari aspek kenyamanan siswa, percentage kelayakan media yaitu 91%. Dalam skala Linkert, percentage 91% dikategorikan layak.

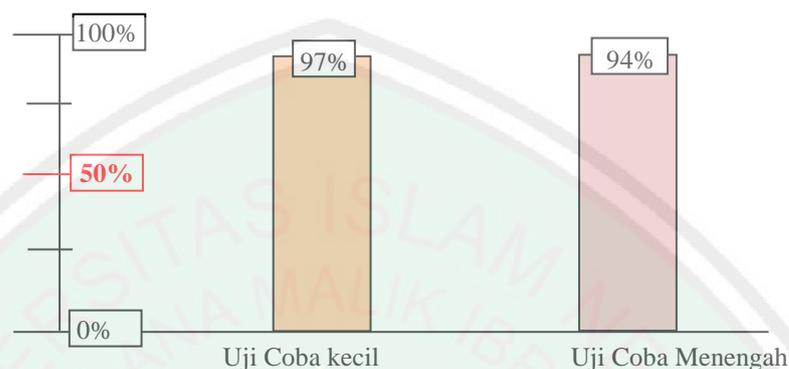
**Tabel 4.18** Tabel Skala Linkert

Presentase (%)	Kriteria Validasi
76% < tingkat vaid < 100%	Valid/ Layak
56% < tingkat vaid < 75%	Cukup Valid/ Layak
40% < tingkat vaid < 55%	Kurang Valid/ Perlu Revisi
0% < tingkat vaid < 39%	Tidak Valid/ Perlu Revisi

## 2. Analisis efektifitas media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD/MI.

Analisis atau uji coba kecil dan meengah diterpakan untuk melihat tingkat efektif media sebelum diterapkan pada skala yang besar atau

kelompok eksperimen dan kontrol. Adapun data alisis dari uji tersebut sebagai berikut;



**Grafik 4.6** Presentase uji coba kecil dan menengah

Berdasarkan data uji media dari dari kelompok kecil, percentage media yaitu 97%. Dalam skala Linkert, percentage 97% dikategorikan layak.

**Tabel 4.19** Tabel Skala Linkert

Presentase (%)	Kriteria Validasi
<b>76% &lt; tingkat vaid &lt; 100%</b>	<b>Valid/ Layak</b>
<b>56% &lt; tingkat vaid &lt; 75%</b>	<b>Cukup Valid/ Layak</b>
40% < tingkat vaid < 55%	Kurang Valid/ Perlu Revisi
0% < tingkat vaid < 39%	Tidak Valid/ Perlu Revisi

Berdasarkan data uji media dari dari kelompok menengah, percentage media yaitu 94%. Dalam skala Linkert, percentage 94% dikategorikan layak.

**Tabel 4.20** Tabel Skala Linkert

Presentase (%)	Kriteria Validasi
<b>76% &lt; tingkat vaid &lt; 100%</b>	<b>Valid/ Layak</b>
<b>56% &lt; tingkat vaid &lt; 75%</b>	<b>Cukup Valid/ Layak</b>
40% < tingkat vaid < 55%	Kurang Valid/ Perlu Revisi
0% < tingkat vaid < 39%	Tidak Valid/ Perlu Revisi

Analisa efektifitas media ini berdasarkan perbandingan hasil nilai uji kompetensi antara siswa pada kelas kontrol dengan siswa pada kelas eksperimen. Dalam menganalisa data tersebut digunakan aplikasi SPSS for Windows. Nilai efektifitas media dapat dilihat dari hasil perhitungan SPSS yaitu nilai signifikansi  $< 0,05$ .

Apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapatnya perbedaan antara siswa pada kelas yang tidak memakai media video pembelajaran Sains (kelas kontrol) dengan siswa pada kelas yang memakai media video pembelajaran Sains (kelas eksperimen). Media tersebut adalah efektif. Berikut disajikan hipotesis pernyataan tersebut:

1.  $H_0$  yaitu tidak terdapatnya perbedaan antara kelas kontrol dengan kelas kelas eksperimen

*Keterangan:  $H_0$  akan diterima jika nilai signifikansi dari hasil analisa mempunyai nilai  $> 0,05$*

2.  $H_a$  yaitu terdapatnya perbedaan antara kelas kelas kontrol dengan kelas (kelas eksperimen)

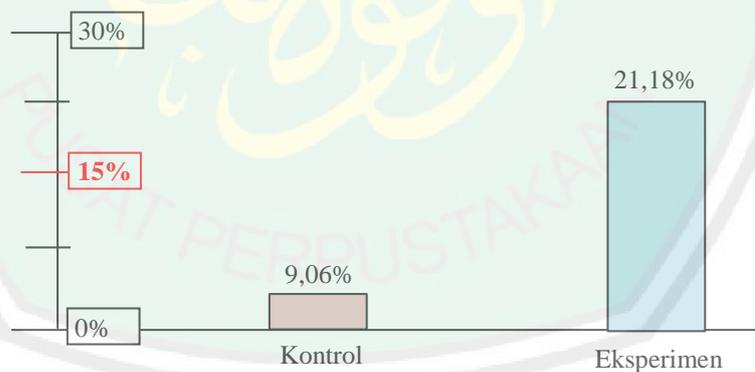
*Keterangan:  $H_a$  akan diterima jika nilai signifikansi dari hasil analisa mempunyai nilai  $< 0,05$*

Berikut disajikan perbandingan nilai siswa dan nilai rata-rata kelas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen:

**Tabel 4.21** Perbandingan nilai rata-rata kelompok

No.	Kelas	Rata-rata		Selisih
		Pretest	Posttest	
1	Kontrol	75,93	82,81	6,88
2	Eksperimen	<b>74,73</b>	<b>90,56</b>	<b>15,83</b>

Berdasarkan tabel rata-rata nilai uji kompetensi tersebut, maka untuk lebih memahami tingkat perbandingan diantara kedua kelas tersebut disajikan diagram perbandingan kenaikan nilai uji antara siswa pada kelas kontrol dengan siswa pada kelas eksperimen sebagai berikut:



**Grafik 4.7** Presentase perbandingan kenaikan nilai kelompok

Berdasarkan perhitungan SPSS, nilai signifikansi (Sig.(2-tailed)) yaitu 0,000 sehingga  $H_a$  diterima.  $H_a$  akan diterima jika nilai signifikansi dari hasil analisa mempunyai nilai  $< 0,05$ .

**Tabel 4.22** Tabel signifikansi nilai kelas eksperimen

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Sebelum menggunakan media pembelajaran - Sesudah menggunakan media pembelajaran	-10.526	8.147	1.869	-14.453	-6.600	-5.632	18	.000

$H_a$  yaitu terdapatnya perbedaan antara kelas yang tidak memakai media pembelajaran berbasis komik Islami (kelas kontrol) dengan kelas yang memakai media pembelajaran berbasis komik Islami (kelas eksperimen). Jadi media pembelajaran berbasis komik Islami dalam matapelajaran IPA materi gaya dan gerak tersebut adalah efektif.

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk

##### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD/MI ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami lebih mengenai gaya dan gerak, tidak hanya untuk diingat dan dihafalkan namun juga untuk diterapkan. Siswa akan merasa bingung jika media pembelajaran mereka penuh dengan bacaan karena bersifat abstrak, sehingga perlu adanya bantuan untuk menjadikan materi tersebut menjadi konkrit. Komik adalah sebuah susunan gambar berjajar yang dilengkapi dengan teks cerita pendukung.<sup>107</sup> Komik atau media bergambar menghubungkan informasi melalui teks dan ilustrasi gambar.

Kedua hal tersebut saling bergantung satu dengan yang lain, gambar akan kuat jika teks sesuai dengan alur dan sebaliknya.<sup>108</sup> Keduanya masuk kedalam konsep untuk menguatkan dan menghubungkan informasi/ materi. Dalam pengembangan media pembelajaran ini juga menggunakan nuansa Islami, dalam artian menggunakan bahasa budaya Islam yang sopan santun, pantang menyerah, dan saling tolong menolong.

---

<sup>107</sup> Scott McCloud, *Understanding Comics the Invisible Art*, (New York: Harper Perennial, 1993) hlm. 7

<sup>108</sup> Buhran N, *Sastra Anak Pegantar Pemahaman Dunia Anak*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2010) hlm. 153

Pengembangan media pembelajaran ini disesuaikan dengan sebaran Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang tertuang pada Kurikulum 2013. Sehingga siswa akan memiliki kemampuan yang diharapkan dalam masing-masing kompetensi, antaranya;

### **Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah, sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan ketrampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

### **Kompetensi Dasar**

- 3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.
- 3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.

4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.

4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.

Dalam proses pembelajaran, komponen terpenting adalah guru dan siswa. Guru sebagai penyedia yang berkaitan dengan motivasi siswa.<sup>57</sup> Adapun langkah untuk meningkatkan mutu dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan yang diinginkan adalah dengan penggunaan media. Proses belajar mengajar tidak hanya untuk segi kognitifnya, namun juga harus mampu memengaruhi segi afektif dan psikomotorik siswa.

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall, dengan 6 langkah utama yaitu Analisis Kebutuhan, (2) Pengembangan Media, (3) Uji Coba Media, (4) Revisi Media, (5) Uji Lapangan dan (6) Implementasi.

## 2. Validasi Ahli Media

Peneliti melakukan validasi media pembelajaran sebelum diterapkan kepada siswa, dengan tujuan melihat kelayakan media tersebut. Ada beberapa ahli yang memberikan nilai validasi dalam media pembelajaran, diantaranya adalah ahli materi, ahli bahasa, ahli desain dan praktisi pembelajaran. Setelah

---

<sup>57</sup> Rosyida, Mustaji dan W.T Subroto, The Development of Comic Media based on CTL in Elementary School, *Jurnal The 1<sup>st</sup> International Conference on Education Innovation (ICEI)* ISBN 978-602-50898-0-0, (Surabaya: UNS, 2017) hlm. 105

didapatkan data dari angket yang telah diberikan, analisis berikutnya adalah melihat presentase kelayakan media, data kelayakan media sebagai berikut;

#### A. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran

1. Berdasarkan uji kelayakan media aspek materi oleh validator materi memperoleh nilai 100%, persentase 100% dalam Skala Linkert masuk dalam kategori layak.
2. Berdasarkan uji kelayakan media aspek bahasa oleh validator materi memperoleh nilai 100%, persentase 100% dalam Skala Linkert masuk dalam kategori layak.
3. Berdasarkan uji kelayakan media aspek desain media oleh validator desain media memperoleh nilai 100%, persentase 100% dalam Skala Linkert masuk dalam kategori layak.
4. Berdasarkan uji kelayakan media aspek praktisi atau guru kelas oleh guru kelas SD Muhammadiyah 9 “Panglima Sudirman” Malang memperoleh nilai 100%, persentase 100% dalam Skala Linkert masuk dalam kategori layak.
5. Berdasarkan uji kelayakan dan kenyamanan media aspek pengguna oleh siswa kelompok eksperimen sebagai pengguna media memperoleh nilai 91%, persentase 91% dalam Skala Linkert masuk dalam kategori layak.

Hasil dari para ahli terhadap kelayakan media di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komik Islami dalam

mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak layak digunakan untuk siswa kelas IV SD/ MI.

### 3. Efektifitas Media Pembelajaran

Proses penerapan media pembelajaran dilakukan sesuai dengan tahapan atau langkah-langkah yang ada dalam model pengembangan Borg and Gall. Pada tahap ke- 5 terdapat uji lapangan, uji lapangan dilakukan 3 kali, yaitu uji kelompok kecil dengan 4 siswa, uji kelompok menengah dengan 16 siswa, dan tahap terakhir adalah uji media pada kelompok kontrol dan eksperimen, sebagai uji kelompok besar.

Untuk uji kelompok kecil dan menengah dilakukan oleh 20 siswa dari kelas lain, agar para siswa merasakan pengalaman baru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap uji kecil dengan jumlah siswa 4 anak, presentase media mencapai 97%. Berdasarkan uji skala Linkert, angka 97% termasuk dalam kategori layak/ tanpa revisi. Uji tersebut dilakukan untuk kelompok menengah dengan jumlah 16 siswa, berdasarkan presentase 94% media pembelajaran dikatakan layak dan tanpa revisi.

Setelah analisis data uji kecil dan menengah, tahap berikutnya adalah uji besar atau pembagian kelompok kontrol dan eksperimen. Pada tahap ini menggunakan 2 kelas. Kelas kontrol menggunakan kelas IV Al Farabi dengan jumlah responden 19 siswa, sedangkan kelas eksperimen menggunakan kelas IV Al Batani dengan jumlah responden sama yaitu 19 siswa.

Pada kelas eksperimen, dilakukan 3 tahap yaitu uji kemampuan dengan pretest, untuk melihat tingkat pemahan siswa terhadap materi yang dikembangkan dalam media. Tahap kedua adalah dengan penjelasan materi dibantu dengan media pembelajaran berbasis komik Islami, untuk membantu siswa dalam memahami dan mengerti mengenai materi gaya dan gerak. Tahap ketiga adalah posttest atau uji perbedaan penggunaan media cetak atau paket dari sekolah, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komik Islami.

Berdasarkan hasil analisis penggunaan media pembelajaran terhadap kelas eksperimen, dapat meningkatkan nilai uji pemahaman sebesar 15,83 mulai dari rata-rata nilai 74,73 menjadi rata-rata nilai 90,56 Berdasarkan perhitungan SPSS, nilai signifikansi (Sig.(2-tailed)) yaitu 0,000 sehingga  $H_a$  diterima.  $H_a$  akan diterima jika nilai signifikansi dari hasil analisa mempunyai nilai  $< 0,05$ .

*$H_a$  yaitu terdapatnya perbedaan antara kelas yang tidak memakai media pembelajaran berbasis komik Islami (kelas kontrol) dengan kelas yang memakai media pembelajaran berbasis komik Islami (kelas eksperimen).*

Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah 9 “Panglima Sudirman” Malang.

Uji coba produk yang dilakukan didasarkan dengan metode *kuasi eksperiment* dengan jenis *non equivalent group pretest design*. Pada penelitian ini menggunakan dua kelompok yang tidak sama (*non equivalent*) dan kemudian salah satu kelompok yang berfungsi sebagai kelompok kontrol, dan kelompok eksperimen. Pada metode *kuasi eksperiment* dengan jenis *non equivalent group pretest design* ukuran minimal sampel yang diterima adalah 15 subjek perkelompok<sup>58</sup>.

Pada kelas kontrol yakni IV Al Farabi SD Muhammadiyah 9 Malang merupakan kelas yang tanpa menggunakan media pembelajaran yang berjumlah 19 siswa. Kelas eksperimen yang berada di kelas IV Al Batani merupakan kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak yang berjumlah 19 siswa. Pada kelas eksperimen pencapaian keefektifitas media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil pretest dapat dianalisis bahwasannya siswa yang belum menggunakan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak belum mengetahui konsep dan penerapan gaya dan gerak secara keseluruhan. Maka penelitian pengembangan sangat diperlukan dalam meningkatkan hasil belajar. Setelah menggunakan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam

---

<sup>58</sup> Umar Husein, *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi* ( Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1999), hlm. 67

mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak pada kelompok eksperimen dapat memahami materi dengan baik. Sehingga peningkatkan hasil belajar pada posttest yang diberikan dijawab dengan baik dan mampu. Sehingga dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 5.1** Daftar nilai pretest dan posttest kelas Eksperimen.

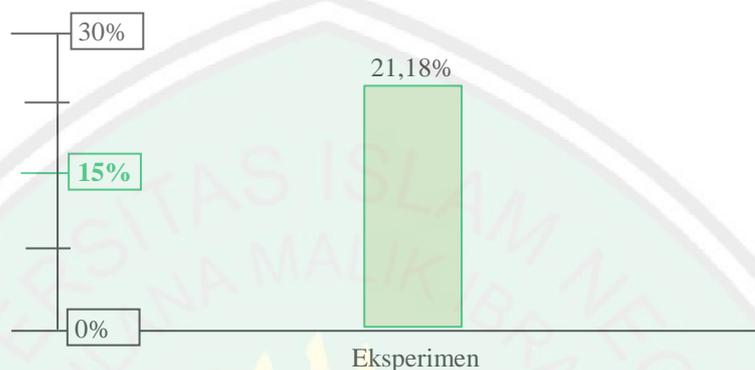
No.	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Atalantha Ramadhan Islami P	85	90
2	Hadijah Amira	85	-
4	Naifah Putri Syakirah	85	90
3	Krisna Nabil Alfarrel	80	100
5	Ahmad Yardan Habibi	80	90
6	Fatihah Safira Umami	80	90
7	Jennisa Putri Ariane	80	90
8	Zasky Dwi Aulia Putri	80	95
9	Salsabila Intan	75	85
10	Andi Maulana Zulkarnaen	75	100
11	Raihanah Saffa Ananda Wijaya	75	100
12	Satrio Udaka Adhimukti	75	95
13	Aisyah Ghaida Fitriya	70	85
14	Muhammad Andra Aryasatya	70	90
15	Fatimah Az Zahra	65	80
16	Aditya Rafif Ramadhan	65	90
17	Aura Anugrah	65	85
18	Fidela Putri Andriana	65	90
19	Fiona Agnesia Edita Putri	65	85
<b>Jumlah</b>		<b>1420</b>	<b>1630</b>
<b>Rata</b>		<b>74,73</b>	<b>90,56</b>

**Tabel 5.2** Perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest kelas eksperimen.

No.	Kelas	Rata-rata	
		Pretest	Posttest
1	Eksperimen	<b>74,73</b>	<b>90,56</b>

Berdasarkan tabel rata-rata nilai uji kompetensi tersebut, maka untuk lebih memahami tingkat kenaikan nilai kelas tersebut, disajikan

diagram perbandingan kenaikan nilai uji antara siswa pada kelas eksperimen sebagai berikut:



**Grafik 5.1** Presentase kenaikan nilai rerata kelas eksperimen

Berdasarkan penelitian L. Sun, siswa mempunyai 3 karakter dalam proses pembelajaran, yaitu visual atau anak akan lebih mudah memahami materi dengan bantuan media gambar, auditorial atau anak akan lebih mudah memahami materi dengan bantuan media suara dan kinestetik atau anak lebih mudah memahami materi dengan aktifitas langsung/praktikum.<sup>59</sup>

Media pembelajaran membantu untuk merubah materi menjadi konkrit adalah media visual, sehingga materi yang semula berbentuk teks bacaan dapat divisualkan atau digambarkan dengan gambar pada media pembelajaran. Komik adalah sebuah susunan gambar berjajar yang

<sup>59</sup> Evelyn Kogizi Kahigi. Exploring the e-Learning State of Art, *The Electronic Journal of e-Learning* Vol.6 No.2 (Academic Conferences Ltd: Makerere University, Sweden, 2008) hlm.78 ISSN: 1479-4403

dilengkapi dengan teks cerita pendukung.<sup>60</sup> Melihat pembelajaran di Eropa, penggunaan komik dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas.<sup>61</sup> Dengan adanya komik dalam pembelajaran peran guru akan semakin dimudahkan dalam penyampaian materi, selain meningkatkan motivasi pada siswa, media komik merupakan media konkrit yang mempermudah anak dalam memahami materi yang mereka baca dengan bantuan gambar yang sesuai dengan bacaan. Sebagian banyak orang mengetahui jika, komik merupakan campuran antara wawasan dan hiburan atau dalam bahasanya *medium entertainment*.

Berdasarkan hasil peningkatan nilai siswa dengan menggunakan produk media pembelajaran berbasis komik Islami materi gaya dan gerak di atas, dapat dikatakan jika media pembelajaran komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD/ MI tersebut efektif, dapat meningkatkan nilai siswa dengan rerata tertinggi yaitu **90,56** atau meningkat 21,18%.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan tersebut, terdapat beberapa saran dari peneliti yang ingin disampaikan kepada pembaca sebagai berikut:

### **1. Saran Pemanfaatan**

---

<sup>60</sup> Scott McCloud, *Understanding Comics the Invisible Art*, (New York: Harper Perennial, 1993) hlm. 7

<sup>61</sup> Yang, *Comic in Education*, Project Humblecomic.com California State University diakses pada 10 Oktober 2018 pukul 12:31 WIB

- a. Guna mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran, disarankan kepada guru untuk menggunakan media jenis gambar simulasi konkrit pada materi IPA yang berkaitan dengan materi demonstrasi. Sehingga materi konsep dan praktek lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa.
- b. Pada penelitian ini, siswa pada kelas control dan siswa pada kelas eksperimen telah didistribusikan normal. Jadi mereka terdapat kesamaan dari aspek kemampuan kognitif. Guna untuk mengetahui tingkat keefektifitasan media pembelajaran berbasis komik Islami dalam matapelajaran IPA, diharapkan untuk menerapkannya pada siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah. Sehingga apabila media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan nilai siswa yang berkemampuan kognitif rendah, maka media komik Islami tersebut efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Saran Diseminasi

Produk media pembelajaran berbasis komik Islami ini dikembangkan dengan untuk membantu dalam materi konkrit atau bersifat demonstrasi langsung. Jadi sangat disarankan untuk diproduksi dan digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki karakteristik materi demonstratif.

## 3. Saran Pengembangan Penelitian Lanjut

- a. Guna menambah keefektifan media pembelajaran jenis komik, diharapkan kepada para peneliti yang bersedia mengembangkan media

tersebut untuk diterapkan terhadap beberapa sekolah. Sehingga tingkat efektifitas media tersebut lebih baik.

- b. Guna menambah kualitas kelayakan pengembangan media jenis komik, diharapkan kepada para peneliti yang bersedia mengembangkan media tersebut untuk mengembangkan terhadap mata pelajaran lainnya. Sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran lebih baik.



## DAFTAR RUJUKAN

- Amri, Sofan. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktek Kurikulum*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2007.
- Arda, Sahrul Sehana dan Darsikin. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Komputer untuk Siswa SMP kelas VIII. *Jurnal Mitra Sains*. Vol. 3 No. 1 ISSN 2303-2027. Tadulako: Magister Pendidikan Sains, 2015.
- Arsyad, Azhar. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo, 1997.
- Asmara, Anjar Purba. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Audio Visual tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* Vol. 15 No. 2. Sumatera: UIN Ar Raniry, 2015.
- Buhran N. *Sastra Anak Pegantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2010.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Press, 2013.
- Fahyuni, Eni F. dan Imam Fauji. Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Islamic Education Journal* ISSN 2503- 5045. Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah, 2017.
- Falahudin, Iwan. Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Iswara* Vol. 1 No. 4. Jakarta Timur: Balai Diklat Keagamaan, 2014.
- Febiryanti, Ayu dan Aditya Rahman Yani. Kamik Edukasi Akhlak untuk Anak dengan Pendekatan Superhero. *Jurnal Kreativitas* Vol. 4 No. 2. Surabaya: Universitas Pembangunan Nasional, 2015.
- Haryati, Sri. R&D sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan* Vol. 37 No. 1. Madura: FKIP UTM, 2012
- Haryoko, Sapto. Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran, *Jurnal Edukasi*, Vol. 5 No. 1. Makasar: Universitas Negeri Makasar, 2009.
- Kahigi, Evelyn Kogizi. Exploring the e-Learning State of Art. *The Electronic Journal of e-Learning* Vol.6 No.2. Academic Conferences Ltd: Makerere University, Sweden. ISSN: 1479-4403, 2008.

Kramer. *OBE Strategis, Tools and Technique for Implementing Curriculum 2000* Florida Hills: Vivla, 1996.

Marianthi, Vassilikopoulou, Michael Boloudakis, and Symeon Retalis. -. From Digites Comic Book to Digites Hypermedia Comic Book: Their Use in Education. *Education Journal*. Greece: University of Peraeus

Mawarni, Anita Diah, Wahyu Adi, dan Sri Suaryati. Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Menggunakan Software EXE sebagai Sarana Siswa Belajar Mandiri Kelas XI IPS SMA NEGERI 7 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Tata Arta UNS*. Vol. 1 No. 2. Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret, 2015.

McCloud, Scott. *Understanding Comics the Invisible Art*. New York: Harper Perennial, 1993.

MS Gumelar. *Comic Making*. Jakarta: PT Indek, 2011.

Mahnun, Nunu. Media Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam* Vol. 37 No. 1. Riau: FTK, 2012.

Nasrullah, Rulli dan Novita Intan Sari. Komik sebagai Media Dakwah: Analisis Semiotika Kepemimpinan Islam dalam Komik Si Bujang. *Jurnal Ilmu Dakwah* Vol. 6 No. 19. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2012.

Newby. *Intructional Technology for Teaching and Learning*. New Jersey: Prentice Hall, 2000.

Nuris, M. Syaifurizza. Komik Hadits Pokok Ajaran Islam. *Jurnal Kreativitas* Vol. 3 No. 1. Surabaya: Universitas Pembangunan Nasional, 2014.

Nurseto, Tejo. Membuat Media Pembelajaran Menarik, *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* Vol. 8 No. 1. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011.

Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press, 2011.

Priandana, Vivit Febrian Danang dan I Gusti Putu Asto B. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Macromedia Flash Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macam-macam Gerbang Dasar Rangkaian Logika Di SMK Negeri 2 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 04 No. 01. Surabaya: Fakultas Teknik. Universitas Negeri Surabaya, 2015.

Rastati, Ranny. *Islamic Manga*. ASJI Symposium P2KK-LIPI, 2016.

- Rasyid, Isran KK dan Rohani. Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal AXIOM*. Vol. 7 No. 1. Medan: UIN SU P-ISSN 2087-8249, E-ISSN 2580-0450, 2018.
- Rosyida, Mustaji dan W.T. Subroto. The Development of Comic Media based on CTL in Elementary School. *Jurnal The 1<sup>st</sup> International Conference on Education Innovation (ICEI)* ISBN 978-602-50898-0-0. Surabaya: UNS, 2017.
- S., Muhammad Alfatih. Komik Hadis Nasihat Perempuan. *Jurnal Living Hadis* Vol. 2 No. 2. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga. 2017.
- Sadiman, Arif. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo, 2011.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenamedia Group, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2016.
- Sulistiyanto, Heri dan Edi Wiyono. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat Pembukuan, 2008.
- Sulistiyorini. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2007.
- Sulistiyowati dan Sukarno. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat Perbukuan, 2009.
- Yang. *Comic in Education*. Project Humblecomic.com California State University
- Yani, Ahmad. *Inovasi Pembelajaran IPS*. Semiloka Nasional Universitas Pendidikan Indoensia, 2007.
- Yucel, A. Seda. E-learning Approach in Teacher Trainin. *Journal of Distance Education*. Vol.7 No.4. Turkish: Hacettepe University. ISSN: 1302-6488, 2006.

Undang-undang Dasar 1945



**LAMPIRAN 1**  
Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No 34 Dadaprejo Kota Batu 65323. Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130  
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: [pps@uin-malang.ac.id](mailto:pps@uin-malang.ac.id)

Nomor : B-048/Ps/HM.01/02/2019

15 Februari 2019

Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada  
Yth. Kepala SD Muhammadiyah 9 Malang  
di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Berkenaan dengan adanya tugas akhir, kami menganjurkan mahasiswa dibawah ini melakukan penelitian Lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin. Oleh karena itu, mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa kami:

Nama : Irfai Alfian Mubaidilla  
NIM : 17760007  
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Semester : IV (Empat)  
Pembimbing : 1. Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag.  
2. Dr. Ulfa Utami, M.Si.  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik  
Islami Dalam Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Dan  
Gerak Untuk Siswa Kelas 4 SD/ MI

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*





**LAMPIRAN 2**  
Surat Bukti Penelitian



**SD MUHAMMADIYAH 9  
"PONGLIMA SUDIRMAN" MALANG**  
(Dibawah binaan Universitas Muhammadiyah Malang)  
Terakreditasi "A" (Amat Baik)  
NSS : 104056101112

**SURAT KETERANGAN**  
**NO:KT-0657/SDM 9/III/2019**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **TRIANA CAHYANING, S.Si**  
Jabatan : Kaur. Kurikulum Sekolah Dasar Muhammadiyah 9 Malang

menerangkan bahwa :

Nama : **IRFA'I ALFIAN MUBAIDILLA**  
Jurusan / Prodi : Magister PGMI  
NIM : 17760007

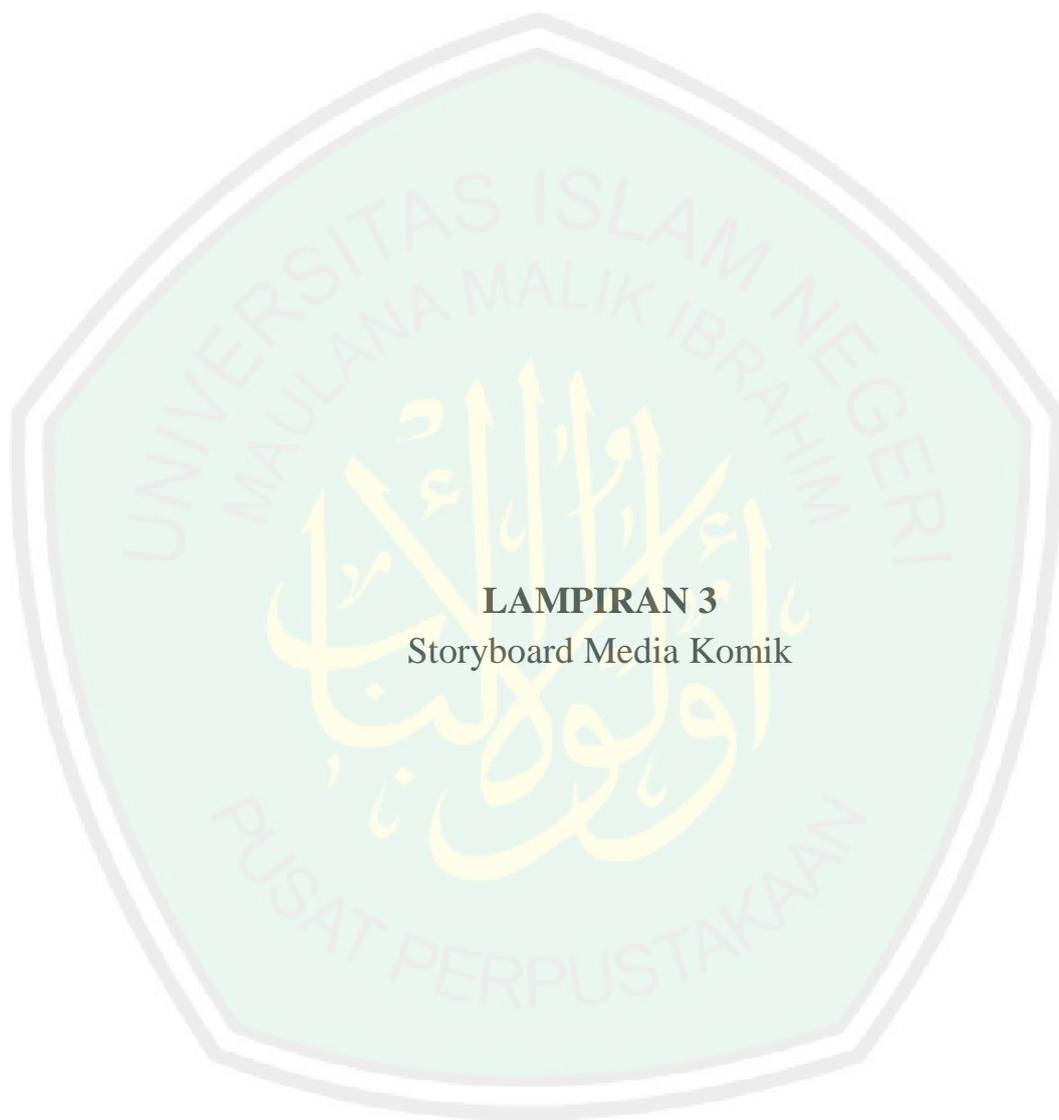
Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami dalam Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak Untuk Siswa Kelas IV**" di SD Muhammadiyah 9 Malang terhitung mulai tanggal 18 Februari – 15 Maret 2019.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 15 Maret 2019

a.n. Kepala Sekolah,  
Kaur. Kurikulum,





**LAMPIRAN 3**  
Storyboard Media Komik

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS KOMIK ISLAMI DALAM MATA PELAJARAN IPA MATERI GAYA DAN GERAK  
UNTUK SISWA KELAS IV SD/ MI**

Seri I macam- macam Gaya dan Gerak

Cover	
Pengenalan Tokoh	"Ada dua anak kembar yang bernama Alfin dan Alfan, mereka akan belajar dengan Ahmad teman di bangku sekolahnya dengan dibimbing langsung oleh Bu Eny sebagai guru kelas IV"
KI- KD	
Tujuan Seri	
<b>Pembatas</b>	Bismillah Ya Allah! Mari berdoa bersama, sebelum lanjut ke seri berikutnya!
Halaman 1	Alfan dan Alfin sedang bermain layang-layang di Kebun Ahmad.  Alfin: "Alfan tarik benangnya dengan kuat!!! 1,2,3... Bismillah Alfan: "Sttt..." Alfan: "Alhamdulillah... layang-layangnya terbang"
Halaman 2	Tak selang begitu lama, datanglah Ahmad, terdengar langkah kaki Ahmad.  Ahmad: "Assalamualaikum Alfan, Alfin?" Alfan: "Waalaikumsalam Mad" Alfin: "Waalaikumsalam Mad" Ahmad: "Sedang apa kalian disini?" Alfan: "Kita sedang bermain layang-layang"
Halaman 3	Ahmad: "Aku boleh ikut ya?" Alfan: "Boleh" Alfin: "Ada apa Mad?" Ahmad: "Kita dapat materi IPA baru, apa kalian sudah membacanya?" Alfin: "Hmmm... oh sudah-sudah" Alfan: "Hmmm..." Ahmad: "Materinya mengenai gaya dan gerak."
Halaman 4	Alfan: "Hmmm..." Ahmad: "Kenapa Fan?" Alfan: "Sebenarnya hmmm... kami belum membacanya" Ahmad: "Iya sudah tidak masalah, sekarang kita segera baca bersama saja" Alfin: "Gaya dan gerak itu contohnya bagaimana ya?" Ahmad: "Ayo kita baca buku langsung"
Halaman 5	Alfan: "Materinya ada di halaman berapa Mad?" Ahmad: "Coba kamu lihat dulu di daftar isinya Fan!"
Halaman 6	Ahmad: "Ini materinya Fan!"  Dalam kegiatan membaca materi, mereka teringat dengan cerita yang disampaikan oleh Bu Eny di kelas.  Bu Eny: "Siapa yang tahu, mengapa sepatu sekolah berbeda dengan sepatu sepak bola?" Alfin: "Karena tempatnya berbeda Bu" Bu Eny: "Benar Alfin, siapa lagi yang ingin melengkapi?" Ahmad: "Karena apa ya Bu?"

	<p>Bu Eny: "Jawabannya, kenapa sepatu sekolah dan sepatu sepak bola bisa berbeda? Tadi jawaban Alfin benar, karena sepatu sepak bola digunakan untuk lari sedangkan sepatu sekolah untuk melindungi kaki saat berjalan. Nah, bentuknya pun juga berbeda, kalau sepatu sepak bola, diberi tambahan pul pada bagian alasnya.</p> <p>Bu Eny: "Apa kegunaan pul tersebut?"</p> <p>Ahamd: "Untuk menambah gaya gesek Bu, agar pemain tidak jatuh saat lari"</p> <p>Bu Eny: "Iya Ahmad, 100 buat Ahmad!"</p> <p>Terdengar suara tepuk tangan dari teman yang lain.</p>
Halaman 7	<p>Bu Eny: "Jadi, perbedaan sepatu tadi merupakan contoh penerapan gaya gesek. Sekarang ada yang punya kotak pensil?"</p> <p>Alfin: "Saya punya Bu!"</p> <p>Bu Eny: "Ada magnetnya?"</p> <p>Alfin: "Ada Bu!"</p> <p>Bu Eny: "Iya Alfin, itu merupakan contoh dari gaya magnet, untuk mempermudah dalam merekatkan..."</p> <p>Alfin: "Oh iya ya..."</p>
Halaman 8	<p>Karena semangat mencatat, Alfan menjatuhkan bukunya</p> <p>Bu Eny: "Alfan, bukunya segera diambil, agar tidak kotor"</p> <p>Alfan: "Iya Bu"</p> <p>Bu Eny: "Siapa yang tahu, kenapa buku bisa jatuh ke bawah?"</p> <p>Alfan: "Karena jatuh Bu..."</p> <p>Bu Eny: "Kurang lengkap Alfan"</p> <p>Bu Eny: "buku terset jatuh ke bawah karena adanya gaya gravitasi, setiap benda yang di atas atau dilempar ke atas kan kembali lagi ke posisi awal. Gitu ya?"</p>
Halaman 9	<p>Alfan: "Alhamdulillah, materinya sedikit"</p> <p>Alfin: "Iya heheh"</p> <p>Ahmad: "Ini belum selesai, masih ada lagi kelanjutannya..."</p> <p>Bu Eny: "Iya, tadi kita sudah belajar mengenai gaya, ada apa saja?"</p> <p>Alfan: "gaya gesek, magnet dan gravitasi bu...!"</p> <p>Bu Eny: "Alhamdulillah, sudah paham semua berarti ya..."</p>
Halaman 10	<p>Bu Eny: "Sekarang ibu yang tanya ya? Kenapa sepeda motor atau mobil, diberi bantuan <i>shockbreaker</i>?"</p> <p>Alfin: "Untuk mengurangi guncangan bu"</p> <p>Bu Eny: "Boleh, kalau Alfan dan Ahmad bagaimana?"</p> <p>Alfan: "Hmmm... sama seperti Alfin bu, hehe"</p> <p>Ahmad: "Untuk mempermudah perjalanan bu"</p>
Halaman 11	<p>Bu Eny: "Ya, semuanya benar, tapi ada yang lebih lengkap lagi, jadi <i>shockbreaker</i> itu membantu memberikan keseimbangan pada motor atau mobil saat ada guncangan, dan kalian tahu, kalau itu merupakan contoh dari gaya pegas!?"</p> <p>Ketiga anak menjawab secara bersama.</p> <p>"oh iya ya bu?"</p> <p>Bu Eny: "Iya benar, <i>shockbreaker</i> itu masuk kedalam contoh gaya pegas, selain ada ketapel trus pompa angina dll"</p>
Halaman 12	<p>Alfan: "Alhamdulillah materi mengenai gaya sudah selesai"</p> <p>Alfin: "Alhamdulillah..."</p>

	<p>Alfan: "Kalau gerak, macamnya ada apa saja ya Mad?"          Ahmad: "Ini ada materinya dari Bu Eny tadi"          Alfin: "..."          Alfan: "Alhamdulillah..."</p>
Halaman 13	<p>Mereka bertiga mengingat kembali apa yang telah di ajarkan oleh Bu Eny di dalam kelas.</p> <p>Bu Eny: "Sekarang ibu akan bercerita dahulu ya?"          Iya bu, sambut semua siswa dalam kelas...          Alfan: "Kira-kira ceritanya apa ya?"          Bu Eny: "Kemarin malam, ibu pergi ke toko untuk membeli buku..."          Ahmad: "Terus bagaimana bu?"          Bu Eny: "Ibu ke toko tidak sendiri, ibu ditemani oleh rembulan yang berjalan bersama ibu"</p>
Halaman 14	<p>Sejenak semua siswa merasa bingung dan heran dengan adanya kejadian tersebut...</p> <p>Bu Eny: "Ada yang tahu, mengapa bulan mengikuti kemana kita pergi?"          Alfan: "Wah bagaimana ya bu?"          Ahmad: "Karena kita berada di bumi Bu, dan bulan mengelilingi bumi."</p>
Halaman 15	<p>Bu Eny: "Boleh, yang benar adalah kejadian tersebut merupakan gejala gerak semu"          Alfin: "Doo... Iya Bu!"          Bu Eny: "Jadi setiap kita berjalan, seolah-olah bulan juga berjalan mengikuti kita, padahal sebenarnya, kita yang bergerak."          Alfan: "Namanya gerak semu ya Bu"          Bu Eny: "Iya Alfan, namanya gerak semu"</p>
Halaman 16	<p>Alfan: "Tadi kayaknya ada lagi nama gerak apa ya?"          Alfin: "Gerak dua arah?"          Ahmad: "ahaha Bukan, namanya gerak ganda...!!!"          Alfin: "Oh iya heheh"          Ahmad: "Gerak ganda itu, kata bu Eny tadi seperti lintasan kereta api dua arah yang bergerak bersama-sama."          Alfin: "Mengapa disebut gerak ganda?"          Ahmad: "Karena ada dua benda yang saling bergerak"          Alfin: "oh iya iya"</p>
Halaman 17	<p>Ahmad: "Bagaimana, semua sudah paham?"          Alfan: "Alhamdulillah..."          Ahmad: "Alfin sudah paham?"          Alfin: "heheh Belum, aku masih bingung mengenai gerak lurus Mad, bu Eny tadi cepat sekali menjelaskannya"          Ahmad: "heheh..."</p>
Halaman 18	<p>Ahmad: "Tadi ingatkan contoh yang dikasih bu Eny?"          Ahmad menjelaskan materi mengenai gerak lurus, seolah-olah ahmad menjadi bu Eny.</p> <p>Bu Eny: "Tadi saat berangkat ke Sekolah, ibu tidak sengaja melihat teman kalian, karena kita harus saling tolong menolong, Ibu bonceng dia, Ibu rem motor secara perlahan motor tersebut sampai berhenti."          Alfin: "dan?"          Bu Eny: "Kalian tahu termasuk penerapan gerak apa yang telah ibu lakukan?"          Alfan: "Gaya gerak Bu..."          Bu Eny: "Kejadian tadi masuk ke dalam gerak lurus berubah beraturan, yang semula dengan</p>

	berjalan menjadi berhenti”
Halaman 19	Alfan: “Oh begitu ya Mad?” Ahmad: “Iya Fan Alfin...” Ahmad: “Ada lagi Fan, kebalikan dari GLBB yaitu gerak lurus beraturan.” Alfan: “Aku paham kalau itu...” Alfin: “Aku saja yang menjelaskannya!!!” Alfin: “Bismillah... gerak lurus beraturan itu, saat kita naik mobil, mobil yang semula diam menjadi bergerak, kecepatan mobil terus sama 20km/ jam.” Ahmad: “Iya benar, itu tadi cerita dari Bu Eny kan heheh...” Alfan: “Iya benar itu...”
<b>Pembatas</b>	Selamat - kalian akan membaca dan berimajinasi seri ke 2
Cover	

## Seri 2 hubungan Gaya dan Gerak

Cover	
Pengenalan Tokoh	“Ada dua anak kembar yang bernama Alfin dan Alfan, mereka akan belajar dengan Ahmad teman di bangku sekolahnya dengan dibimbing langsung oleh Bu Eny sebagai guru kelas IV”
KI- KD	
Tujuan Seri	
<b>Pembatas</b>	Bismillah Ya Allah! Mari berdoa bersama, sebelum lanjut ke seri berikutnya!
Halaman 20	Ahmad: “Bagaimana, sudah paham kan?” Alfin: “Alhamdulillah...” Alfan: “Hmmm...” Ahmad: “Kenapa Alfan?” Alfan: “Tadi aku melihat orang mendorong gerobak, tapi terlihat mudah dan ringan” Ahmad: “Haaa...?” Ahmad: “Oh itu karena ada factor gaya dan gerak, seperti contoh dari Bu Eny kemarin” Alfin: “Bagaimana caranya?” Ahmad: “Ayo kita praktikkan bersama!”
Halaman 21	Ahmad: “Hmmm...” Alfan: “Astagfirullah...” Alfin: “Waw” Alfan: “Ayo kita mulai praktikumnya!” Ahmad: “Sudah siap?” Alfan: “Hmmm...”
Halaman 22	Alfin: “Ini aku ada contohnya!” Ahmad: “Ayo” Alfin: “Lebih mudah mana untuk menarik, antara gerobak satu tanpa roda dengan yang memakai roda?” Ahmad: “Hmmm...”
Halaman 23	Alfan: “Menurutku lebih mudah yang pakai roda!” ( <i>dengan wajah bingung</i> ) Ahmad: “Ya benar!” Ahmad menjelaskan alasannya mengapa lebih mudah menggunakan roda  Ahmad: “Hal tersebut terjadi karena, gaya untuk menggerakkan benda lebih kecil, dibantu oleh roda yang mengurangi gaya gesek antara gerobak dan jalan. Alfin: “oh begitu!”

	Alfan: "Alhamdulillah jawabanku benar"
Halaman 24	Ahmad: "Ada lagi contoh/ alasan lainnya" Alfin: "Apa itu Mad?" Gambar orang mendorong gerobak.  Mengapa gerobak mudah terdorong? Alasan 1 Orang mempunyai gaya yang kuat untuk mendorong. Alasan 2 Jarak antara orang dan gerobak sangat dekat, sehingga perpindahan gaya sangat cepat. Alasan 3 Menggunakan bantuan roda, untuk mengurangi gaya gesek antara gerobak dan jalan.
<b>Pembatas</b>	Selamat – kalian akan membaca dan berimajinasi seri ke 3
Cover	

## Seri 3 manfaat Gaya dan Gerak

Cover	
Pengenalan Tokoh	"Ada dua anak kembar yang bernama Alfin dan Alfan, mereka akan belajar dengan Ahmad teman di bangku sekolahnya dengan dibimbing langsung oleh Bu Eny sebagai guru kelas IV"
KI- KD	
Tujuan Seri	
<b>Pembatas</b>	Bismillah Ya Allah! Mari berdoa bersama, sebelum lanjut ke seri berikutnya!
Halaman 25	Alfan: "Kalau manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari apa ya?" Alfin: "Ada banyak contohnya" Ahmad: "Oh iya" Ahmad: "???" Ahmad: "Contohnya bisa seperti tadi, yang mendorong gerobak" Alfan: "Yang lainnya ada nggak?"
Halaman 26	Ahmad: "Ada, contohnya gini!"  Kalian pernah melihat motor? Atau mobil? Atau roda pada gerobak? Bagaimana mereka bisa bergerak dengan aman dan nyaman? Ya, karena mereka memanfaatkan kegunaan pegas!  Alfin: "Pegas? Bagian mana yang disebut pegas?" Ahmad: "Wah..." Ahmad: "Pegas itu <i>shockbreaker</i> Fin, Alfan"  Kalau kita menyebutnya per atau skok.  Alfin: "Oh kami tahu kalau itu" Ahmad: "Alhamdulillah"
Halaman 27	Alfan: "Kalau yang dalam kehidupan sehari-hari?" Ahmad: "Wah apa ya? Heheh"

	<p>Oh aku ingat sekarang Kemarin waktu kita bermain, Ada lagi saat kita membantu mengangkat jemuran, Saat kita mengambil air di sumur.</p> <p>Itu merupakan contoh jika kita sudah menerapkan adanya Gaya dan Gerak Dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>Alfin: "Bermain? Bermain apa?" Alfan: "???" Ahmad: "Bagaimana maksudnya?"</p>
Halaman 28	<p>Ahmad: "Iya, saat kita bermain pun ada" Alfan: "Apa?" Ahmad: "Ada ayunan" Ahmad: "Ada layang-layang" Ahmad: "Ada jungkat-jungkit" Alfin: "Oh begitu..." Alfan: "Oh iya"</p>
Halaman 29	<p>Alfan: "Hmmm..." Ahmad: "Gimana?" Alfan: "Tidak Mad, saya setuju hehe" Ahmad: "Bagaimana kesimpulannya? Kalian tahu?" Ahmad: "???" Alfin: "Hmmm" Ahmad: "Bagaimana?"</p>
Halaman 30	<p>Ahmad: "Kita harus berdoa terlebih dahulu sebelum belajar, agar mudah memahami materi" Alfin: "Heheh" Alfan: "Kami lupa" Ahmad: "Kalian ingat waktu bermain kelereng tadi?"</p> <p>Intinya adalah seperti ini, Semakin besar gaya yang diberikan, semakin besar juga perpindahan bendanya, Dan sebaliknya Semakin kecil gaya yang diberikan, semakin kecil juga jarak perpindahan bendanya.</p> <p>Ahmad: "sekarang sudah ingat kan?" Alfin: "Alhamdulillah kami sudah ingat!"</p>
Halaman 31	<p>Setelah 15 ment berlalu, Alfan dan alfin ternyata belum bisa memahami materi yang telah disampaikan oleh Ahmad.</p> <p>Ahmad: "Hmm... Sudah paham kan?" Alfin: "Ada contohnya lagi?" Ahmad: "Wah bagaimana ya?"</p> <p>Saat kita bersepeda, kita injak rem dengan kuat Maka roda akan cepat berhenti Namun jika kita menginjak rem dengan perlahan</p>

	Maka roda akan berhenti dengan perlahan juga.  Alfan: "Ayo kita membaca lagi, biar lebih paham" Alfin: "Bismillah, ayo kita belajar lagi!"
<b>Pembatas</b>	Selamat – kalian akan membaca dan berimajinasi seri ke 4
Cover	

#### Seri 4 percobaan Gaya dan Gerak

Cover	
Pengenalan Tokoh	"Ada dua anak kembar yang bernama Alfin dan Alfan, mereka akan belajar dengan Ahmad teman di bangku sekolahnya dengan dibimbing langsung oleh Bu Eny sebagai guru kelas IV"
KI- KD	
Tujuan Seri	
<b>Pembatas</b>	Bismillah Ya Allah! Mari berdoa bersama, sebelum lanjut ke seri berikutnya!
Halaman 32	Alfin: "Wah ada banyak percobaan" Srek... suara membuka lembar pertama  Alfan: "Bolehkah aku baca nomor dua?" Alfin: "Hmmm..." Ahmad: "Boleh, silahkan!"
Halaman 33	Ahmad bingung dengan adanya praktikum-praktikum, selama 15 menit mereka hanya terdiam  Ahmad: "Bagaimana ini?" Alfan: "???" Ahmad: " Aku gak bisa mengerjakan percobaannya!" Alfin: "Ayo semangat, kita pasti bisa!!!"
Halaman 34	Ahmad: "Hmmm..." Alfin: "Bismillah dahulu" Alfan: "Aku hanya ingat mengenai gaya tarik, tapi tentang layang-layang hehe" Alfin: "Oh" Ahmad: "Bagaimana itu?" Ahmad: "Hmmm"
Halaman 35	Alfan: "Begini, perhatikan soal nomor 3!"  Pertanyaan nomor 3 3. Carilah contoh penerapan gaya dan gerak yang ada disekitar lingkungan kita!  Ahmad: "Hmmm... Iya benar itu" Ahmad: "Trus?" Alfan: "Layang-layang itu sama dengan manusia, Ahmad!"
Halaman 36	Alfin: "Sebentar ya, begini gambarannya!"  Terdengar Alfin merobek kertas, untuk menggambar layang-layang! Sek sek... wragg..  Alfin: "Aku gambar dulu ya" Alfin: "Bagaimana?"

	Alfan: "Hmmm..."
Halaman 37	Alfan: "Hmmm..." Alfin: "Bagaimana? Sudah paham?" Ahmad: "???" Ada percobaan lain? Alfin: "Ini ada sedikit materi, agar membantu memahami" Ahmad: "Baiklah, mana materinya?" Alfan: "Ini materinya, mari kita coba bersama"
Halaman 38	<b>Percobaan 1</b> Dimana pengaruhnya?  Mari kita bermain bersama, ikuti langkah berikut! 1. Letakkan penghapus persegi di atas meja! 2. Dorong kedua penghapus tersebut! 3. Dorong penghapus dengan jarak tangan 10 cm dari penghapus! 4. Dorong penghapus dengan jarak tangan 5 cm dari penghapus!  Nah, setelah melakukan hal tersebut, apa yang kalian temukan? Adalah pengaruh dorongan terhadap gerak benda? Tuliskan penemuanmu!  Alfin: "Apa?" Ahmad: "Aku juga bingung..."
Halaman 39	<b>Percobaan 2</b> Kenapa bentuknya berubah?  Kali ini, kita uji bentuk benda! Ya benar, kita akan bermain eksperimen merubah bentuk benda, Perhatikan perintahnya! 1. Siapkan lilin dan paku! 2. Carilah tempat yang luas! 3. Carilah teman sebanyak 5 anak! 4. Ukirlah lilin tersebut sesuai dengan tema yang diberikan oleh guru!  Setelah selesai, kenapa lilin bisa berubah bentuk? Apakah ada pengaruh tekanan lilin terhadap bentuk lilin? Ceritakan pengalaman kalian!
Halaman 40	<b>Percobaan 3</b> Tahu? Tahu gak, kalau gaya bisa membuat listrik?  Ah masak? Mari kita buktikan bersama!  Ini contohnya! Gosokkan penggaris ke rambut kalian atau kain. Siapan potongan kertas berukuran kecil-kecil dengan ukuran 1 cm persegi, Letakkan penggaris di atas potongan kertas tersebut! Apa yang terjadi?

	<p>1. Kertas akan terangkat? 2. Kertas tidak terangkat?</p> <p>Pilih jawaban di atas dan jelaskan alasanmu kepada temanmu!</p> <p>Alfan membuka halaman berikutnya, Alfin: "Kok bisa terjadi ya?" Ahmad: "Wah, ini sudah percobaan terakhir ya?" Alfan: "Yakin? Masih ada lagi Mad!"</p>
Halaman 41	<p><b>Percobaan 4</b> Kok Bisa kenapa ya?</p> <p>Saat kita berjalan atau berkendara pada malam hari, Bulan terus berjalan mengikuti kita dan bulan terus bergerak mendekati. Bagaiman hal tersebut bisa terjadi?</p> <p>Nah, setelah melakukan pengamatan tersebut, apa yang kalian temukan? Adakah pengaruh kita berjalan dengan pergerakan bulan? Tuliskan pengalamanmu!</p> <p>Alfan: "Kita harus cermati langkah-langkahnya, sebelum kita mengerjakannya!" Ahmad: "Oke siap!"</p>
Halaman 42	<p><b>Percobaan 5</b> Kenapa berbunyi nyaring?</p> <p>Kali ini, kita akan uji bunyi benda! Ya benar, kita akan bermain eksperimen mengenai gaya pegas dan bunyi. Perhatikan perintahnya!</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siapkan penggaris besi!</li> <li>2. Letakkan di atas meja dengan jarak 15 cm!</li> <li>3. Tekan ke bawah dengan jarak 5 cm!</li> <li>4. Amati dan ingat bunyinya!</li> <li>5. Letakkan kembali penggaris di atas meja dengan jarak 7 cm!</li> <li>6. Ulangi perintah ke 3 dan 4!</li> </ol> <p>Setelah selesai, mengapa ada perbedaan bunyi antara jarak 15 cm dan 7 cm? Ceritakan pengalaman kalian!</p>
<b>Pembatas</b>	Selamat – kalian akan membaca dan berimajinasi seri ke 5
Cover	

Seri 5 latihan Gaya dan Gerak

Cover	
Pengenalan Tokoh	"Ada dua anak kembar yang bernama Alfin dan Alfan, mereka akan belajar dengan Ahmad teman di bangku sekolahnya dengan dibimbing langsung oleh Bu Eny sebagai guru kelas IV"
KI- KD	
Tujuan Seri	

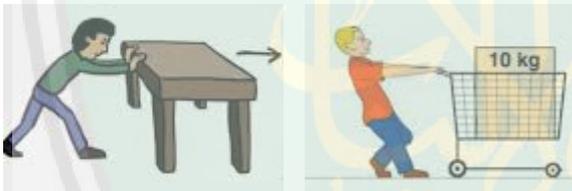
<b>Pembatas</b>	Bismillah Ya Allah! Mari berdoa bersama, sebelum lanjut ke seri berikutnya!
Halaman 43	<p>Terdengar suara langkah kaki menuju rumah Bu Eny, yang tak lain adalah Ibu dari Ahmad.</p> <p>Alfin: "Assalamualaikum Pak, Buk...?"  Alfan: "Assalamualaikum..."  Ahmad: "..."  Bu Eny: "Waalaikumsalam, iya Fan Alfin. Sudah selesai bermainnya?"  Alfan: "Hmmm..."  Alfin: "Layang-layang kami rusak Bu!"  Bu Eny: "Sudah tidak masalah, ayo masuk dahulu"</p>
Halaman 44	<p>Bu Eny: "Ahmad, ajak ke kamar kamu ya..."  Ahmad: "Iya Bu!"</p> <p>Terdengar suara langkah kaki, "duk duk duk..." dan pintu terbuka, krek!!!</p> <p>Alfan: "Bluk..."  Alfin: "Haahhh... capek sekali"  Alfan: "Hmmm..."  Ahmad: "Hzzz... terdengar suara keras Ahmad"</p>
Halaman 45	<p>Alfin: "Suara apa itu?"  Alfan: "Lihat itu Ahmad!"  Alfin: "Hahah dia terlalu capek bermain tadi..."</p> <p>Alfin mengganggu Ahmad agar bangun, dengan menjatuhkan buku tugas, "Bluk..."</p> <p>Ahmad: "Apa ini?" Suara apa itu...</p>
Halaman 46	<p>Ahmad: "Argggh..."  Alfan: "Ahahah ayo segera bangun"  Alfin: "Kita mengerjakan soal latihan bersama-sama"  Ahmad: "Hmmm..."</p>
Halaman 47	<p>Sreekk... suara membuka buku tugas.  Alfin: "Tugasnya yang mana?"  Alfan: "Hmmm..."  Ahmad: "Mengerjakan soal latihan mengenai Gaya dan gerak"</p> <p>Mereka bertigapapun dengan semangat mengerjakan soal-soal yang ada.</p>
Halaman 48	<p>Ahmad: "Tugasnya mengenai Gaya dan Gerak"  Alfin: "Haaa... Cuma ada 3 soal?"  Alfan: "Duh..."  Ahmad: "Iya ada 3, tapi 3 halaman ahaha"  Ahmad: ???</p>
Halaman 49	<p>Ahmad: "Ayo kita mulai, Bismillah..."  <b>Soal terlampir</b></p> <p>Alfin: "Jawabannya apa ya?"  Ahmad: "Mari kita cek bersama jawabannya!"</p>
Halaman 50	<p>Alfan: "Ahaha..."  Alfin: "Ayo kita kerjakan lagi halaman ke 2!!!"</p>

	Ahmad: "Hmmm..."  <b>Soal terlampir</b>
Halaman 51	Alfin: "Ayo..." Ahmad: "Aku masih bingung..." Ahmad: "Alhamdulillah, ini soal terakhir kan?" Alfan: "Ada lagi Mad..." Alfan: "Kalau ini, kita pasti bisa menyelesaikannya.." Ahmad: "Ayo kita coba dahulu, Bismillah!!!"
Halaman 52	Alfan: "Bismillah..."  <b>Soal terlampir</b>  Ahmad: "Akhirnya selesai juga ya" Alfan: "Alhamdulillah" Alfin: "Panas... langsung panas, hehe"
<b>Pembatas</b>	Selamat – kalian telah menyelesaikan seri yang ada
Cover	

### Lampiran Soal

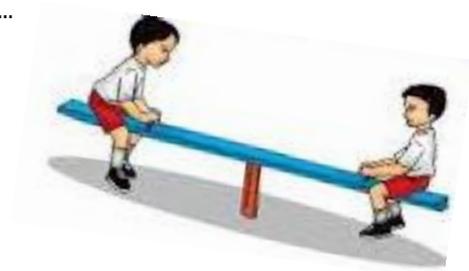
#### Pilihan Ganda

1.



Tarikan dan dorongan yang dapat mempengaruhi keadaan/ posisi benda disebut dengan ...

- Kalor
  - Gaya
  - Gerak
  - energi
2. Gerbong kereta mampu berjalan dengan adanya gaya ... dari lokomotif
- dorongan
  - gravitasi
  - magnet
  - tarik
3. Gaya yang mempengaruhi bergerak ayunan adalah gaya ... dan ...
- pegas dan magnet
  - gravitasi dan dorong
  - magnet dan otot
  - dorong dan pegas



4. Gambar di bawah ini yang menggunakan prinsip gaya pegas adalah ...

a.



b.



c.



d.



5. Berikut ini **pernyataan yang benar** mengenai ketapel adalah ...

- a. semakin kuat tarikan maka dorongan bola bidik semakin cepat.
- b. semakin lambat tarikan maka dorongan bola bidik semakin cepat.
- c. semakin lambat tarikan maka dorongan bola bidik tetap.
- d. semakin cepat tarikan maka dorongan bola bidik semakin lambat.

6. Rahman berjalan pada pukul 19:00 WIB menuju masjid disamping rumahnya. Saat ditengah perjalanan, gerak bulan terus mengikuti Rahman. Disebut apakah kejadian yang dialami Rahman...

- a. gerak lurus
- b. gerak semu
- c. gerak ganda
- d. gerak bulan

7. Gaya yang timbul akibat tekanan atau dorongan terhadap benda yang elastis disebut ...

- a. gaya gesek
- b. gaya pegas
- c. gaya gravitasi
- d. gaya otot

8. Paku, jarum, dan peniti dapat menempel pada kutub magnet karena adanya gaya ...

- a. magnet
- b. gesek
- c. listrik
- d. gravitasi

9. Gaya yang dilakukan oleh beberapa orang ... daripada oleh satu orang

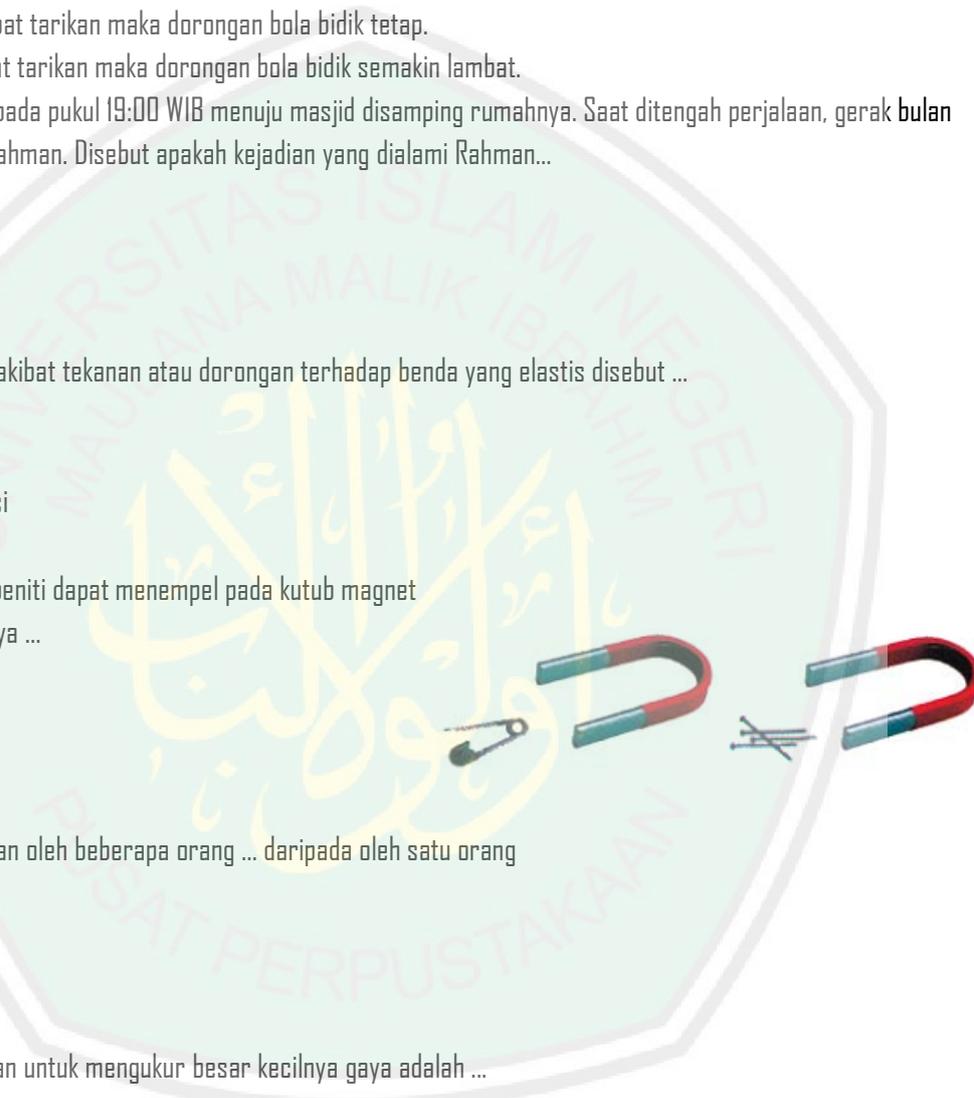
- a. lebih besar
- b. lebih kecil
- c. sama besar
- d. sebanding

10. Alat yang digunakan untuk mengukur besar kecilnya gaya adalah ...

- a. barometer
- b. amperemeter
- c. dynamometer
- d. thermometer

Soal Isian

- 1. Gaya adalah ...
- 2. Perpindahan benda dari tempat satu ke tempat yang lain disebut ...
- 3. Tarikan dan dorongan merupakan bagian dari prinsip ...



4. Semakin besar benda akan mempengaruhi ... yang diberikan.
5. Tuliskan 3 contoh alat yang menggunakan prinsip gaya dan gerak ...

Jawaban

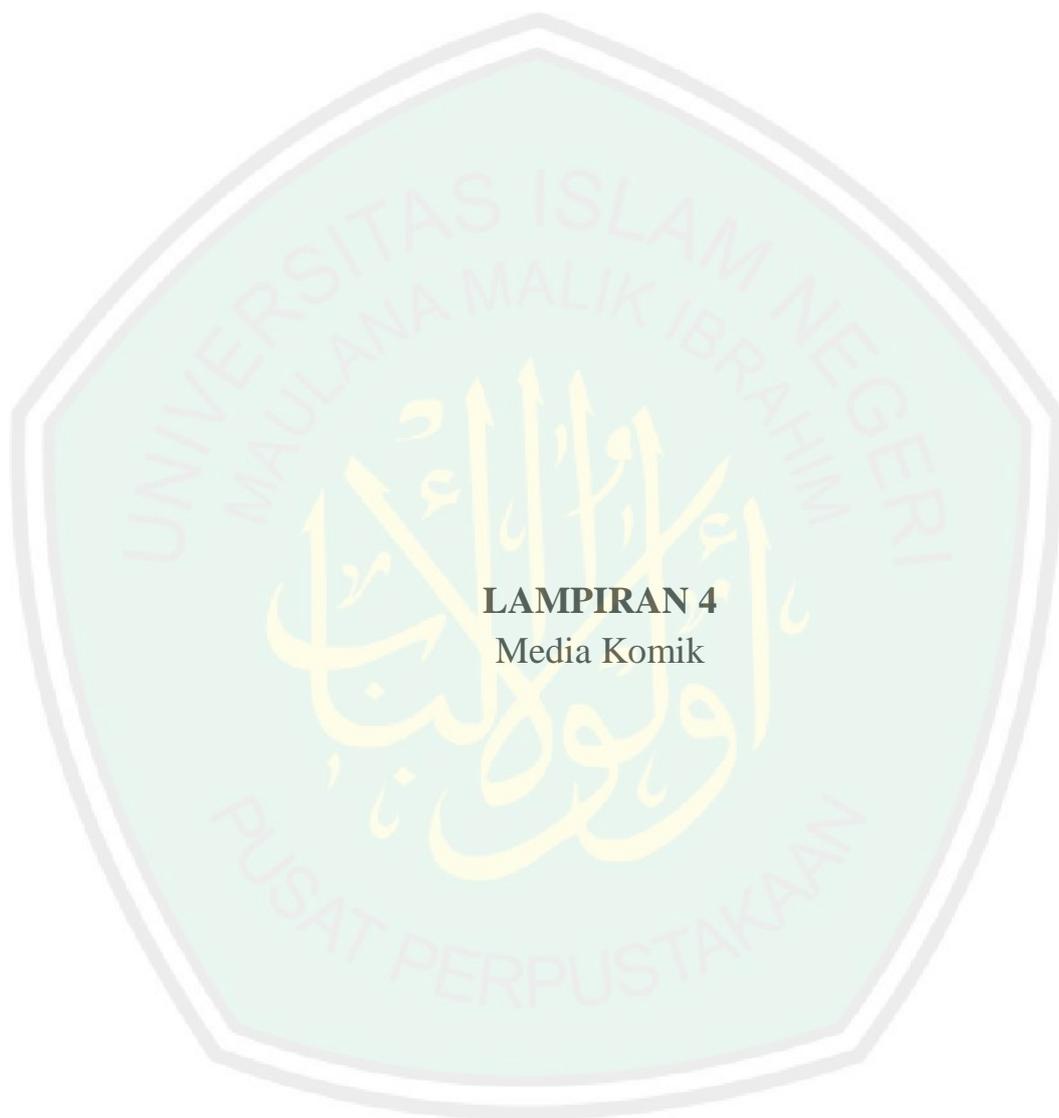
Pilihan Ganda

- |      |      |      |      |       |
|------|------|------|------|-------|
| 1. B | 2. D | 3. B | 4. C | 5. A  |
| 6. B | 7. B | 8. A | 9. A | 10. C |

Soal Isian

1. Tarikan dan dorongan
2. Gerak
3. Gaya
4. Gaya
5. Sepeda, gunting, ketapel, jungkat-jungkit, pompa air, dll.





**LAMPIRAN 4**  
Media Komik

Irfa'i A. Mubaidilla - Dr. H. Suaib H. Muhammad, M. Ag - Dr. Hj. Ulfah Utami, M. Si

# KOMIK ISLAM I Gaya & Gerak

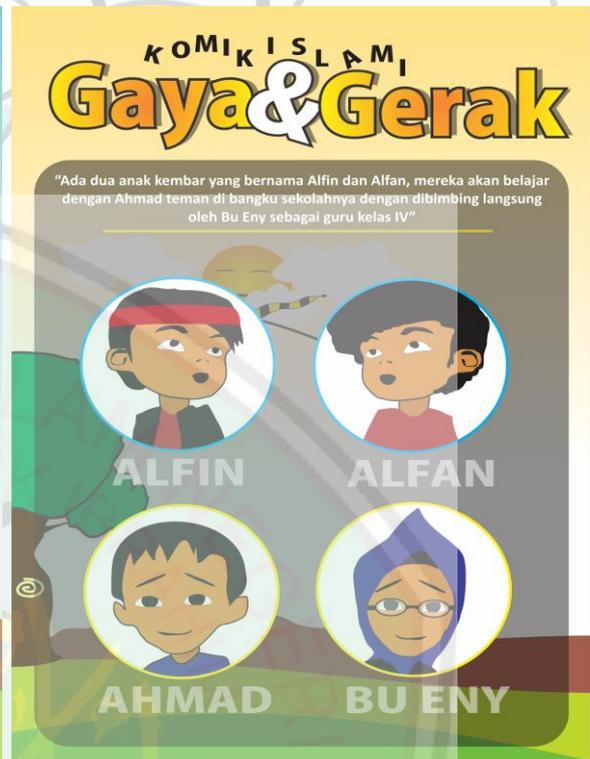


SERI 1

Macam-macam Gaya dan Gerak

4

# KOMIK ISLAM



## KOMIK ISLAM

# Gaya & Gerak

### KOMPETENSI INTI

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan ketrampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

### KOMPETENSI DASAR

- 3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.
- 3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
  - 4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.
  - 4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.

### INDIKATOR

Setelah mempelajari, siswa diharapkan mampu:

1. Mengidentifikasi macam-macam gaya dan gerak.
2. Menghubungkan gaya dengan gerak.
3. Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.
4. Menyajikan hasil percobaan tentang gaya dan gerak.

Hai, sebelum membaca lanjut, ini ada rangkuman sedikit!

APAAAA.....

??

MEDIA KOMIK SERI ke- 1

Pada media seri ke-1 ini merupakan media yang membahas materi mengenai macam-macam gaya dan gerak.

Siswa diharapkan untuk mencermati dengan teliti semua materi yang ada dalam seri ke-1, untuk bisa lanjut ke seri berikutnya!

Adapun tujuan yang diharapkan setelah selesai membaca media seri ke- 1;

1. Mengetahui apa itu gaya,
2. Mengetahui apa itu gerak,
3. Apa saja macam-macam gaya,
4. Apa saja macam-macam gerak,

Oh bener ya, biar tambah ingat lagi! sama materinya!

tik tok!

YESS...!!!

TIKI TOK TI

# KOMIK ISLAM

**BISMILLAH YA ALLAH!**

mari berdoa bersama, sebelum lanjut ke seri berikutnya!

Alfan dan Alfin bermain layang-layang di kebun Ahmad



# KOMIK ISLAM



# KOMIKI ISLAM



# KOMIK ISLAM



# KOMIK ISLAM

**Panel 1:** Bu Eny: Boleh, yang benar adalah kejadian tersebut merupakan gerak semu.

**Panel 2:** Alfan: Oh iya Bu!

**Panel 3:** Ahmad: Tadi sepertinya ada lagi nama gerak, apa ya?

**Panel 4:** Alfan: Hmm...

**Panel 5:** Ahmad: Gerak dua arah???

**Panel 6:** Alfan: HAHAHA...

**Panel 7:** Ahmad: JENG...

**Panel 8:** Alfan: HEHEHE...

**Panel 9:** Alfan: Oh....

**Panel 10:** Ahmad: Jadi begini,

**Panel 11:** Alfan: Jadi, setiap kita berjalan pada malam hari seolah-olah bulan juga berjalan mengikuti kita, padahal sebenarnya hanya kita yang bergerak!

**Panel 12:** Ahmad: Namanya gerak ganda!

**Panel 13:** Alfan: Oh iya heheh Mengapa disebut gerak ganda?

**Panel 14:** Ahmad: Namanya gerak semu!!!

**Panel 15:** Alfan: Iya, Alfan...

**Panel 16:** Ahmad: Oh iya, iya ...

**Panel 17:** Ahmad: KARENA ADA DUA BENDA YANG SALING BERGERAK!

**Panel 18:** Alfan: Oh, iya iya ...

**Panel 19:** Ahmad: Bagaimana? Semua sudah paham?

**Panel 20:** Alfan: Bagaimana? Semua sudah paham?

**Panel 21:** Ahmad: Tadi ingatkan contoh yang diberikan Bu Eny... Ahmad menjelaskan materi mengenai gerak lurus, seolah olah menjadi Bu Eny!

**Panel 22:** Alfan: Alfan sudah paham?

**Panel 23:** Ahmad: Alhamdulillah...

**Panel 24:** Alfan: Heheh.. Belum Mad!

**Panel 25:** Ahmad: Haaa...

**Panel 26:** Alfan: Haha...?

**Panel 27:** Ahmad: Aku masih bingung mengenai gerak lurus Mad, Tadi Bu Eny terlalu cepat saat menjelaskannya!!! hehe

**Panel 28:** Bu Eny: Tadi saat berangkat ke sekolah, Ibu tidak sengaja melihat teman kalian, karena kita harus saling tolong menolong. Ibu bongceng dia. Ibu rem motor secara perlahan, motor tersebut berhenti.

**Panel 29:** Ahmad: DAN...???

**Panel 30:** Bu Eny: Termasuk penerapan gerak apa? kejadian yang ibu alami tadi?

**Panel 31:** Ahmad: Gaya gerak Bu!

**Panel 32:** Bu Eny: Kejadian tadi termasuk ke dalam gerak lurus berubah beraturan, benda yang semula berjalan secara perlahan akan berhenti.

# KOMIK ISLAM



### KOMIK ISLAM

# Gaya & Gerak

**Irfa'i A. Mubaidilla**

Lahir di BLITAR pada tanggal 11 Juni 1995  
Jln. Garuda No. 07 RT/RW 03/01  
Ds. Umbuldamar, Kec. Binangun, Kab. Blitar  
Menempuh pendidikan di Malang jurusan  
Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
PASCASARJANA - UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

*"Do something! or you're nothing!"*

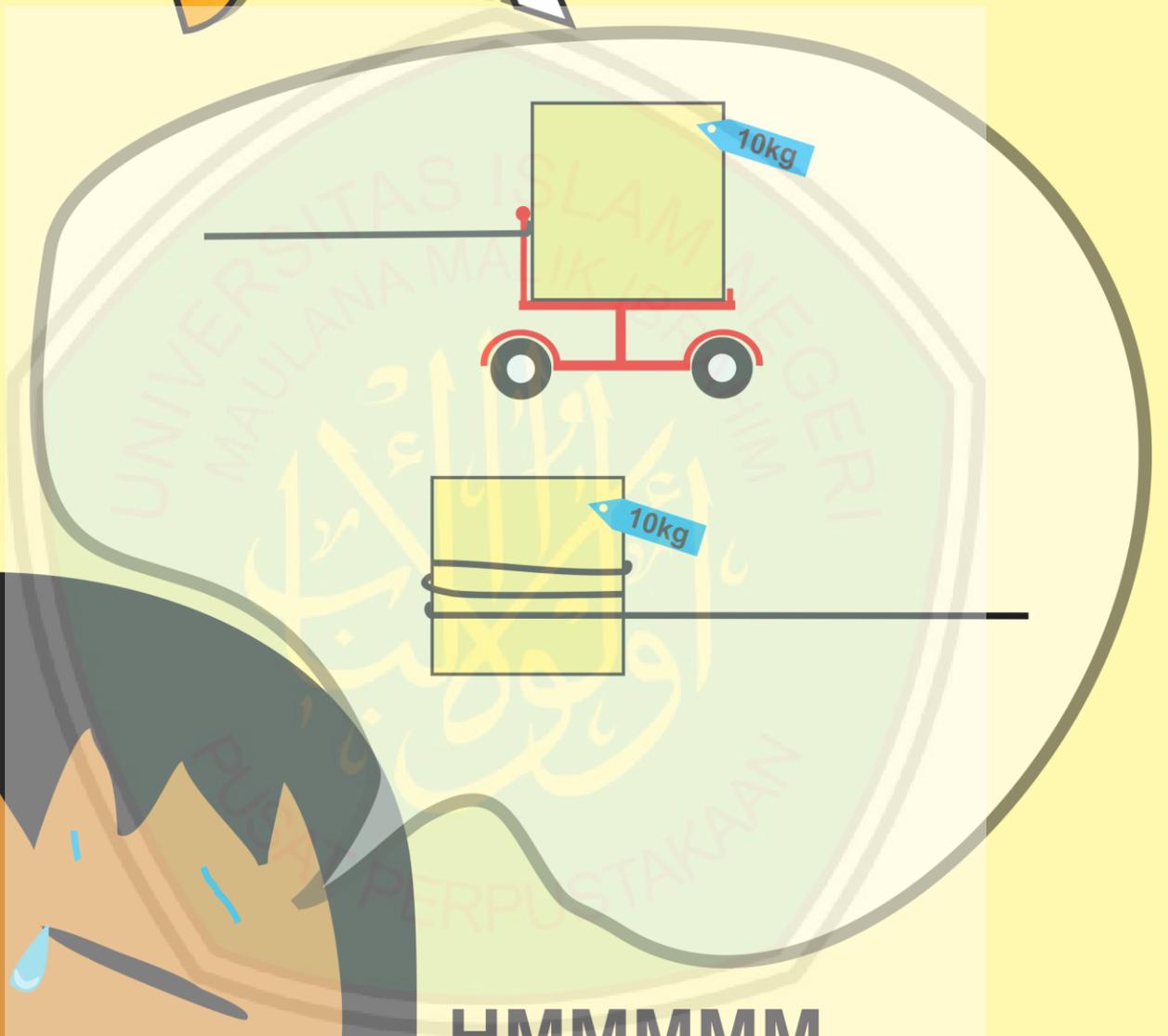


Komik berbasis Islami ini merupakan Media Pembelajaran IPA siswa kelas 4 SD/MI materi gaya dan gerak, guna untuk meningkatkan ketertarikan siswa untuk membaca, untuk memaksimalkan kemampuan, imajinasi siswa, dan hasil belajar siswa.

Terimakasih telah menggunakan Komik berbasis Islami ini sebagai, Media Pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar siswa di sekolah.



# KOMIK ISLAM I Gaya & Gerak



**HMMMMM...  
Pilih mana?**

**SERI 2**

Hubungan Gaya dan Gerak

**4**

# KOMIK ISLAM I

## KOMIK ISLAM I Gaya & Gerak

Irfa'i A. Mubaidilla - Dr. H. Suaib H. Muhammad, M. Ag - Dr. Hj. Ulfah Utami, M. Si



## KOMIK ISLAM I Gaya & Gerak

"Ada dua anak kembar yang bernama Alfin dan Alfian, mereka akan belajar dengan Ahmad teman di bangku sekolahnya dengan dibimbing langsung oleh Bu Eny sebagai guru kelas IV"



## KOMIK ISLAM I Gaya & Gerak

### KOMPETENSI INTI

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

4. Menunjukkan ketrampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

### KOMPETENSI DASAR

- 3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.
- 3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
- 4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.
- 4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.

### INDIKATOR

Setelah mempelajari, siswa diharapkan mampu:

1. Mengidentifikasi macam-macam gaya dan gerak.
2. Menghubungkan gaya dengan gerak.

3. Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.
4. Menyajikan hasil percobaan tentang gaya dan gerak.



### MEDIA KOMIK SERI ke- 2

Pada media seri ke-2 ini merupakan media yang membahas materi mengenai hubungan gaya dan gerak.

Siswa diharapkan untuk mencermati dengan teliti semua materi yang ada dalam seri ke-2, untuk bisa lanjut ke seri berikutnya!

Adapun tujuan yang diharapkan setelah selesai membaca media seri ke- 2;

1. Mengetahui hubungan gaya dan gerak,
2. Faktor yang mempengaruhi gaya dan gerak.



SERI 2

Hubungan Gaya dan Gerak

4

# KOMIK ISLAM

**BISMILLAH YA ALLAH!**

mari berdoa bersama, sebelum lanjut ke seri berikutnya!





# KOMIK ISLAM

# Gerak



Coba ingat!  
Kita tadi belajar  
apa saja?

Ouh...

Hmm...  
Nanti aku coba bantu

Komik berbasis Islami ini merupakan Media Pembelajaran IPA siswa kelas 4 SD/MI materi gaya dan gerak, guna untuk meningkatkan ketertarikan siswa untuk membaca, untuk memaksimalkan kemampuan, imajinasi siswa, dan hasil belajar siswa.

Terimakasih telah menggunakan Komik berbasis Islami ini sebagai, Media Pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar siswa di sekolah.



Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Maulana Malik Ibrahim Malang  
2019



HMMMMM...  
Pilih mana?

SERI 2  
Hubungan Gaya dan Gerak

Irfa'i A. Mubaidilla - Dr. H. Suaib H. Muhammad, M. Ag - Dr. Hj. Ulfah Utami, M. Si

# KOMIK ISLAM I Gaya & Gerak

Lebih cepat  
pakek roda kan?



SERI 3

Manfaat Gaya dan Gerak

4

Manfaat Gaya dan Gerak

# KOMIK ISLAM I

## KOMIK ISLAM I Gaya & Gerak

Irfa'i A. Mubaidilla - Dr. H. Suaib H. Muhammad, M. Ag - Dr. Hj. Ulfah Utami, M. Si



SERI 3

Manfaat Gaya dan Gerak

4

## KOMIK ISLAM I Gaya & Gerak

"Ada dua anak kembar yang bernama Alfin dan Alfian, mereka akan belajar dengan Ahmad teman di bangku sekolahnya dengan dibimbing langsung oleh Bu Eny sebagai guru kelas IV"



## KOMIK ISLAM I Gaya & Gerak

### KOMPETENSI INTI

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan ketrampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

### KOMPETENSI DASAR

- 3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.
- 3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
- 4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.
- 4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.

### INDIKATOR

- Setelah mempelajari, siswa diharapkan mampu:
1. Mengidentifikasi macam-macam gaya dan gerak.
  2. Menghubungkan gaya dengan gerak.
  3. Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.
  4. Menyajikan hasil percobaan tentang gaya dan gerak.



### MEDIA KOMIK SERI ke- 3

Pada media seri ke-1 ini merupakan media yang membahas materi mengenai manfaat gaya dan gerak.

Siswa diharapkan untuk mencermati dengan teliti semua materi yang ada dalam seri ke-3, untuk bisa lanjut ke seri berikutnya!

Adapun tujuan yang diharapkan setelah selesai membaca media seri ke- 3;

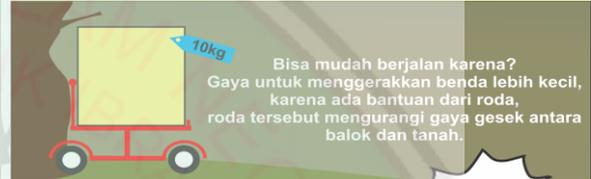
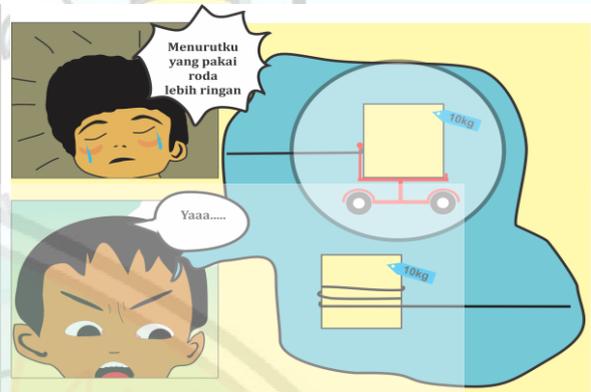
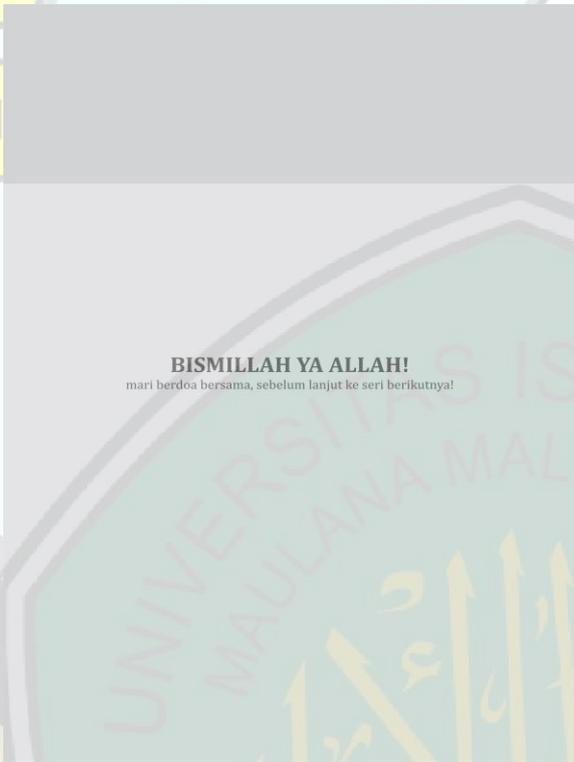
1. Mengetahui manfaat gaya,
2. Mengetahui manfaat gerak,
3. Manfaat gaya dan gerak dalam kehidupan.



# KOMIKI ISLAM

## BISMILLAH YA ALLAH!

mari berdoa bersama, sebelum lanjut ke seri berikutnya!



- KENAPA GEROBAKNYA MUDAH TERDORONG?**
- Orang tersebut memberi gaya yang cukup besar, dengan bertumpu pada kaki terkuat.
  - Jarak antar keduanya sangat dekat, sehingga memudahkan dalam pemindahan gaya.
  - Menggunakan bantuan roda, untuk mengurangi gaya gesek dengan tanah/ lantai.



# KOMIKI ISLAM

SSStttt....

Ada, gini gini...!!!

Yang lainnya ada nggak?

Kalian pernah liat motor? atau liat mobil? nah, mereka pasti aman karena ada pegasnya!

Pegas? Apa itu? Yang mana?

Pegas itu Shock itu lo fan, alfin... Kalau kita biasa nyebutnya Per atau sekoki!!! tahu?

Wah kamu sering melupakan hal kecil!!!

Oh tahu kalau itu kami!!!

Alhamdulillah, Bagus kalau gitu!

Kalau yang ada dalam lingkungan sekitar kita?

Wah apa ya? heehhe

Oh aku inget sekarang, Kemarin saat kira bermain, Ada lagi saat bantu mengangkat jemuran, Saat kita ambil air di sumur, itu merupakan contoh, jika kita sudah menerapkan adanya **GAYA DAN GERAK** DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI!!!

Iya, saat kita bermain main pun ada.

Apa???

ADA AYUNAN!

JUNGKAT JUNGKIT!!!

LAYANG-LAYANG Ikaya kita tadi!

WUUSSS ... WUUSSS ...

Bermain? bermain apa?

Gimana?

Oh layang-layang hmmm...



# KOMIKI ISLAM



# KOMIK ISLAM

## KOMIK ISLAM Gaya & Gerak



### Irfa'i A. Mubaidilla

Lahir di BLITAR pada tanggal 11 Juni 1995  
Jln. Garuda No. 07 RT/RW 03/01  
Ds. Umbuldamar, Kec. Binangun, Kab. Blitar  
Menempuh pendidikan di Malang jurusan  
Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
PASCASARJANA - UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

*"Do something! or you're nothing!"*



Komik berbasis Islami ini merupakan Media Pembelajaran IPA siswa kelas 4 SD/MI materi gaya dan gerak, guna untuk meningkatkan ketertarikan siswa untuk membaca, untuk memaksimalkan kemampuan, imajinasi siswa, dan hasil belajar siswa.

Terimakasih telah menggunakan Komik berbasis Islami ini sebagai, Media Pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar siswa di sekolah.



Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Maulana Malik Ibrahim Malang  
2019



PUSAT PERPUSTAKAAN

Irfa'i A. Mubaidilla - Dr. H. Suaib H. Muhammad, M. Ag - Dr. Hj. Ulfah Utami, M. Si

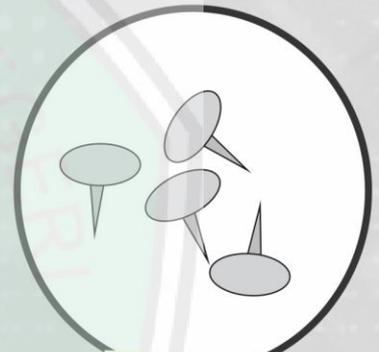
# KOMIK ISLAM I Gaya & Gerak



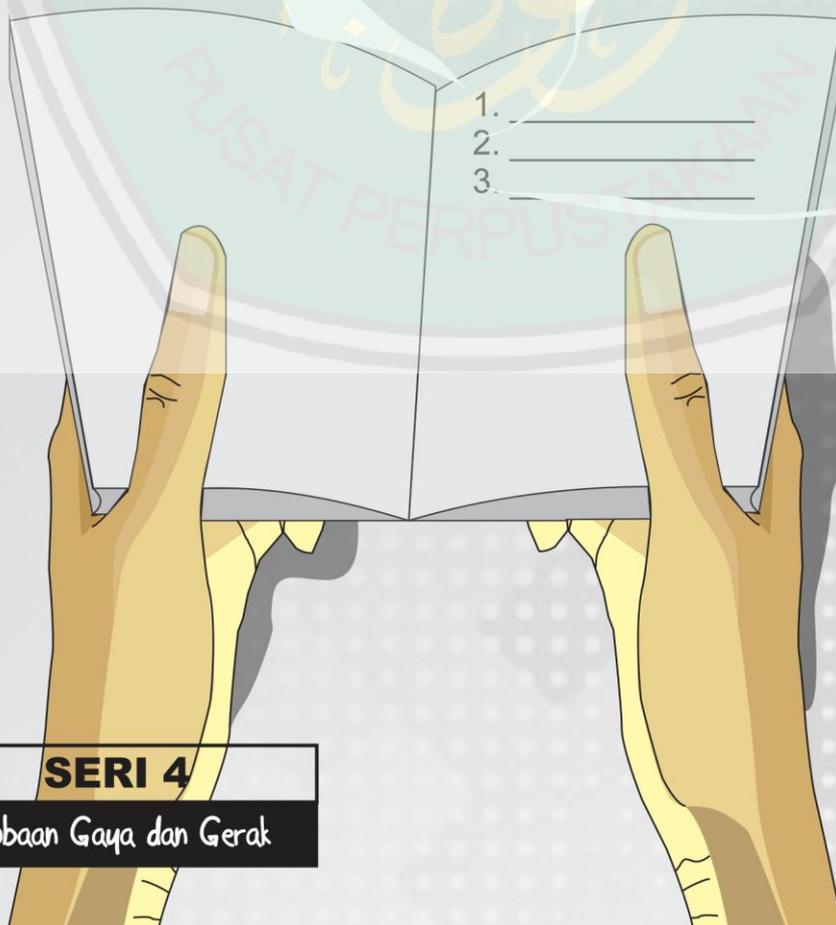
**Kelereng**



**Tali karet**



**Paku**



**SERI 4**

Perobaan Gaya dan Gerak

**4**

# KOMIK ISLAM

SERI 4  
Perobaan Gaya dan Gerak

# KOMIK ISLAM

Gini-gini! Perhatikan soal nomor 3!

3. Carilah persamaan yang ada di lingkungan sekitar dengan gaya dan gerak!

Bentar ya! Gini-gini...

SEK...SEK...

Hmmm... Iya bener tuh!

TIK TOK TIK TOK...

WRAAGG...!!!

SRET...SRET...

Trus???

Aku gambar dulu ya!!! Tunggu...

Layang-layang itu sama dengan manusia, Ahmad!

OUH...!!!

HMMM...

Kulit

Otot

Jadi, layang-layang itu gambaran dari tubuh kita!

GIMANA...???

## PERCOBAAN 1

Dimana pengaruhnya?

Mari kita cari dengan bermain bersama, ikuti langkah-langkah berikut!

1. Letakkan penghapus persegi di atas meja!
2. Dorong kedua penghapus tersebut!
3. Dorong penghapus dengan jarak tangan 10cm dari penghapus!
4. Dorong penghapus dengan jarak tangan 5cm dari penghapus!

Nah! Setelah melakukan hal tersebut, apa yang kalian temukan? Adakah pengaruh dorongan terhadap benda? Tuliskan pengalamammu!

ARGH!!!

Ini ada sedikit materi buat kamu, biar kamu paham!

Baiklah, mana materinya?

ini, mari kita coba bersama!

APAAAA.....

tik tok!

## PERCOBAAN 2

Kenapa bentuknya berubah?

Kali ini, kita uji bentuk benda!!

Ya benar! Kita akan bermain eksperimen merubah bentuk benda

Perhatikan perintahnya!

1. Siapkan lilin dan paku!
2. Carilah tempat yang luas!
3. Carilah temanmu sebanyak 5 anak!  
5 anak tersebut adalah kelompok kalian!
4. Ukirlah lilin tersebut sesuai dengan tema yang diberikan oleh guru!

Setelah selesai, kenapa lilin bisa berubah bentuk dengan adanya tekanan dari paku?

Kenapa ada lilin yang tidak berubah?

Ceritakan pengalaman kalian!

Keterangan:

Pada percobaan ini, harus didampingi oleh orang tua/orang dewasa untuk keamanan dan keselamatan.

## PERCOBAAN 4

Kok bisa kenapa ya?

Saat kita berjalan atau berkendara pada malam hari, Bulan terus berjalan mengikuti kita dan bulan terus bergerak mendekati. Bagaimana hal tersebut bisa terjadi?

Nah! Setelah melakukan pengamatan tersebut, apa yang kalian temukan? Adakah pengaruh kita berjalan dengan pergerakan bulan?

Tuliskan pengalamammu!



## PERCOBAAN 5

Kenapa berbunyi semakin nyaring?

Kali ini, kita uji bunyi benda!!

Ya benar! Kita akan bermain eksperimen mengenai gaya pegas dan bunyi.

Perhatikan perintahnya!

1. Siapkan penggaris besi!
2. Letakkan di atas meja dengan jarak 15 cm!
3. Tekan ke bawah dengan jarak 5 cm!
4. Amati dan ingat bunyinya!
5. Letakkan kembali penggaris di atas meja dengan jarak 7 cm!
6. Ulangi perintah ke 3 dan 4!

Setelah selesai, kenapa ada perbedaan bunyi antara jarak 15 cm dan 7 cm? Ceritakan pengalaman kalian!

Keterangan:

Pada percobaan ini, harus didampingi oleh orang tua/orang dewasa untuk keamanan dan keselamatan.

## PERCOBAAN 3

Tahu?

Tahu gak, kalau gaya bisa membuat listrik?

AH MASAK?

Mari kita buktikan bersama!

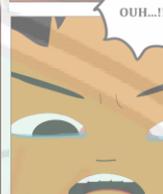
Ini Contohnya!

Gosokkan penggaris ke rambut kalian atau dengan kain, siapkan potongan kertas berukuran kecil-kecil, taruh penggaris di atas potongan kertas tersebut! apa yang terjadi?

- a. kertas akan terangkat?
- b. kertas tidak terangkat?

Pilih jawaban di atas, dan jelaskan alasanmu kepada temanmu!

Pilih a atau b, ketika kita melihat perubahan pada kertas!



# KOMIK ISLAM

## KOMIK ISLAM **Gaya & Gerak**



**Irfa'i A. Mubaidilla**

Lahir di BLITAR pada tanggal 11 Juni 1995  
Jln. Garuda No. 07 RT/RW 03/01  
Ds. Umbuldamar, Kec. Binangun, Kab. Blitar  
Menempuh pendidikan di Malang jurusan  
Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
PASCASARJANA - UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

*"Do something! or you're nothing!"*

### SELAMAT

membaca dan berimajinasi dengan seri ke 5



Komik berbasis Islami ini merupakan Media Pembelajaran IPA siswa kelas 4 SD/MI materi gaya dan gerak, guna untuk meningkatkan ketertarikan siswa untuk membaca, untuk memaksimalkan kemampuan, imajinasi siswa, dan hasil belajar siswa.

Terimakasih telah menggunakan Komik berbasis Islami ini sebagai, Media Pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar siswa di sekolah.



Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Maulana Malik Ibrahim Malang  
2019

SERI 4

Perobaan Gaya dan Gerak

4

Irfa'i A. Mubaidilla - Dr. H. Suaib H. Muhammad, M. Ag - Dr. Hj. Ulfah Utami, M. Si

# KOMIK ISLAM I Gaya & Gerak



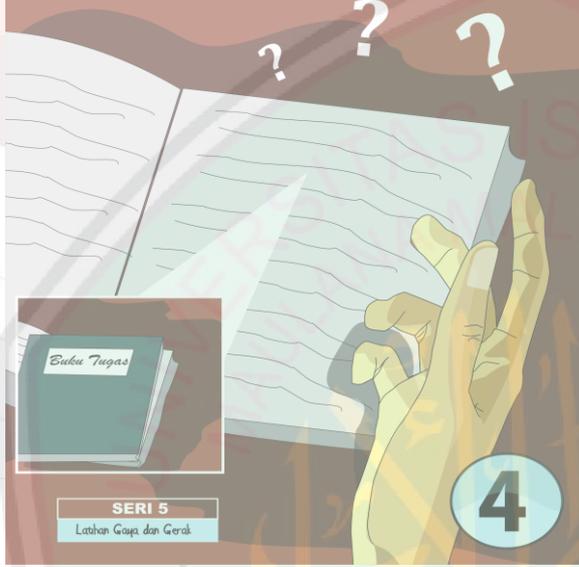
**SERI 5**

Latihan Gaya dan Gerak

**4**

Irfa'i A. Mubaidilla - Dr. H. Suaib H. Muhammad, M. Ag - Dr. Hj. Ulfah Utami, M. Si

# KOMIK ISLAM I Gaya & Gerak



SERI 5  
Latihan Gaya dan Gerak

# KOMIK ISLAM I Gaya & Gerak

"Ada dua anak kembar yang bernama Alfin dan Alfan, mereka akan belajar dengan Ahmad teman di bangku sekolahnya dengan dibimbing langsung oleh Bu Eny sebagai guru kelas IV"



ALFIN

ALFAN

AHMAD

BU ENY

# KOMIK ISLAM I Gaya & Gerak

## KOMPETENSI INTI

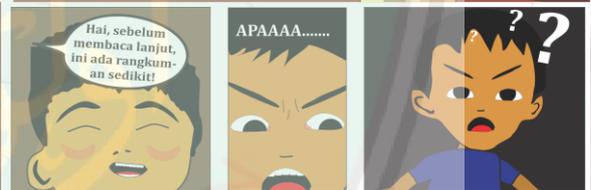
- 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- 4. Menunjukkan ketrampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

## KOMPETENSI DASAR

- 3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.
- 3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
- 4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.
- 4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.

## INDIKATOR

- Setelah mempelajari, siswa diharapkan mampu:
  1. Mengidentifikasi macam-macam gaya dan gerak.
  2. Menghubungkan gaya dengan gerak.
  3. Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.
  4. Menyajikan hasil percobaan tentang gaya dan gerak.



### MEDIA KOMIK SERI ke- 5

Pada media seri ke- 5 ini merupakan media yang membahas materi mengenai latihan soal tentang gaya dan gerak.

Siswa diharapkan untuk mencermati dengan teliti semua materi yang ada dalam seri ke- 5, untuk bisa lanjut ke seri berikutnya!

Adapun tujuan yang diharapkan setelah selesai membaca media seri ke- 5;

- 1. Siswa terlatih menyelesaikan soal mengenai gaya dan gerak dengan hasil maksimal, hasil tersebut dapat tercapai dengan membaca materi dengan rajin pada media seri 1-4.



SERI 5

Latihan Gaya dan Gerak

4

# KOMIK ISLAM I

**BISMILLAH YA ALLAH!**

mari berdoa bersama, sebelum lanjut ke seri berikutnya!



SERI 5

Latihan Gaya dan Gerak

4

KOMIKI ISLAM I

Suara apa itu?

S R Ek

Buku Tugas

B L U K

HAA...

HMMM...

TUGASNYA yang mana...???

Hmmm...

Duh...

Tugasnya gaya dan gerak!

AHAHAHAH... HAHAHAH... ..

Ayo bangun kita kerjakan PR bareng!

HMMM...

Srek!!!

Tugasnya tentang gaya dan gerak!!!

Srek!!!

Bismillah

WUWK... TING TING!!!

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

Buku

Haaa... cumann 3... ???

Ouh...

Iya...!!!  
Hmmm...  
Tapi 3 halaman

Jawabannya apa ya ...????

Ouh...

Mari kita cek bersama! biar tahu semuanya!

1. Tarikan dan dorongan yang dapat mempengaruhi keadaan/ posisi benda disebut dengan ...  
a. Kalor  
b. Gaya  
c. Gerak  
d. energi

2. Gerbong kereta mampu berjalan dengan adanya gaya ... dari lokomotif  
a. dorongan  
b. gravitasi  
c. magnet  
d. tarik

3. Gaya yang mempengaruhi bergeraknya ayunan adalah gaya ... dan ...  
a. pegas dan magnet  
b. gravitasi dan dorong  
c. magnet dan otot  
d. dorong dan pegas

KOMIK ISLAM



- Dambar di bawah ini yang menggunakan prinsip gaya pegas adalah ...
  - 
  - 
  - 
  -
- Berikut ini pernyataan yang benar mengenai ketapel adalah ...
  - semakin kuat tarikan maka dorongan bola bidik semakin cepat
  - semakin lambat tarikan maka dorongan bola bidik semakin cepat
  - semakin lambat tarikan maka dorongan bola bidik tetap
  - semakin cepat tarikan maka dorongan bola bidik semakin lambat
- Rahman berjalan pada pukul 19.00 WIB menuju masjid disamping rumahnya. Saat ditengah perjalanan, gerak bulan terus mengikuti Rahman. Disebut apakah kejadian yang dialami Rahman...
  - gerak lurus
  - gerak semu
  - gerak ganda
  - gerak bulan
- Gaya yang timbul akibat tekanan atau dorongan terhadap benda yang elastis disebut ...
  - gaya gesek
  - gaya pegas
  - gaya gravitasi
  - gaya otot
- Paku, jarum, dan peniti dapat menempel pada kutub magnet karena adanya gaya ...
  - magnet
  - gesek
  - listrik
  - gravitasi



- Gaya yang dilakukan oleh beberapa orang ... daripada oleh satu orang
  - lebih besar
  - lebih kecil
  - sama besar
  - sebanding
- Alat yang digunakan untuk mengukur besar kecilnya gaya adalah ...
  - barometer
  - amperemeter
  - dynamometer
  - thermometer

Bismillah.. Kami coba terlebih dahulu okey...



- Gaya adalah ...
- Perpindahan benda dari tempat satu ke tempat yang lain disebut ...
- Tarikan dan dorongan merupakan bagian dari prinsip ...
- Semakin besar benda akan mempengaruhi ... yang diberikan.
- Tuliskan 3 contoh alat yang menggunakan prinsip gaya dan gerak ...



Buku

# KOMIK ISLAM I

## KOMIK ISLAM I Gaya & Gerak



### Irfa'i A. Mubaidilla

Lahir di BLITAR pada tanggal 11 Juni 1995  
Jln. Garuda No. 07 RT/RW 03/01  
Ds. Umbuldamar, Kec. Binangun, Kab. Blitar  
Menempuh pendidikan di Malang jurusan  
Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
PASCASARJANA - UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

*"Do something! or you're nothing!"*



Aku nyerah ini,  
aku gak bisa!!!

Komik berbasis Islam ini merupakan Media Pembelajaran IPA siswa kelas 4 SD/MI materi gaya dan gerak, guna untuk meningkatkan ketertarikan siswa untuk membaca, untuk memaksimalkan kemampuan, imajinasi siswa, dan hasil belajar siswa.

Terimakasih telah menggunakan Komik berbasis Islam ini sebagai, Media Pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar siswa di sekolah.



Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Maulana Malik Ibrahim Malang  
2019



SERI 5

Latihan Gaya dan Gerak

4



**LAMPIRAN 5**  
Validasi Media



**ANGKET KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS KOMIK ISLAMI MATA PELAJARAN IPA  
MATERI GAYA DAN GERAK UNTUK SISWA KELAS 4 SD/ MI**

**Angket Kelayakan Materi**

---

Berkaitan tentang media pembelajaran berbasis Komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas 4 SD/ MI yang telah dibuat, dimohon kepada ahli materi untuk memberikan saran dan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut untuk menyempurnakan media pembelajaran tersebut yang nantinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa yang berkualitas. Terima kasih!

Sebelum mengisi angket ini, dimohon kepada ahli materi untuk menuliskan biodata berikut:

**Nama** : .....

**NIP** : .....

**Tanda Tangan:**

Dimohon kepada ahli materi untuk menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam angket ini dengan cara melingkari salah satu jawabannya. Terima kasih...

1. Materi dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan kompetensi dasar
  - a. Sesuai
  - b. Kurang sesuai
  - c. Tidak sesuai
2. Materi dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator
  - a. Sesuai
  - b. Kurang sesuai
  - c. Tidak sesuai

**Angket Kelayakan Materi**

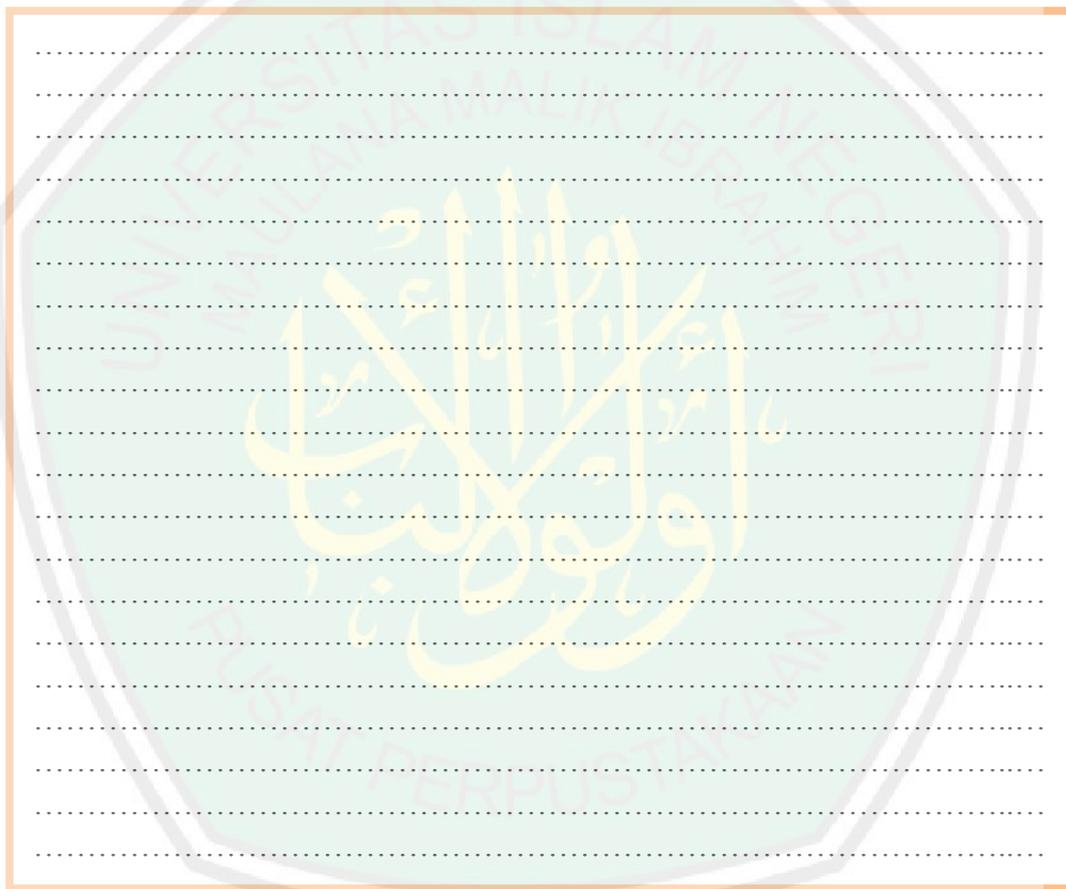
3. Penjelasan materi gaya yang diuraikan dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa
  - a. Sesuai
  - b. Kurang sesuai
  - c. Tidak sesuai
4. Penjelasan materi gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa
  - a. Sesuai
  - b. Kurang sesuai
  - c. Tidak sesuai
5. Penjelasan materi hubungan gaya dan gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa
  - a. Sesuai
  - b. Kurang sesuai
  - c. Tidak sesuai
6. Penjelasan materi manfaat gaya dan gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa
  - a. Sesuai
  - b. Kurang sesuai
  - c. Tidak sesuai
7. Penjelasan materi demonstrasi percobaan tentang hubungan gaya dan gerak diuraikan dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa
  - a. Sesuai
  - b. Kurang sesuai
  - c. Tidak sesuai

**Angket Kelayakan Materi**

---

8. Penjelasan materi penerapan gaya dan gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa
  - a. Sesuai
  - b. Kurang sesuai
  - c. Tidak sesuai

Dimohon juga menuliskan komentar atau saran pada kolom berikut guna meningkatkan kualitas media pembelajaran Sains ini. Terima kasih...



-- Terima Kasih --



**ANGKET KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS KOMIK ISLAMI MATA PELAJARAN IPA  
MATERI GAYA DAN GERAK UNTUK SISWA KELAS 4 SD/ MI**

**Angket Kelayakan Media**

Berkaitan tentang media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan untuk siswa kelas 4 SD/ MI yang telah dibuat, dimohon kepada ahli media untuk memberikan saran dan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut untuk menyempurnakan media pembelajaran tersebut yang nantinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa yang berkualitas. Terima kasih!

Sebelum mengisi angket ini, dimohon kepada ahli media untuk menuliskan biodata berikut:

Nama : .....

NIP : .....

Tanda Tangan:

Dimohon kepada ahli media untuk menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam angket ini dengan cara melingkari salah satu jawabannya. Terima kasih...

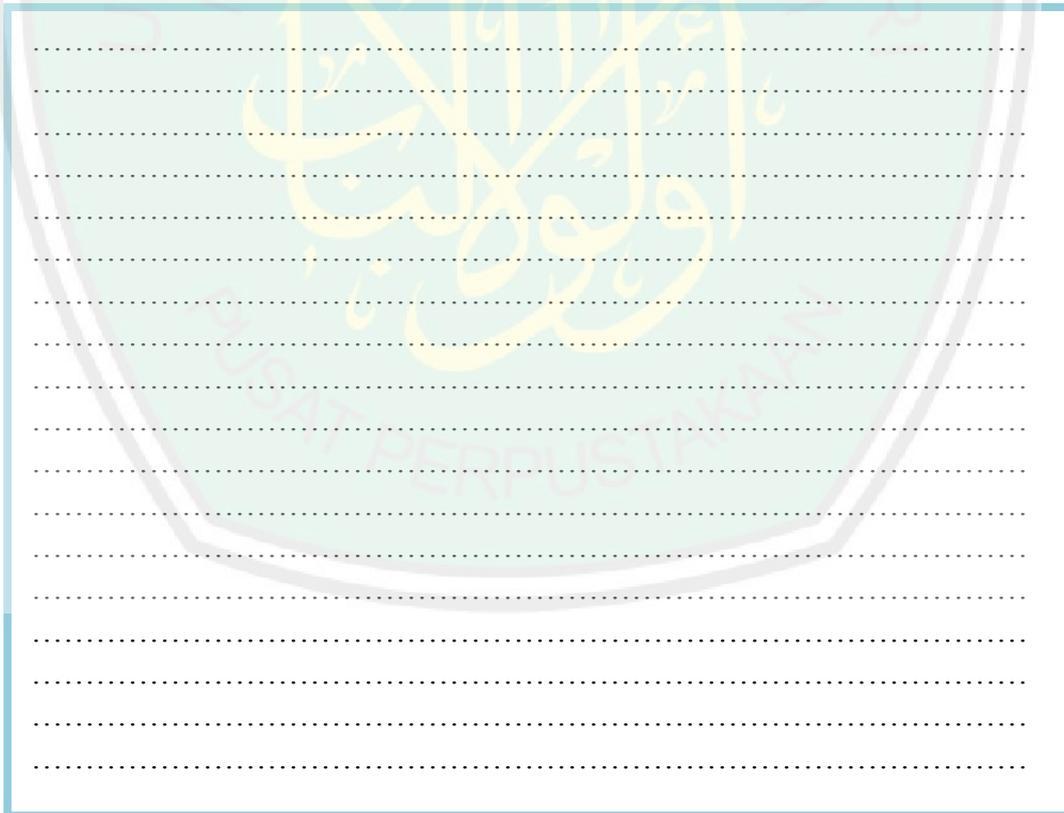
1. Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan tingkat kemampuan membaca siswa
  - a. Sesuai
  - b. Kurang sesuai
  - c. Tidak sesuai
2. Keterbacaan huruf dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan tingkat kemampuan membaca siswa
  - a. Sesuai
  - b. Kurang sesuai
  - c. Tidak sesuai

**Angket Kelayakan Media**

3. Bahasa komunikatif yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa
  - a. Sesuai
  - b. Kurang sesuai
  - c. Tidak sesuai
4. Kejelasan narasi yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa
  - a. Sesuai
  - b. Kurang sesuai
  - c. Tidak sesuai
5. Kejelasan kenampakan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami
  - a. Jelas
  - b. Kurang jelas
  - c. Tidak jelas
6. Penataan letak gambar pada media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa
  - a. Sesuai
  - b. Kurang sesuai
  - c. Tidak sesuai
7. Penataan letak huruf pada media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan tingkat kemampuan membaca siswa
  - a. Sesuai
  - b. Kurang sesuai
  - c. Tidak sesuai
8. Kemenarikan warna gambar yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami
  - a. Menarik
  - b. Kurang menarik
  - c. Tidak

9. Keruntutan penjelasan materi dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa
  - a. Runtut
  - b. Kurang runtut
  - c. Tidak runtut
10. Pengemasan media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan standar media pembelajaran siswa
  - a. Sesuai
  - b. Kurang sesuai
  - c. Tidak sesuai

Dimohon juga menuliskan komentar atau saran pada kolom berikut guna meningkatkan kualitas media pembelajaran Sains ini. Terima kasih...



-- Terima Kasih --



**ANGKET KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS KOMIK ISLAMI MATA PELAJARAN IPA  
MATERI GAYA DAN GERAK UNTUK SISWA KELAS 4 SD/ MI**

## Angket Kelayakan Media Pembelajaran

Berkaitan tentang media pembelajaran berbasis Komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas 4 SD/ MI yang telah dibuat, dimohon kepada guru untuk memberikan saran dan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut untuk menyempurnakan media pembelajaran tersebut yang nantinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa yang berkualitas. Terima kasih!

Sebelum mengisi angket ini, dimohon kepada guru untuk menuliskan biodata berikut:

Nama : .....

NIP : .....

Tanda Tangan:

Dimohon kepada guru untuk menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam angket ini dengan cara melingkari salah satu jawabannya. Terima kasih...

### A. KELAYAKAN PADA ASPEK MATERI

1. Materi dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan kompetensi dasar
  - d. Sesuai
  - e. Kurang sesuai
  - f. Tidak sesuai
2. Penjelasan materi gaya dan gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa
  - d. Sesuai
  - e. Kurang sesuai
  - f. Tidak sesuai

### Angket Kelayakan Media Pembelajaran

3. Penjelasan materi macam-macam gaya dan gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa
  - d. Sesuai
  - e. Kurang sesuai
  - f. Tidak sesuai
4. Penjelasan materi hubungan gaya dan gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa
  - d. Sesuai
  - e. Kurang sesuai
  - f. Tidak sesuai
5. Penjelasan manfaat gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari yang diuraikan dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa
  - d. Sesuai
  - e. Kurang sesuai
  - f. Tidak sesuai
6. Penjelasan materi demonstrasi hubungan antara gaya dan gerak yang diuraikan dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa
  - a. Sesuai
  - b. Kurang sesuai
  - c. Tidak sesuai

### Angket Kelayakan Media Pembelajaran

**B. KELAYAKAN PADA ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN**

7. Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan tingkat kemampuan membaca siswa
- d. Sesuai
  - e. Kurang sesuai
  - f. Tidak sesuai
8. Keterbacaan huruf dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan tingkat kemampuan membaca siswa
- d. Sesuai
  - e. Kurang sesuai
  - f. Tidak sesuai
9. Bahasa komunikatif yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa
- d. Sesuai
  - e. Kurang sesuai
  - f. Tidak sesuai
10. Kejelasan kenampakan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis Komik Islami sesuai dengan tingkat pemahaman siswa
- d. Jelas
  - e. Kurang jelas
  - f. Tidak jelas
11. Penataan letak huruf pada media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sudah sesuai dengan tingkat kemampuan membaca siswa
- d. Sesuai
  - e. Kurang sesuai
  - f. Tidak sesuai

12. Kemenarikan warna gambar yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman siswa
  - d. Menarik
  - e. Kurang menarik
  - f. Tidak
13. Keruntutan penjelasan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa
  - d. Runtut
  - e. Kurang runtut
  - f. Tidak runtut
14. Pengemasan media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sudah sesuai dengan standar media pembelajaran siswa
  - d. Sesuai
  - e. Kurang sesuai
  - f. Tidak sesuai

Dimohon juga menuliskan komentar atau saran pada kolom berikut guna meningkatkan kualitas media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman siswa ini. Terima kasih...

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

-- Terima Kasih ---



**ANGKET KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS KOMIK ISLAMI MATA PELAJARAN IPA  
MATERI GAYA DAN GERAK UNTUK SISWA KELAS 4 SD/ MI**

## Angket Penggunaan Media

Berkaitan tentang media pembelajaran berbasis komik Islami dalam mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk siswa kelas 4 SD/ MI yang telah dibuat, dimohon kepada guru untuk memberikan saran dan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut untuk menyempurnakan media pembelajaran tersebut yang nantinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa yang berkualitas. Terima kasih!

Sebelum mengisi angket ini, dimohon kepada guru untuk menuliskan biodata berikut:

**Nama** : .....

**NIP** : .....

**Tanda Tangan:**

Dimohon kepada guru untuk menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam angket ini dengan cara melingkari salah satu jawabannya. Terima kasih...

1. Media pembelajaran berbasis Komik Islami yang diterapkan dapat membantu kegiatan belajar mengajar
  - g. Membantu
  - h. Kurang membantu
  - i. Tidak membantu
2. Media pembelajaran berbasis Komik Islami mudah dipakai dalam kegiatan belajar mengajar
  - a. Mudah
  - b. Cukup
  - c. Sulit

**Angket Penggunaan Media**

3. Media pembelajaran berbasis Komik Islami mampu mengorganisir siswa untuk belajar secara aktif
  - a. Mampu
  - b. Kurang mampu
  - c. Tidak mampu
4. Media pembelajaran berbasis Komik Islami mampu mengkondusifkan suasana kegiatan belajar mengajar
  - a. Mampu
  - b. Kurang mampu
  - c. Tidak mampu
5. Media pembelajaran berbasis Komik Islami dapat membantu mengefisienkan waktu kegiatan belajar mengajar
  - a. Membantu
  - b. Kurang membantu
  - c. Tidak membantu

Dimohon juga menuliskan komentar atau saran pada kolom berikut guna meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis Komik Islami ini. Terima kasih...

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

-- Terima Kasih --



**LAMPIRAN 6**  
Soal Pretest

**ULANGAN TAHAP 1 EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN  
SEMESTER 2 (GENAP) TAHUN PELAJARAN 2018/ 2019**

---

Mata Pelajaran : IPA/ Gaya dan Gerak

Tanggal :

Kelas :

Waktu :

Hari :

Nama :

---

**A. BERIKAN TANDA (X) PADA HURUF A,B,C ATAU D YANG KAMU ANGGAP PALING BENAR!**

1. Semua bentuk tarikan dan dorongan disebut ...
  - a. kalor
  - b. gaya
  - c. gerak
  - d. kekuatan
2. Gaya yang ditimbulkan oleh gaya tarik magnet bumi adalah ...
  - a. gaya magnet
  - b. gaya gesek
  - c. gaya gerak
  - d. gaya gravitasi
3. Contoh gaya gesek adalah antara ...
  - a. ban mobil dan jalan raya
  - b. kipas angin dan tembok
  - c. buah kelapa jatuh dan tanah
  - d. dua magnet yang berdekatan
4. Anak panah yang dilepaskan dari busurnya termasuk contoh gaya ...
  - a. gaya magnet
  - b. gaya gesek
  - c. gaya pegas
  - d. gaya gravitasi
5. Buah jatuh selalu ke bawah, hal itu menunjukkan adanya gaya ...
  - a. panas
  - b. dorong
  - c. magnet
  - d. gravitasi
6. Gaya gesek dapat menimbulkan ...
  - a. panas
  - b. rasa
  - c. tarikan
  - d. dorongan
7. Gaya yang ditimbulkan oleh keelastisan suatu benda disebut gaya ...
  - a. gaya magnet
  - b. gaya gesek
  - c. gaya pegas
  - d. gaya gravitasi
8. Alat untuk mengukur besar kecilnya gaya adalah ...
  - a. speedometer
  - b. dinamometer
  - c. meteran
  - d. penggaris
9. Dua kutub magnet yang sama jika didekatkan akan ...
  - a. menolak
  - b. mendekat
  - c. terkait
  - d. menempel
10. Piring yang dilempar jatuh kemudian pecah, hal itu membuktikan bahwa ...
  - a. gaya dapat mengubah bentuk benda
  - b. gaya dapat membuat benda diam menjadi bergerak
  - c. gaya dapat membuat benda bergerak menjadi diam

- d. gaya dapat mengubah arah benda
11. Contoh gaya dapat mengubah arah benda adalah ...  
a. melempar buah    b. menyetir mobil    c. membuat kue    d. menanak nasi
12. Contoh gaya dapat mengubah bentuk benda adalah ...  
a. bermain plastisin  
b. bermain mobil-mobilan  
c. bermain boneka  
d. bermain lompat tali
13. Contoh gaya pegas dapat kita lihat pada ...  
a. kompor    b. ketapel    c. mobil    d. kelereng
14. Semakin kasar permukaan benda maka gaya gesek yang dihasilkan semakin ...  
a. kecil    b. besar    c. meluas    d. mengecil
15. Magnet yang digunakan dalam kompas adalah bentuk magnet ...  
a. batang    b. ladam    c. bentuk U    d. jarum
16. Perahu layar dapat bergerak karena adanya gaya yang berupa ...  
a. tarikan    b. sentuhan    c. dorongan    d. kaitan
17. Menutup pintu dari dalam ruang membutuhkan gaya yang berupa ...  
a. dorongan    b. tarikan    c. tolakan    d. lemparan
18. Contoh gaya yang berupa tarikan adalah ...  
a. mendorong gerobak    b. melempar batu    c. membuka pintu    d. memecah gelas
19. Benda yang mudah berubah bentuk ketika diberikan gaya adalah ...  
a. batu    b. kayu    c. kaca    d. bata
20. Benda berikut yang memanfaatkan gaya gesek adalah ...  
a. panah    b. ketapel    c. kompas    d. rem sepeda



**LAMPIRAN 7**  
Soal Posttest

**ULANGAN TAHAP 2 EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN  
SEMESTER 2 (GENAP) TAHUN PELAJARAN 2018/ 2019**

---

Mata Pelajaran : IPA/ Gaya dan Gerak

Tanggal :

Kelas :

Waktu :

Hari :

Nama :

---

**B. BERIKAN TANDA (X) PADA HURUF A,B,C ATAU D YANG KAMU ANGGAP PALING BENAR!**

1. Dalam sains, dorongan dan tarikan yang dapat mempengaruhi kedudukan meja dikenal dengan sebutan ...  
a. gaya                      b. kerja                      c. usaha                      n.                      d. gerak
2. Sepeda dapat bergerak karena adanya ...  
a. gesekan                      b. gravitasi                      c. gaya                      d. pantulan
3. Alat yang digunakan untuk mengukur gaya adalah ...  
a. pegas                      b. neraca                      c. batre                      d. dinamometer
4. Satuan gaya dinyatakan dengan ...  
a. meter                      b. newton                      c. watt                      d. liter
5. Saat lomba tarik tambang, maka terjadi gaya berbentuk ...  
a. dorongan                      v.                      b. magnet                      c. tarikan                      d. gesekan
6. Untuk melakukan gaya pada saat menimba air diperlukan ...  
a. gerak                      b. tenaga                      c. daya                      d. kecepatan
7. Contoh kegiatan yang menggunakan gaya tarik adalah ...  
a. melempar batu  
b. mengayuh sepeda  
c. mendorong gerobak  
d. mengambil air dengan timba
8. Ketika kita mendorong mobil yang mogok, bentuk gaya yang bekerja berupa ...  
a. gaya pegas                      b. gaya gravitasi                      c. gaya tarik                      d. gaya dorong
9. Berikut ini merupakan faktor yang tidak mempengaruhi gerak meja adalah ...  
a. gravitasi bumi                      b. tarikan                      c. suhu                      d. dorongan
10. Gaya yang bekerja pada sebuah benda selain mempengaruhi gerak benda juga mengubah ...  
a. bentuk benda                      b. jarak benda                      c. isi benda                      d. warna benda

11. Gaya yang diperlukan untuk olahraga angkat besi adalah ...  
a. gaya otot                      b. gaya gesek                      c. gaya magnet                      d. gaya gravitasi
12. Gaya yang terjadi karena bersentuhannya bola dengan permukaan lantai disebut gaya ...  
a. otot                      b. gesek                      c. tarik                      d. magnet
13. Berikut ini merupakan contoh kejadian yang menggunakan perinsip gaya gesek, kecuali ...  
a. kelereng yang menggelinding di lantai miring  
b. sepeda yang di rem akan berhenti  
c. bola akan menggelinding lambat di lapangan yang berbatu  
d. buah kelapa yang jatuh dari pohon ke bumi
14. Pada lantai yang bersih dan licin, maka gaya geseknya ...  
a. kecil                      b. bertambah                      c. besar                      d. tetap
15. Semakin kasar permukaan ban mobil yang saling bersentuhan dengan jalan, gaya gesekan akan semakin ...  
a. kecil                      b. berkurang                      c. besar                      d. cepat
16. Buah jambu dapat jatuh dari pohon disebabkan oleh gaya ...  
a. dorong                      b. tarik                      c. gravitasi                      d. gesek
17. Bergeraknya mobil dan motor karena adanya sumber listrik berupa aki merupakan contoh gaya ...  
a. magnet                      b. gesekan                      c. dorong                      d. listrik
18. Penggaris plastik yang digosokkan pada rambut kering memiliki gaya ...  
a. magnet                      b. listrik                      c. gesekan                      d. pegas
19. Gaya pegas terdapat pada benda yang mempunyai sifat ...  
a. elastis                      b. lunak                      c. keras                      d. lemah
20. Sepeda yang diam akan bergerak jika dikayuh. Hal ini menunjukkan bahwa gaya dapat ...  
a. mengubah bentuk benda  
b. mengubah arah benda  
c. membuat benda diam menjadi bergerak  
d. membuat benda bergerak menjadi diam



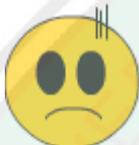
**LAMPIRAN 8**  
Kemenarikan Media

## Ekspresimu

Ayo pilih salah satu ekspresi kamu dengan memberikan tanda centang ✓ pada kotak ekspresi ...!

Nama Kamu : .....

“Bagaimana perasaan kamu selama proses pembelajaran?”



Sedih



Biasa



Senang

“Apakah kamu semangat untuk belajar??”



Tidak

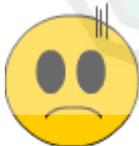


biasa



semangat

“Apakah kamu paham tentang materi yang diterangkan?”



Tidak

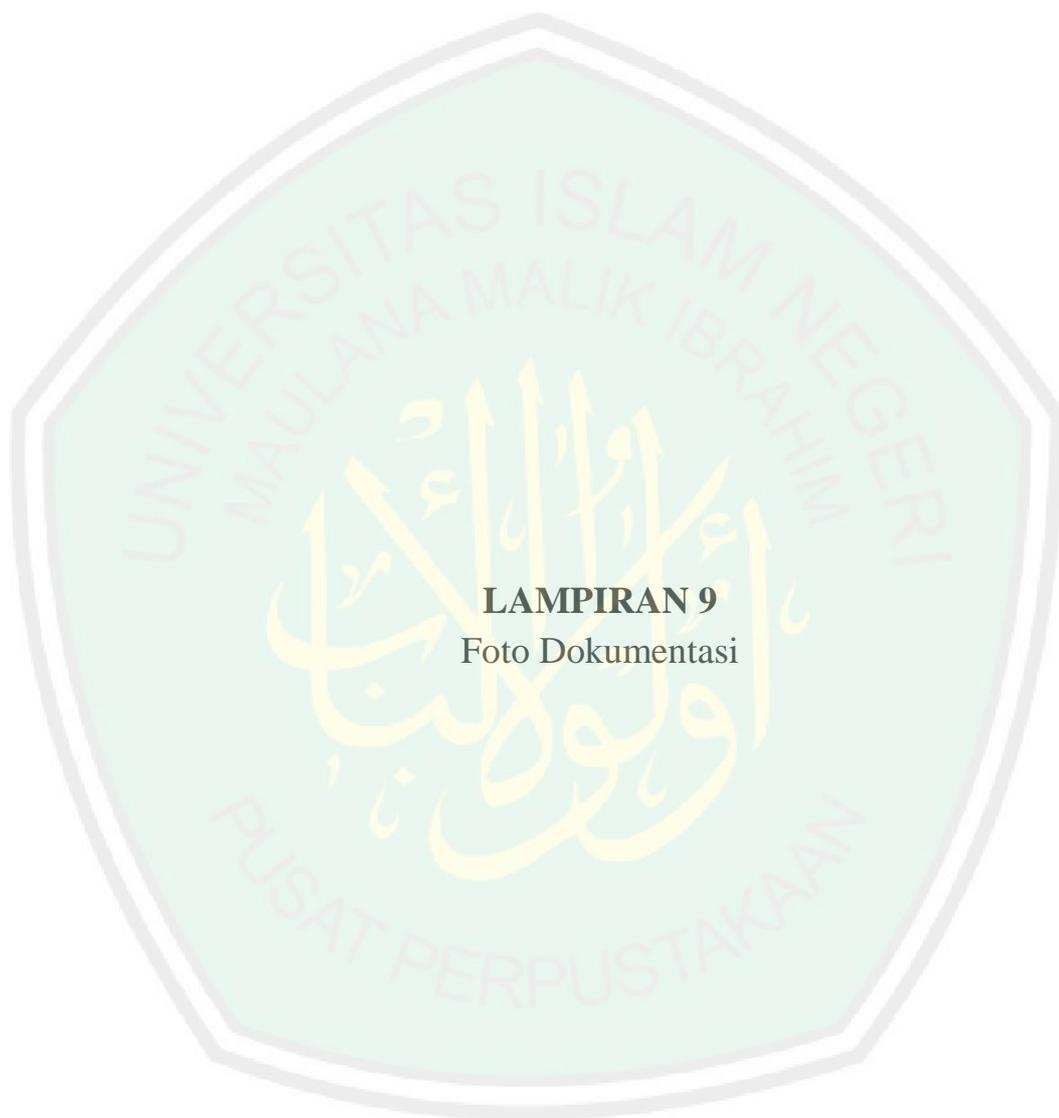


Bingung



Paham

-- Terima Kasih ---



**LAMPIRAN 9**  
Foto Dokumentasi









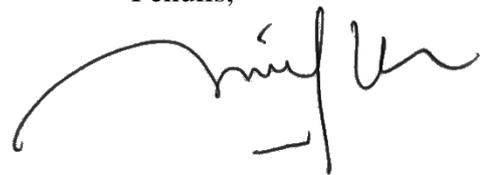
**LAMPIRAN 10**  
Biodata Mahasiswa

## BIODATA MAHASISWA

Nama : Irfa'i Alfian Mubaidilla  
NIM : 17760007  
Tempat Lahir : Blitar  
Tanggal Lahir : 11 Juni 1995  
Jurusan : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Tahun Masuk : 2017  
Alamat : Jalan Garuda No. 07 RT/ RW 03/ 01  
Desa Umbuldamar, Kecamatan Binangun, Blitar  
Nomor Telepon : 08563556109  
Media Sosial : Instagram - @mubaidilla  
Youtube ID - Mubaidilla  
Twitter - @irfaiA  
Email : mubaidillairfa@gmail.com

Malang, April 2019

Penulis,



Irfa'i Alfian Mubaidilla