

**PENGEMBANGAN KOMIK PADA MATERI MEMBANGUN JATI DIRI
DALAM KEBHINEKAAN UNTUK SISWA KELAS IV MI MAMBAUL
ULUM SEPANJANG GONDANGLEGI MALANG**

SKRIPSI

**OLEH
AHMAD FIQHAN ZIDNI
NIM. 200103110098**



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024



**PENGEMBANGAN KOMIK PADA MATERI MEMBANGUN JATI DIRI
DALAM KEBHINEKAAN UNTUK SISWA KELAS IV MI MAMBAUL
ULUM SEPANJANG GONDANGLEGI MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH

Ahmad Fiqhan Zidni

NIM. 200103110098



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Komik Pada Materi Membangun Jati Diri Dalam Kebhinekaan Untuk Kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang”** oleh **Ahmad Fiqhan Zidni** ini telah diperiksa dan di setujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 28 Juni 2024.

Pembimbing,



Wiku Aji Sugiri, M. Pd.

NIP. 199404292019031007

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN KOMIK PADA MATERI MEMBANGUN JATI DIRI DALAM
KEBHINEKAAN UNTUK SISWA KELAS IV MI MAMBAUL ULUM
SEPANJANG GODANGLEGI MALANG
SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Ahmad Fiqhan Zidni (200103110098)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 28 Juni 2024 dan dinyatakan
LULUS

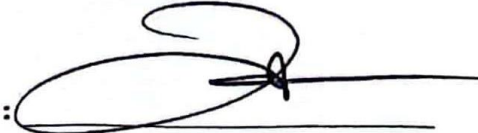
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

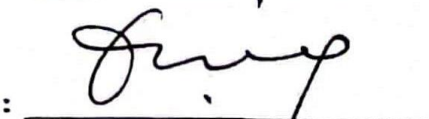
Panitia Ujian

Tanda Tangan

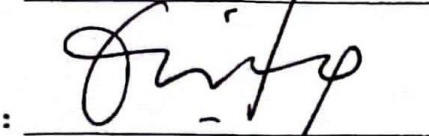
**Ketua Sidang
Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002**

: 

**Sekretaris Sidang
Wiku Aji Sugiri M.Pd
NIP. 199404292019031007**

: 

**Pembimbing
Wiku Aji Sugiri M.Pd
NIP. 199404292019031007**

: 

**Penguji Utama
Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I
NIP. 198712142015031003**

: 

Mengesahkan,
Dekan fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



**Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002**

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 13 Juni 2024

PEMBIMBING

Wiku Aji Sugiri, M.Pd.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Ahmad Fiqhan Zidni

Lamp :

Yang Terhormat,

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamu'alaikum wr.wb

Setelah melakukan beberapa kali bimbingan, baik konsultasi dari segi isi, Bahasa maupun teknik penulisan, dan membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ahmad Fiqhan Zidni

Nim : 200103110098

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengembangan Komik Pada Materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan
Untuk Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang.

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum wr.wb

Pembimbing



Wiku Aji Sugiri, M.Pd.

NIP. 199407292019031007

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Fiqhan Zidni

NIM : 200103110098

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Komik Pada Materi Membangun Jati Diri dalam
Kebhinekaan Untuk Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang
Gondanglegi Malang.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebanar-benarnya tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 20 Juni 2024

Hormat saya,



Ahmad Fiqhan Zidni

NIM. 200103110098

LEMBAR MOTO

“Ilmu itu ada di mana-mana, pengetahuan juga tersebar di mana-mana kalau kita
bersedia untuk membaca dan bersedia mendengar”

(Felix Siuaw)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdullilahi Rabbil ‘Alamin

Puji Syukur atas nikmat Allah subhanahu wa ta’ala, Tuhan semesta alam yang telah memberikan Rahmat, petunjuk, kelancaran, Kesehatan, dan kemudahan dalam proses saya menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad Shallahu Alahi Wasallam serta keluarga dan sahabatnya. Skripsi ini saya persembahkan kepada;

1. Kedua orang tua saya yaitu Bapak Hasan Bisri dan Ibu Roliatin serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung penulis dalam mencapai mimpi. Semoga dan terselesaikannya skripsi ini dapat membayar sedikit lelahnya perjuangan mereka.
2. Terima kasih kepada bapak Wiku Aji Sugiri, M. Pd selaku dosen pembimbing, yang telah membimbing penulis dari awal sampai akhir penelitian dengan sabar dan tulus, sehingga skripsi dapat selesai dengan baik.
3. Kepada teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang membantu dan berjuang Bersama selama 4 tahun ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan Rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga peneliti diberi Kesehatan, kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik Pada Materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan Untuk Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang”. Sholawat serta salam peneliti haturkan kepada Rasullullah Shallallahu Alaihi wassallam yang telah menuntun umat manusia dari zaman jahilliyah menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan.

Suatu kebanggaan tersendiri bagi peneliti bisa merampungkan skripsi ini dengan baik. Peneliti menyadari bahwa hasil yang baik tak luput dari bantuan berbagai pihak. Oleh karenanya, peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Zainuddin, M.A selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M. Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Wiku Aji Sugiri, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta kelapangan dada untuk membimbing dan memberikan masukan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
6. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd dan Nuril Nuzulia, M.Pd, I, yang telah berkenan memvalidasi produk yang peneliti kembangkan.
7. Kepala sekolah, guru kelas IV A Muh. Assyahrannizam, M.Pd, dan peserta didik kelas IV A di MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang. yang bersedia membantu serta memberikan waktu dan tempat untuk penelitian.

8. Kepada bapak Hasan Bisri dan ibu Roliatin selaku kedua orang tua penulis, yang sangat berperan penting dalam menyelesaikan program study penulis. Yang telah memberikan semangat, motivasi serta doa hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
9. Kepada Jaya, Syahru, Dharma, Cobain, Rama, Adam, Nyi masida. Yang telah membantu penulis dalam hal apapun sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan baik. Semoga apa yang telah mereka lakukan mendapat nilai pahala.
10. Kepada seluruh teman teman PGMI Angkatan 2020 yang saling mendukung dan bekerja sama dalam menyelesaikan pendidikan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
11. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulisan laporan tugas akhir ini.

Akhir kata penulis menyadari penulisan skripsi ini belum sempurna sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan perbaikan. Penulis juga berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca dan penulis sendiri.

Malang, 20 Juni 2024

Penulis,



Ahmad Fiqhan Zidni

NIM. 200103110098

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 = <u>H</u>	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 = a

Vokal (i) panjang = I

Vokal (u) panjang = u

C. Vokal Diftong

Aw = أ

Ay = أي

U = أو

i = إي

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
LEMBAR MOTO.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
ABSTRACT	xviii
خلاصة.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	5
D. Manfaat Pengembangan.....	5
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
F. Spesifikasi Produk	7
G. Orisinalitas Penelitian	8

H. Definisi Istilah.....	10
I. Sistematika Penulisan	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori.....	13
1. Media Pembelajaran.....	13
2. Komik.....	17
3. Materi Pembelajaran Pendidikan Pancasia di SD/MI	20
B. Perspektif Teori dalam Islam	22
C. Kerangka Berpikir.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Model Pengembangan.....	26
C. Prosedur Pengembangan.....	27
D. Uji Produk.....	29
E. Jenis Data	31
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	31
G. Teknik Pengumpulan Data.....	32
H. Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENGAMBANGAN	37
A. Proses Pengembangan.....	37
B. Hasil Uji Coba.....	43
C. Hasil Belajar Siswa	50
BAB V PEMBASAHAN.....	54
A. Kajian Produk yang Telah Dikembangkan	54
B. Hasil Uji Coba Produk	60
C. Hasil Belajar Siswa	62

BAB VI PENUTUP	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	9
Tabel 3. 1 Klasifikasi Tingkat Kevalidan	34
Tabel 3. 2 Klasifikasi Tingkat Kemenarikan	35
Tabel 3. 3 Klasifikasi Hasil Belajar Siswa	36
Tabel 4. 1 Hasil Validitas Produk	43
Tabel 4. 2 Hasil Validitas Materi	44
Tabel 4. 3 Revisi Produk	46
Tabel 4. 4 Penyajian Hasil Angket Respon Siswa	48
Tabel 4. 5 Analisis Angket Respon Siswa.....	49
Tabel 4. 6 Penyajian Tes Hasil belajar Siswa	50
Tabel 4. 7 Analisis Tes Hasil belajar Siswa.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Halaman Cover Komik.....	40
Gambar 4. 2 Halaman Pendahuluan Komik	41
Gambar 4. 3 Halaman Inti atau Cerita Komik	42
Gambar 4. 4 Halaman Penutup Komik.....	42
Gambar 4. 5 Persentase Kategori N-gain.....	53

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir	24
Bagan 3. 1 Model Pengembangan	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelitian.....	69
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	70
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	71
Lampiran 4 Surat Izin Validator	72
Lampiran 5 Lembar Instrument Validasi	74
Lampiran 6 Lembar Angket Respon Siswa	82
Lampiran 7 Lembar Pre-test dan Post-test.....	84
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian.....	89

ABSTRAK

Zidni, Ahmad Fiqhan. 2024. **Pengembangan Komik Pada Materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan Untuk Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang.** Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Wiku Aji Sugiri, M. Pd.

Media pembelajaran adalah alat yang membantu guru dalam pembelajaran sehingga pelajaran yang di sampaikan menjadi jelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut hasil observasi, guru membutuhkan media pembelajaran dalam pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik yang menarik agar siswa tidak bosan dalam pembelajaran. Pengembangan media komik difokuskan pada materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV.

Peneliti menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model Dick and Carrey (1996). Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV A MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, kuesioner atau angket, *pre-test* dan *post-test*. Kuesioner atau angket terdiri dari lembar validasi dan respon siswa. sedangkan *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk melihat hasil belajar siswa.

Hasil dari penelitian ini yaitu produk yang dikembangkan berupa komik. Validitas produk oleh validator ahli media mendapatkan nilai presentase 93,75% dengan kategori sangat valid. Dari validator ahli materi mendapatkan nilai presentase 93,75%, dengan kategori sangat valid. Hasil kemenarikan produk menunjukan nilai 97% dengan kategori sangat menarik. Hasil belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* 68,7 dan nilai *post-test* 88,5. Begitu juga dengan nilai uji normalitas Gain (N-Gain) menghasilkan skor rata-rata 0,6 masuk dalam kategori sedang. Dengan rincian presentase 53% kategori tinggi, 37% kategori sedang, 3% kategori rendah, dan 7% kategori gagal. Dilihat dari nilai tersebut dapat dikatakan adanya peningkatan dari tes hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Komik, Media Pembelajaran, Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan.

ABSTRACT

Zidni, Ahmad Fiqhan. 2024. **Comic Development on Materials Building Identity in Diversity for Grade IV Students of MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang**. Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Wiku Aji Sugiri, M. Pd.

Learning media is a tool that helps teachers in learning so that the lessons conveyed are clear and in accordance with the learning objectives. According to the results of observations, teachers need learning media in Pancasila Education lessons in grade IV MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang. This research aims to develop interesting comic learning media so that students do not get bored in learning. The development of comic media is focused on the material Building Identity in the Diversity of Pancasila Education class IV lessons.

The researcher uses Research and Development (R&D) research methods. The development model used is the Dick and Carrey (1996) model. The subjects in this study are 30 students of grade IV A MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang. Data collection techniques use observation, interviews, questionnaires or questionnaires, pre-test and post-test. A questionnaire or questionnaire consists of a validation sheet and student responses. While pre-test and post-test are used to see student learning outcomes.

The result of this research is a product developed in the form of comics. The validity of the product by media expert validators received a percentage value of 93.75% with a very valid category. From the material expert validator, a percentage value of 93.75%, with a very valid category. The results of the product's attractiveness showed a score of 97% with a very attractive category. The students' learning outcomes showed an average pre-test score of 68.7 and a post-test score of 88.5. Likewise, the Gain normality test score (N-Gain) resulted in an average score of 0.6 in the medium category. With details of the percentage of 53% in the high category, 37% in the medium category, 3% in the low category, and 7% in the failed category. Judging from these scores, it can be said that there is an increase in student learning outcome tests.

Keywords: Comics, Learning Media, Building Identity in Diversity.

خلاصة

الزدني، أحمد فقهان. 2024. تطوير هزلي لمواد بناء الهوية في التنوع لطلاب الصف الرابع في مدرسة المدرسة الابتدائية ممبول العلوم على سفانجانج جوندانجليجي مالانج. أطروحة. برنامج دراسة تعليم المعلمين بالمدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الأطروحة: وڤكو آجي سوجڤري، ماجستير في الطب

وسائط التعلم هي أداة تساعد المعلمين في التعلم بحيث تكون الدروس المنقولة واضحة ومتوافقة مع أهداف التعلم. وفقا لنتائج الملاحظات ، يحتاج المعلمون إلى وسائط تعليمية في دروس تعليم بانكاسيلا في الصف الرابع في مدرسة المدرسة الابتدائية ممبول العلوم على سفانجانج جوندانجليجي مالانج. يهدف هذا البحث إلى تطوير وسائط تعليمية هزلية شيقة حتى لا يشعر الطلاب بالملل في التعلم. يركز تطوير الوسائط المصورة على مادة بناء الهوية في تنوع دروس تعليم بانكاسيلا من الدرجة الرابعة.

يستخدم الباحث أساليب البحث والتطوير (R&D). نموذج التطوير المستخدم هو نموذج ديك و كاري (1996). الموضوعات في هذه الدراسة هي 30 طالبا من الصف الرابع أ مي مامبول أولوم على طول جوندانجليجي مالانج. تستخدم تقنيات جمع البيانات الملاحظة أو المقابلات أو الاستبيانات أو الاستبيانات ، قبل الاختبار وبعده. يتكون الاستبيان أو الاستبيان من ورقة التحقق وردود الطلاب. بينما يتم استخدام الاختبار القبلي والبعدي لمعرفة نتائج تعلم الطلاب.

نتيجة هذا البحث هو منتج تم تطويره في شكل كاريكاتير. حصلت صلاحية المنتج من قبل مدققي خبراء الوسائط على نسبة مئوية قدرها 93.75% مع فئة صالحة للغاية. من مدقق خبير المواد ، قيمة النسبة المئوية 93.75% ، مع فئة صالحة للغاية. أظهرت نتائج جاذبية المنتج درجة 97% مع فئة جذابة للغاية. أظهرت نتائج تعلم الطلاب متوسط درجة ما قبل الاختبار 68.7 ودرجة ما بعد الاختبار 88.5. وبالمثل، أدت درجة اختبار اكتساب الحالة الطبيعية (N-Gain) إلى متوسط درجة 0.6 في الفئة المتوسطة. مع تفاصيل عن نسبة 53% في الفئة العليا، و37% في الفئة المتوسطة، و3% في الفئة المنخفضة، و7% في الفئة الفاشلة. انطلاقا من هذه الدرجات ، يمكن القول أن هناك زيادة في اختبارات نتائج تعلم الطلاب.

الكلمات المفتاحية: القصص المصورة، وسائل الإعلام التعليمية، بناء الهوية في التنوع.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pancasila di sekolah dasar merupakan pelajaran yang menekankan keseimbangan sikap perilaku dan pengetahuan karena bertujuan untuk menumbuhkan pengetahuan kebangsaan serta menerapkan sikap kewarganegaraan dan moral.¹ Upaya ini ditujukan agar siswa tertanam karakter yang sesuai dengan pancasila dan memiliki wawasan dalam pendidikan pancasila. Tujuan dari pendidikan pancasila sebagai pertumbuhan karakter peserta didik menjadikan siswa yang memiliki pengetahuan, sikap, keterampilan dalam kebangsaan.²

Materi yang diangkat dalam penelitian ini yaitu Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan, ada dalam pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Kebhinekaan adalah konsep yang menghargai perbedaan suku agama, ras, dan budaya yang ada dalam kehidupan sebuah kelompok masyarakat. Ini sangat penting untuk menciptakan kerukunan dan toleransi sosial. Belakangan ini banyak kasus perundungan di lingkungan sekolah, yang disebabkan oleh rendahnya rasa kebhinekaan yang dimiliki oleh siswa. Maka dari itu, materi ini penting diajarkan kepada siswa.

Tujuan dari pembelajaran ini diharapkan siswa dapat memahami arti kebhinekaan dan dapat mengenali berdasarkan identitas diri, keluarga, dan

¹ Ni Putu Chandra Prasatya Dewi, “ Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar.

² Dhiya Ulhaq, “Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka Jenjang Sekolah Dasar” (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020), 2.

teman-temanya sesuai dengan sosial dan budaya. Selain itu siswa mampu menghargai perbedaan warga negara di lingkungan sekitar, baik fisik maupun non-fisik.

Observasi pertama dilakukan kepada guru kelas IV A di MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang, mengenai beberapa komponen sekolah yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran. Hasil dari observasi pertama ini adalah kurikulum yang digunakan di kelas IV yaitu kurikulum merdeka dan fasilitas yang disediakan sekolah tergolong sangat lengkap untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Namun, dalam beberapa mata pelajaran guru masih menggunakan pendekatan ceramah.

Peneliti melakukan observasi lanjutan terkait kondisi kelas IV A MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang. Peneliti menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa dengan mengamati siswa saat mengikuti proses pembelajaran, kali ini pada pelajaran Pendidikan pancasila. Hasil observasi kedua ini menunjukkan bahwa siswa secara aktif menjawab pertanyaan guru dan tetap tertib selama proses pembelajaran, peserta didik rata-rata cepat dalam mengerjakan tugas. Namun, terkadang peserta didik bosan dengan kondisi kelas yang cenderung monoton, minat belajar peserta didik menurun dalam mempelajari materi, sehingga hasil belajar juga menurun.

Menurut hasil observasi pertama dan kedua, guru membutuhkan media pembelajaran dalam pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV A MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang. Media pembelajaran yang digunakan guru sangat mempengaruhi minat, motivasi, dan hasil belajar siswa.³ Media

³ Regita Anesia, Bambang Sri Anggoro, dan Indra Gunawan, "Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus," 2018.

pembelajaran adalah alat yang membantu guru dalam pembelajaran sehingga pelajaran yang di sampaikan menjadi jelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Peneliti meyakini media pembelajaran yang cocok untuk permasalahan diatas yaitu media komik.

Komik terdiri dari kombinasi gambar dan kata yang digunakan untuk menyampaikan pesan.⁴ Sebagian besar teks komik terdiri dari hubungan antara gambar atau lambang visual dan kata kata atau lambang verbal.⁵ Media komik yang akan dikembangkan berupa komik visual, menjadikan peserta didik dapat membayangkan fenomena yang dipelajari, dan guru tidak kesulitan dalam menyampaikan apa yang hendak disampaikan.⁶ Oleh karena itu, media berbasis visual menjadi keunggulan dari media pembelajaran visual. Selain itu juga memiliki banyak fungsi penting jika digunakan dengan benar dan sesuai dengan pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu, mengemukakan pengembangan komik sebagai media pembelajaran berdampak positif dan signifikan terhadap keinginan siswa untuk belajar.⁷ Penelitian lain mengemukakan bahwa Pengembangan media komik pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat membantu pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.⁸

⁴ Nick Soedarso, "Komik: Karya Sastra Bergambar," *Humaniora* 6, no. 4 (30 Oktober 2015): 496, <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>.

⁵ Ester Reni Sawitri, *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar* (Kab. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), 23.

⁶ Annisa Mayasari dkk, "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (30 Oktober 2021): 173–79, <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.

⁷ Budiarti, Haryanto, "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV," *Jurnal Prima Edukasia*, no. 2 Vol. 4 Juli 2016.

⁸ Winata, dkk, "Pengembangan Media Komik Gambar Grafis pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak dan Kewajiban Masyarakat," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.

Penelitian lain menyampaikan penggunaan komik dapat mendorong siswa untuk belajar. sehingga kesan kurang baik dalam pembelajaran akan berubah menjadi pelajaran yang menyenangkan.⁹ Penelitian lain menyampaikan menghasilkan komik yang valid dan praktis serta layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran PPKN.¹⁰ Penelitian lain juga menyampaikan pengembangan media komik berdampak pada minat belajar siswa serta hasil belajar siswa diatas KKM, membuktikan bahwa komik dapat digunakan dengan baik sebagai alat pembelajaran.¹¹

Pengembangan media komik ini akan difokuskan pada materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan. Maka penulis merumuskan tema penelitian “Pengembangan Komik Pada Materi Membangun Jati Diri Dalam Kebhinekaan Untuk Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan Komik Pada Materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan Untuk Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang?

⁹ Mazida, “Implementasi Media Komik dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan dan Sains*, no. 3 Vol. 1 2015.

¹⁰ Sari, Wicaksono, ”Pengembangan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V SD Plus Darul Ulum Jombang,” *JPGSD*, NO. 5 Vol. 10 2022.

¹¹ Indaryati, Jailani, “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa,” *Jurnal Prima Edukasia*, no. 1 Vol. 3 2015.

2. Bagaimanakah validitas, kemenarikan, dan kelayakan Komik Pada Materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan Untuk Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah menggunakan Komik Pada Materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan Untuk Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan pengembangan media berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan oleh peneliti yaitu:

1. Menerapkan prosedur pengembangan Komik Pada Materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan Untuk Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang.
2. Menjelaskan tingkat validitas, kemenarikan, dan kelayakan Komik Pada Materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan Untuk Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang.
3. Mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan Komik Pada Materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan Untuk Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Memanfaatkan media komik untuk membantu memperdalam materi pembelajaran, mengatasi kesulitan siswa, memberikan motivasi peserta

didik, memberikan referensi kepada guru terkait penggunaan bahan ajar yang mampu mengaktifkan suasana pembelajaran.

2. Manfaat praktis

Pada penelitian ini terdapat pula manfaat praktis, diantaranya:

a. Bagi siswa

Siswa menjadi lebih aktif serta membantu siswa dalam proses pemahaman tentang materi Pendidikan Pancasila, khususnya materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan.

b. Bagi guru

Media ini dapat membantu guru dalam mengajar, terutama tentang materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan pada siswa kelas IV A MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang.

c. Bagi peneliti

Dengan melakukan penelitian ini, sebagai sarana pengembangan keilmuan utamanya di bidang pendidikan, serta menambah pengetahuan terhadap pengembangan media komik, serta menjadi pembelajaran dan pengalaman yang peneliti peroleh, pengembangan dapat lebih inovatif dalam kegiatan belajar dan mengajar.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dasar asumsi penelitian ini yaitu melalui penggunaan media komik yang sudah di desain sedemikian rupa oleh peneliti, peneliti berharap dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar materi membangun jati diri dalam kebhinekaan. Produk media berupa media visual akan menarik perhatian siswa dan memperjelas materi atau ide yang disampaikan. Melalui

pembelajaran yang mengacu pada media komik, siswa akan lebih merasakan pengalaman belajar secara langsung. Sedangkan keterbatasan media ini yaitu:

1. Media ini hanya disesuaikan dengan materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Subjek penelitian pada pengembangan media ini hanya digunakan untuk siswa kelas IV MI Mambaul Ulum Sepajang Gondanglegi Malang.

F. Spesifikasi Produk

Media komik adalah produk pengembangan yang dibuat, dengan karakteristik berikut:

1. Produk pengembangan media komik akan menjadi buku individu siswa.
2. Materi yang dimasukkan dalam media adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan.
3. Isi media pembelajaran komik disesuaikan dengan gambar yang penuh warna.
4. Variasi bahasa yang digunakan dalam media ini bersifat dialogis.
5. Media pembelajaran komik ini dicetak dalam bentuk persegi berukuran tinggi 19 cm. x lebar 21 cm.
6. Alat evaluasi yang digunakan berbasis *pre test* dan *post test*.
7. Memakai aplikasi *canva* dalam mendesain komik.
8. Format gambar yaitu *png* dan *jpg*.
9. Sumber gambar dari *google* dan elemen yang ada di *canva*.
10. Karakter tokoh bersumber dari template yang telah disediakan oleh *canva*.

G. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian ini dimaksudkan untuk mempertahankan kredibilitas penelitian sebelumnya dan digunakan sebagai referensi oleh peneliti lain. Hasil penelitian peneliti, beberapa di antaranya adalah:

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul Penelitian, Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Haryanto, Wahyu Nuning Budiarti, Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV, 2016.	- Mengembangkan media komik. - Objek yang diteliti kelas IV.	- Pelajaran Bahasa Indonesia.	Pengembangan Komik Pada Materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan Untuk Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang.
2	Adi Surya Winata, Herinto Sidik Iriansyah, dan Eva Oktaviano, Pengembangan Media Komik Gambar Grafis pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak dan Kewajiban Masyarakat, 2020.	- Mengembangkan media komik. - Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.	- Kurikulum 2013. - Objek penelitian kelas III.	
3	Nur Mazidah Nafala, Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, 2022.	- Mengembangkan media komik.	- Penelitian kepustakaan atau kajian literatur.	
4	Arumita Wulan Sari dan Vicky Dwi Wicaksono, Pengembangan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V SD Plus Darul Ulum Jombang, 2022.	- Mengembangkan media komik. - Pelajaran PPKn.	- Objek penelitian kelas V SD.	
5	Indaryati, Jailani, Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V, 2015.	- Mengembangkan media komik.	- Objek penelitian kelas V SD. - Pelajaran Matematika.	

H. Definisi Istilah

Penegasan dan diskusi saat ini, antara lain, diperlukan untuk mencegah kesalahan dalam interpretasi istilah yang digunakan:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efektif dan efisien, dan makna dari pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas.¹²

2. Media Visual

Media visual adalah suatu pendekatan untuk menyajikan materi pelajaran melalui penggunaan media pengajaran yang dapat memperagakan materi tersebut.¹³

3. Komik

Komik ialah jenis media komunikasi visual yang berfungsi untuk menyampaikan data dan membuat pembacanya mudah memahaminya.¹⁴

4. Materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan

Dalam materi pendidikan pancasila semester ganjil, materi yang disebut “Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan” berkaitan dengan bagaimana siswa mengenali identitas diri, keluarga, dan teman-teman

¹² Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 Juni 2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

¹³ Mayasari dkk, “Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik.”

¹⁴ Eka Rama Mahendra dkk, “Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal education and development*, no.1 Vol.9 Februari 2021. 280.

mereka berdasarkan minat, budaya dan perilaku mereka dalam konteks kebhinekaan.

I. Sistematika Penulisan

Pendekatan sistematis berikut dalam pembuatan laporan dan pembahasan digunakan untuk meningkatkan pemahaman penulis dan pembaca terhadap kajian ini:

Bab I: Membahas uraian pendahuluan, termasuk latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, keuntungan dan kekurangan pengembangan, asumsi dan kekurangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, orisinalitas penelitian, definisi istilah, dan sistematika penulisan.

Bab II: Kajian teori penelitian tentang media pembelajaran, komik, dan materi Pendidikan Pancasila di SD/MI akan dibahas di bab ini.

Bab III: membahas jenis penelitian, model pengembangan, langkah-langkah pengembangan, uji coba (desain, subjek, jenis data, alat pengumpulan data, metode analisis data), dan metode penelitian.

Bab IV: Memaparkan hasil pengembangan media komik pada materi Membangun jati diri dalam kebhinekaan. Selain itu, berisi hasil pengembangan yang meliputi proses pengembangan, penyajian dan analisis data produk serta revisi produk.

Bab V: Membahas dan memaparkan hasil analisis pengembangan media, kemenarikan media, dan hasil belajar siswa dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran.

Bab VI: Memberikan hasil dan rekomendasi dari penelitian pengembangan yang dilakukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran tercapai dengan efektif dan efisien. Selama proses pembelajaran, akan ada komunikasi antara guru dan siswa. Proses ini akan efektif jika guru menyampaikan materi dengan baik kepada siswa untuk memperbaiki proses komunikasi antara guru dan siswa maka di butuhkan media.

Media pembelajaran didefinisikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa. Ini memungkinkan proses belajar yang direncanakan, terarah, dan terkendali.¹⁵ Media pembelajaran juga diartikan segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.¹⁶

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua hal yang digunakan guru selama proses

¹⁵ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 Juni 2018): 173, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.173>.

¹⁶ Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan," *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (30 Juni 2019): 20–28, <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>.

pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tepat.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual dalam proses pembelajaran.:

1) Fungsi Atensi

Inti media visual adalah untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa ke pelajaran melalui makna visual yang ditampilkan atau disertakan dalam teks pelajaran.

2) Fungsi afektif

Seberapa senang siswa belajar atau membaca teks bergambar dapat menunjukkan fungsi media visual. Gambar atau lambang visual dapat menggugah perasaan dan sikap mereka tentang masalah sosial atau ras

3) Fungsi kognitif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa lambang atau gambar membantu pemahaman dan pengingat pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media visual berfungsi sebagai alat pengajaran karena membantu siswa yang lemah dalam

membaca mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam teks, serta memberikan konteks untuk memahami teks.¹⁷

c. Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual adalah suatu media yang digunakan melalui indera penglihatan berupa gambar, komik, poster, majalah, miniatur, alat peraga dan sebagainya.¹⁸ Media visual banyak manfaat dalam mewujudkan gambaran yang abstrak menjadi nyata dan menerjemahan ide-ide yang abstrak ke dalam suatu bentuk yang realistis walaupun menggunakan biaya yang relatif mahal tetapi dibutuhkan kreativitas untuk merancang dan mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Adapun karakteristik media visual yaitu: 1) Teks dibaca secara linear; 2) Menampilkan komunikasi secara satu arah, ditampilkan secara statis atau diam; 3) Pengembangan topik sangat tergantung pada pembahasan; 4) Media berpusat pada siswa yang berarti guru mendapatkan waktu yang lebih banyak untuk menganalisis, berefleksi, berdialog dengan siswa untuk memberikan pendampingan secara individual ataupun berkelompok.¹⁹ Dengan demikian, dalam pembelajaran guru harus

¹⁷ Erika Dini Putri, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," preprint (Open Science Framework, 3 Agustus 2023), <https://doi.org/10.31219/osf.io/adw5s>.

¹⁸ Yonathan Hae dkk, "Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, no 4 Vol. 3 Tahun 2021. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.522>.

¹⁹ Rita Anggraini, "Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai," *Jurnal of Moraland and Civic Education*, no. 1 Vol. 1 July 2017.17.

mampu mengetahui katakteristik media yang akan dipakai dan memilih media yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran visual merupakan alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media visual dalam proses pembelajaran dimungkinkan bagi peserta didik untuk menghilangkan rasa jenuh sehingga bagi peserta didik menjadi lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung.²⁰ Beberapa kelebihan media visual yaitu dapat disimpan dan dilihat kembali bila membutuhkan, menimbulkan keinginan dan minat baru, menaikkan daya tarik dan perhatian bagi peserta didik, dan dapat mengatasi keterbatasan pengalaman belajar peserta didik. Sedangkan kekurangan dari media visual yaitu tidak adanya suara yang didengar mengakibatkan kurang mendetailnya materi yang disampaikan, memerlukan keterampilan serta kecakapan dalam memanfaatkanya, dan apabila ada gambar yang tidak jelas akan memberikan pengalaman yang buruk dalam menggunakan media ini.²¹

²⁰ Haris Budiman, "Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 7 November 2016. 181.

²¹ Fauziah, dkk, "Kelebihan dan Kekurangan Jenis-jenis Media," *Jurnal Telekomunikasi, Kendali dan Listrik*, Vol. 3 no. 2 2022.84.

2. Komik

a. Pengertian Komik

Kata "*comic*" berasal dari bahasa Inggris dan berarti "cerita gembira". Komik adalah jenis media komunikasi visual yang tidak hanya dapat menyampaikan informasi tetapi juga membuatnya mudah dipahami oleh pembaca.²² Komik diartikan sebagai jenis kartun yang menghibur pembaca dengan mengungkapkan karakter dan mengatur cerita dalam urutan yang erat terhubung dengan gambar.²³ Sebuah ide yang dapat mengkomunikasikan informasi melalui gambar dan lambang lain yang berdekatan dalam urutan tertentu, juga disebut dengan komik.²⁴

Komik adalah salah satu alat pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memberikan penjelasan kepada siswa mereka. Komik berfungsi sebagai alat pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran. Komik akan menjadi media pembelajaran yang mudah dimengerti dan daya tarik tersendiri dengan menggabungkan gambar dan tulisan. Penggunaan media komik menjadi salah satu upaya untuk memancing respon positif dari peserta didik. Tidak hanya itu, penggunaan komik sebagai media belajar dapat menarik siswa serta menambah minat baca siswa. Selain karena terdapat gambar-gambar

²² Eka Rama Mahendra dkk, "Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal education and development*, no.1 Vol.9 Februari 2021. 280.

²³ Dian Ratna Puspananda, "Studi Literatur: Komik Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif," t.t.

²⁴ Heru Dwi Waluyanto, "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran," 7, no. 1 (t.t.).

yang menarik tetapi juga isi bahasan dalam komik menjadi salah satu daya tarik bagi siswa ataupun pembaca.

b. Jenis-jenis Komik

Komik dibagi menjadi dua kategori berdasarkan tujuan yang dilakukannya: komik komersial dan komik pendidikan. Karena bersifat individu dan menyediakan humor, dibalut menggunakan bahasa percakapan dan pasaran, komik komersial jauh lebih banyak dijual. Sementara komik pendidikan biasanya berisi informasi. Komik pendidikan didefinisikan sebagai komik yang menggambarkan suatu cerita dengan kata-kata dan gambar yang disusun secara koheren untuk menyampaikan pesan pembelajaran.²⁵

Komik sekarang sangat berkembang, komik terdiri dari tiga kategori: komik bersambung, atau lebih dikenal sebagai komik strip, dan komik buku, atau lebih dikenal sebagai komik buku. Komik tidak hanya tersedia dalam buku dan strip, tetapi juga sebagai novel grafis. Komik strip bersambung adalah salah satu jenis komik strip, yang banyak ditemukan di internet dan surat kabar. Komik strip bersambung membuat pembaca penasaran dan membawa mereka ke cerita berikutnya. Kedua, ada komik buku, juga dikenal sebagai komik buku. Komik jenis ini diterbitkan dalam bentuk buku, tidak seperti komik strip. Buku komik adalah salah satu jenis literatur fiksi, tidak ada kisah nyata di dalam buku ini, cerita didalamnya itu adalah cerita fiksi.

²⁵ Eka Rama Mahendra dkk, "Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal education and development*, no.1 Vol.9 Februari 2021. 280.

c. Kelebihan dan Kekurangan Komik Sebagai Media

Komik memiliki beberapa keuntungan sebagai media, termasuk membantu siswa memahami konsep atau rumusan yang abstrak, meningkatkan pembendaharaan kata-kata pembaca, dan dapat menumbuhkan minat baca anak dalam bidang studi yang berbeda. Setiap cerita komedi berfokus pada kebaikan atau studi lain.²⁶ Keuntungan komik termasuk menggunakan bahasa sehari-hari sehingga siswa mudah memahami isi, menggunakan gambar atau kartun yang menarik sehingga memperjelas kata-kata dari isi yang diceritakan, dan menggunakan warna yang menarik sehingga menarik minat siswa untuk membaca komik. Beberapa kelebihan yang lain apabila komik dijadikan sebagai media dapat memotivasi siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung serta media komik juga memiliki kemampuan untuk menciptakan minat siswa.²⁷

Komik juga menyajikan cerita bergambar yang isinya terkait dengan kehidupan sehari-hari, memberikan kesan nyata kepada peserta didik dan mendorong mereka untuk menerapkan ide-ide tersebut ke dunia nyata. Gambar adalah elemen yang sangat penting dalam komik karena unsur ini berfungsi sebagai kehidupan cerita yang dibuat dalam komik. Selain itu, komik harus memiliki alur cerita yang menarik. Jika tidak, komik akan membuat siswa bosan.

²⁶ Sigit Dwi Laksana, "Komik Pendidikan Sebagai Media Inovatif Mi/Sd," t.t.

²⁷ Ambaryani, "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif," *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, no. 3 vol. 1 2017.19.

Kekurangan dari komik apabila dijadikan sebagai media yaitu kebanyakan guru masih belum bisa menguasai strategi belajar dalam menggunakan media komik, karena guru adalah sebagai fasilitator yang bertanggung jawab mengenai permasalahan belajar peserta didik. Dalam pengaplikasiannya pada kegiatan pembelajaran media komik hanya bisa digunakan untuk siswa yang bisa melakukan kegiatan belajar secara visual. Proses Pembuatan media komik memerlukan waktu yang cukup lama, karena perlu dilakukan perencanaan terlebih dahulu, sehingga akan menyita banyak waktu bagi guru yang akan membuat dan memakai media ini. Media komik juga mudah mengalami kerusakan karena bahan yang digunakan dari kertas.²⁸

3. Materi Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD/MI

Dalam pendidikan pancasila, beberapa elemen dipelajari. Ini termasuk Negara Kesatuan Republik Indonesia, Bhineka Tunggal Ika, Pancasila, dan Undang-Undang Dasar negara republik Indonesia tahun 1945. Diharapkan peserta didik dapat memahami semua aspek pelajaran, termasuk pengetahuan, sikap, dan nilai keterampilan. Mereka juga harus memahami hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Sikap siswa kerap terpengaruh oleh lingkungan keluarga, teman, maupun lingkungan sosialnya. Maka dari itu, setiap siswa harus ditanamkan pedoman prinsip yang baik dalam menjalani kehidupan nantinya. Nilai-nilai yang tertanam dalam diri setiap individu siswa menjadi tolak ukur untuk menilai

²⁸ Rahmawati, "Komik Sebagai inovasi Dalam Pengenalan Keterampilan Menulis" *Jurnal audi*, no. 2 vol. 2 2018.62.

kepribadian siswa itu sendiri. Dalam konteks ini kepribadian, sikap dan perbuatan siswa harus sesuai dengan sila-sila Pancasila.

Pendidikan Pancasila menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila.²⁹ Pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila diterapkan dalam tindakan sehari-hari seperti menjalankan ibadah sesuai dengan keyakinan, menghormati orang yang lebih tua, saling tolong menolong, menghargai adanya perbedaan, tidak memaksa kehendak dan cinta tanah air. Penerapan nilai-nilai Pancasila di sekolah memiliki tujuan untuk membentuk karakter siswa menjadi manusia yang berkelakuan baik dan berbudi pekerti. Pancasila juga mengandung nilai sebab akibat dalam penerapan nilai-nilainya.³⁰ Sebagai contoh nilai ketuhanan mengatur hubungan manusia dengan sang pencipta, jika hubungannya dengan Tuhan baik maka hubungannya dengan sesama manusia pun akan baik pula. Artinya antara nilai ketuhanan dan nilai kemanusiaan memiliki hubungan timbal balik.

Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan adalah materi yang erat kaitannya dengan kehidupan berbangsa dan bernegara seseorang sebagai individu maupun warga masyarakat di lingkungannya. Materi ini adalah bagian dari pelajaran pendidikan Pancasila. Materi ini membahas bagaimana siswa mengenali identitas diri, keluarga, dan teman-temannya

²⁹ Ibda, " Pendidikan Moral Anak Melalui Pengajaran Bidang Studi PPKn dan Pendidikan Agama," *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 12(2), 2012, 338–347.

³⁰ Nurgiansyah, "Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur," *Jurnal undiksha*, vol. 9 no. 1 Februari 2021.34.

berdasarkan budaya, minat, dan perilaku mereka dalam konteks kebhinekaan.

Sub bab materi membangun jati diri dalam kebhinekaan terbagi menjadi empat, antara lain yaitu 1) Identifikasi keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya; 2) Menghargai keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya; 3) Sikap menghargai keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya; 4) Sikap dan perilaku yang menjaga dan merusak kebhinekaan. Kompetensi pembelajaran yang harus siswa capai diakhir atau capaian pembelajaran pada materi ini yaitu siswa mampu membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaanya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Adapun tujuan pembelajaran setelah mempelajari materi ini, siswa diharapkan mampu: mengenal dan mendalami keragaman budaya di lingkungan sekitar, menghargai keberagaman melalui sikap mencintai sesama dan lingkunganya, memahami contoh sikap dan perilaku yang menghargai keragaman budaya, menyampaikan contoh sikap dan perilaku menjaga dan merusak kebhinekaan.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Islam menekankan bahwa ilmu pengetahuan adalah penting. Al-Qur'an dan As-Sunnah mengajak kaum muslim untuk mencari dan memperoleh pengetahuan, dan menempatkan mereka yang berilmu pada derajat yang tinggi.³¹ seperti yang dinyatakan dalam ayat 11 dari Q.S. al-Mujadalah:

³¹ Ranu, "Konsep Teori Belajar Dalam Islam Perspektif Al-Qur'an dan Hadist," *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.6 No.1 (2017), 215.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا

قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ

بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Allah mengangkat (meninggikan) derajat orang-orang yang beriman di antara kalian dan orang-orang yang berilmu.” (Q.S. Al-Mujadalah:11).

Al-Qur'an menyatakan bahwa manusia pada dasarnya berada dalam situasi yang misterius saat dilahirkan. Namun, Allah SWT memberi manusia hati, penglihatan, dan pendengaran sebagai alat untuk memahami dan belajar. seperti yang ditunjukkan dalam surah Al-Alaq, ayat 1-5, yang menyatakan:

اقْرَأْ بِسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ

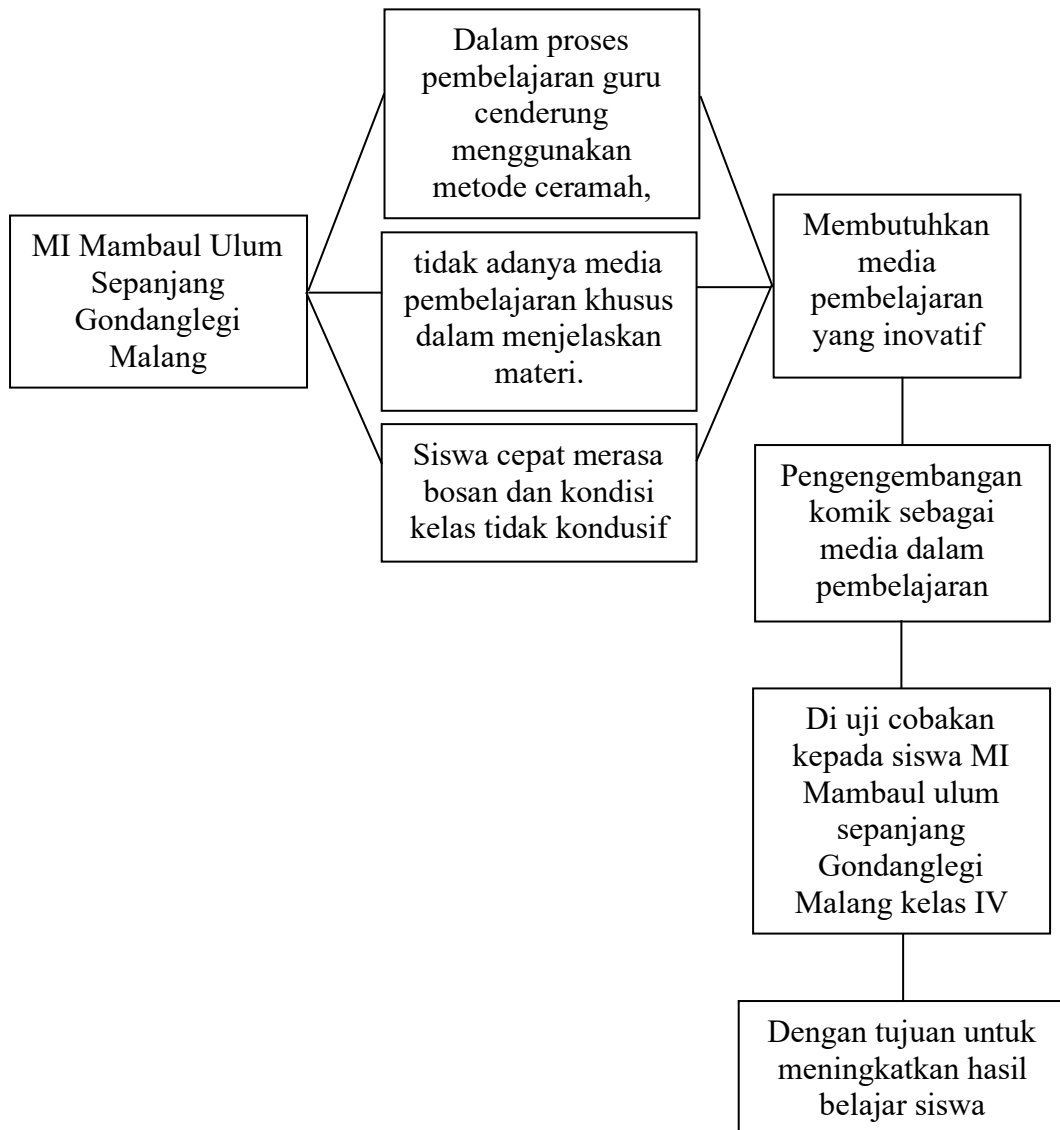
﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahu.” (Q.S. Al-Alaq:1-5).

Dalam lafal "Iqra'" disebutkan dua kali, menunjukkan keinginan kita sebagai manusia untuk meningkatkan diri kita sendiri. Membaca adalah langkah pertama. Oleh sebab itu, adanya media komik ini, peneliti berharap dapat memberikan inspirasi kepada peserta didik untuk terus membaca dan memperdalam pengetahuan mereka.

C. Kerangka Berpikir

Berikut ini adalah kerangka berpikir penelitian media pembelajaran yang dikembangkan:



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development* untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran berupa komik. Pengembangan media komik ini dikembangkan melalui serangkaian proses agar menjadikan media yang layak digunakan. Harapan peneliti produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar serta dapat membantu dalam proses pemahaman materi.

Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut.³² Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, memberikan lulusan yang banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan.³³

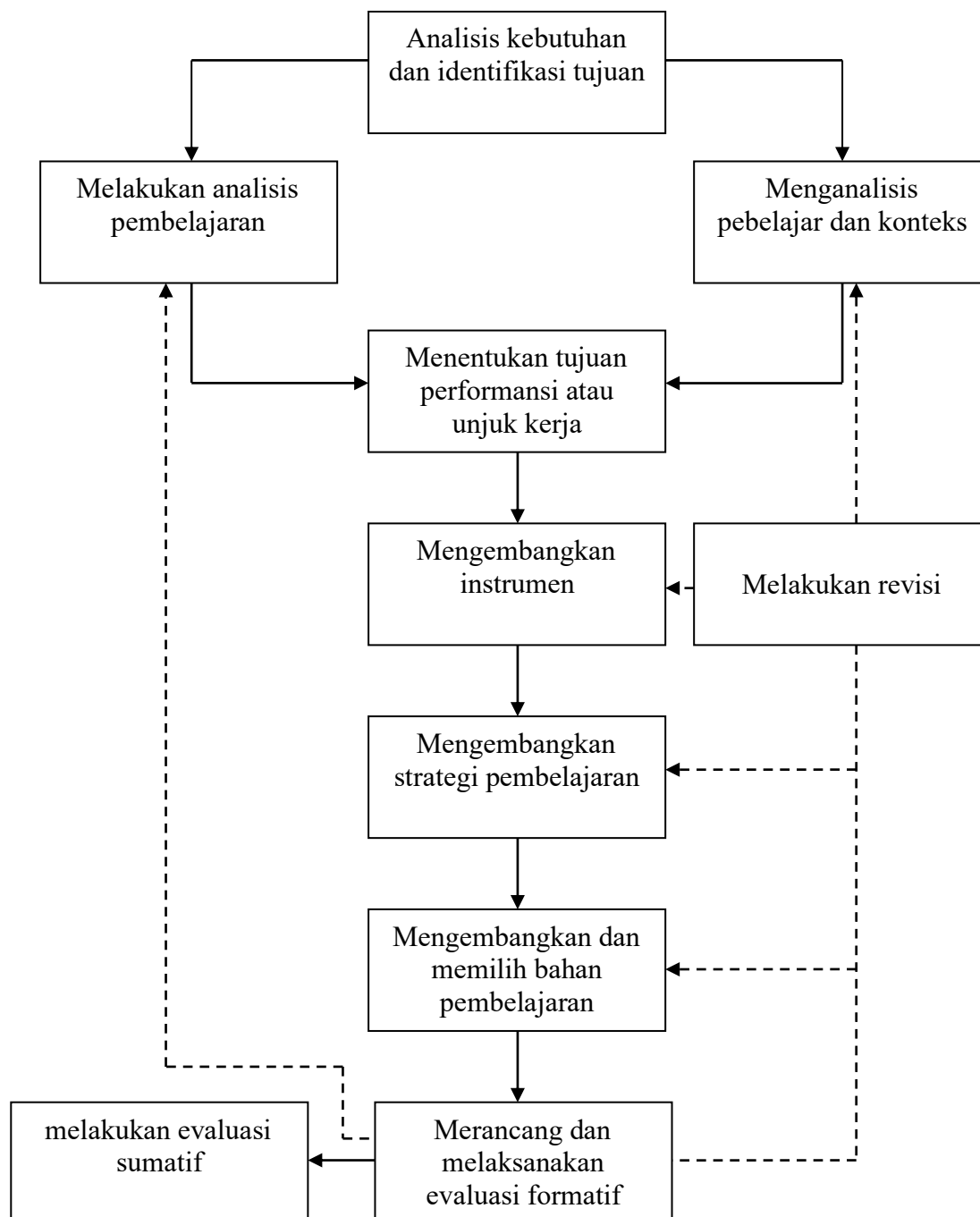
Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak harus selalu berupa perangkat lunak (*software*) seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, laboratorium, ataupun model pendidikan dan pembelajaran lainnya. Tetapi, produk tersebut bisa berupa

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013) 297.

³³ Haryati Sri, "Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan," Vol.37 No.1, 15 September 2012, 14.

perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, majalah dan alat bantu pembelajaran yang lain.³⁴

B. Model Pengembangan



Bagan 3. 1 Model Pengembangan

³⁴ Sudikan dkk, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development) Dalam Pendidikan dan Pembelajaran* (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2023) 1.

Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model Dick and Carrey (1996). Model ini terdiri dari sepuluh langkah: 1) analisis kebutuhan dan tujuan, 2) analisis pembelajaran, 3) analisis pebelajar (siswa) dan konteks, 4) menentukan tujuan performansi atau unjuk kerja, 5) mengembangkan instrumen atau alat, 6) mengembangkan strategi pembelajaran, 7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, 8) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, 9) melakukan revisi, dan 10) melakukan evaluasi sumatif.³⁵ Namun, peneliti hanya menggunakan delapan langkah saja, dalam kondisi tertentu, pengembang cukup sampai pada langkah ke delapan, karena rancangan, proses, program dan produk sudah dianggap selesai.³⁶ Adapun delapan langkah tersebut adalah: 1) analisis kebutuhan dan tujuan, 2) analisis pembelajaran, 3) analisis pebelajar (siswa) dan konteks, 4) menentukan tujuan performansi atau unjuk kerja, 5) mengembangkan instrumen atau alat, 6) mengembangkan strategi pembelajaran, 7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, 8) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif.

C. Prosedur Pengembangan

Adapun prosedur pengembangan di jelaskan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan dan tujuan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara di MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang, untuk mengetahui

³⁵ Dick, W., & Carey, L. (1996). *The systematic design of instruction*. 4th ed. New York, NY: Harper Collin Gustafson, K. and Branch, R. (1997) *Revisioning Models of Instructional Development*. *Educational Technology, Research and Development*, 45 (3), 73-89.

³⁶ Setyosari, Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Jakarta, Kencana, 2013), 292-293.

kondisi lingkungan sekolah, fasilitas sekolah, sistem pembelajaran yang digunakan, dan karakteristik siswa. Peneliti melakukan ini untuk mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah dan mengidentifikasi kebutuhan siswa yang diperlukan.

2. Analisis pembelajaran.

Selama tahap ini peneliti dan guru yang terlibat membahas rencana pembelajaran. mencakup keterampilan, proses, prosedur, dan tugas-tugas yang dipelajari untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Analisis siswa

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kepada siswa dengan masuk kedalam kelas dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui karakteristik mereka lebih dalam.

4. Merumuskan tujuan unjuk kerja.

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan pembelajaran yang akan dilakukan untuk menjelaskan kegiatan atau perilaku peserta didik yang akan dilakukan serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

5. Mengembangkan instrumen

Peneliti akan membuat alat ukur pada tahap ini. Dalam kasus ini, *pre-test* dan *post-test* adalah alat ukur untuk mengetahui hasil belajar siswa. Pertanyaan dalam *pre-test* dan *post-test* disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Sedangkan alat ukur yang berhubungan dengan produk adalah kuesioner atau angket.

6. Mengembangkan strategi pembelajaran.

Strategi pembelajaran inkuiri yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Strategi pembelajaran inkuiri adalah suatu pendekatan

pembelajaran yang menekankan siswa untuk mendapatkan informasi melalui proses berpikir logis dan analitis untuk memecahkan masalah. Peneliti memilih pendekatan ini karena tujuan pembelajaran mereka dan jenis media yang mereka gunakan.³⁷

7. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran.

Bahan pembelajaran digunakan yaitu produk media yang dikembangkan (komik) dan buku siswa.

8. Merancang dan melakukan evaluasi formatif

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan semua data dan keterangan yang telah dilakukan selama proses pengembangan yang dikenal dengan kegiatan validasi. Validasi dilakukan kepada dua validator yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Dalam tahap ini Dick and Carey merekomendasikan proses evaluasi formatif dengan tiga macam, salah satunya yaitu dengan uji coba lapangan yang melibatkan subjek dengan jumlah besar. Subjek pada penelitian kali ini yaitu siswa kelas IV A MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang.

D. Uji Produk

Pada bagian ini peneliti melakukan uji coba produk dengan tujuan komik yang dikembangkan menjadi lebih valid.

³⁷ Sanjani, "Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Inkuiri" *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, no.2 vol.8, November 2019. 41, <https://doi.org/10.37755/jsap.v8i2.199>

1. Uji Coba Ahli

Uji coba ahli dilakukan dengan beberapa validator untuk memvalidasi desain. Uji coba ini dilakukan agar produk yang dikembangkan benar-benar valid dan layak digunakan.

a) Desain Uji Ahli

Uji ahli desain dilakukan dengan menyerahkan desain produk pengembangan beserta lembar penilaian kepada validator untuk mengetahui tingkat kelayakan desain produk. Dalam hal ini, peneliti mengembangkan sebuah produk berbentuk media komik, dan desain komik dari peneliti akan diuji oleh validator. Setelah menilai produk, validator akan memberikan masukan untuk perbaikan.

b) Subjek Uji Ahli

Subjek uji ahli pada penelitian dan pengembangan ini yaitu Vanissa Aviana Melinda M, Pd. sebagai uji ahli media. Sedangkan ahli materi yaitu Nuril Nuzulia, M.Pd. I. dosen PGMI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Semua ahli yang disebutkan adalah orang yang sudah ahli dibidangnya masing-masing.

2. Uji Coba Calon Pengguna (Siswa)

a) Desain Uji Coba

Uji coba desain dilakukan menggunakan uji lapangan yang melibatkan siswa kelas IV A MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang. Hasil dari uji coba desain membuktikan kemenarikan produk yang dikembangkan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

b) Subjek Uji Coba

Siswa kelas IV A MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang adalah subjek penelitian ini, dengan jumlah 30 siswa.

E. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data; kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari wawancara dengan guru di kelas IV A MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang, tanggapan siswa, saran, kritik, dan tanggapan dari validator. Data kuantitatif berasal dari skor ahli materi, ahli media dan hasil belajar siswa (*pre-test* dan *post-test*). Skor inilah yang akan digunakan peneliti untuk menentukan apakah produk ini layak digunakan, serta mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, lembar *pre-test* dan *post-test*, dan kuesioner untuk mengumpulkan data.

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi dipergunakan peneliti guna mengobservasi pembelajaran. Hasil observasi yang nantinya akan menjadi pertimbangan dan penilaian bagi peneliti agar bisa disampaikan pada penulisan yang dikerjakan.

2. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara dibuat untuk dijadikan pedoman dalam memberikan pertanyaan terhadap beberapa elemen yang berhubungan

dengan penelitian. Dilakukan dengan memberikan pertanyaan yang dibuat oleh peneliti.

3. Kuesioner atau angket

Kuesioner atau angket ialah instrumen yang memuat format penilaian. Kuesioner atau angket digunakan untuk menilai desain, materi, dan media sebelum dilakukan uji coba. Hasil penilaian dari uji ahli digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk merevisi dan menyempurnakan media komik.

4. Lembar *pre-test* dan *post-test*

Pre-test dan *post-test* soal disesuaikan dari capaian pembelajaran. Soal yang dibuat terdiri dari lima belas soal pilihan ganda; soal *pre-test* dan soal *post-test* masing-masing terdiri dari lima belas soal.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara terstruktur dan tes.

1. Observasi

Kegiatan pertama pada bagian ini yaitu dengan menyerahkan surat observasi kepada pihak sekolah. Peneliti melakukan observasi pada tanggal 13 September 2023 ditemani waka kesiswaan dan guru kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang, observasi ini guna untuk melihat lingkungan sekolah, fasilitas sekolah dan sebagainya. Selanjutnya pada tanggal 30 Oktober 2023 peneliti melakukan observasi lanjutan di MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang, ditemani dengan guru kelas IV A MI Mambaul Ulum Sepanjang

Gondanglegi Malang untuk kegiatan observasi kelas, observasi kali ini untuk melihat proses kegiatan belajar siswa di kelas, bagaimana karakteristik siswa dan kebutuhan siswa dikelas.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada elemen yang berhubungan dengan penelitian. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV A MI mambaul Ulum sepanjang Gondanglegi Malang. Peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur. Peneliti telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertulis yang telah direncanakan dan telah disusun tetapi urutan pengajuan pertanyaan bersifat fleksibel karena bergantung pada arah pembicaraan.

3. Kuesioner

Peneliti menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data nilai tentang elemen media pembelajaran yang dibuat. Kuesioner terdiri dari daftar pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau tanggapan dari validator dan siswa tentang media pembelajaran yang dibuat. Kuesioner terbagi menjadi tiga macam, yaitu kuesioner untuk validator ahli materi, validator ahli media, dan kepada siswa. Hasil dari kuesioner akan digunakan sebagai sumber bagi peneliti untuk mengubah atau meningkatkan media pembelajaran yang dibuat.

4. *Pre test* dan *Post test*

Tes tertulis dilakukan kepada objek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV A MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang. Tes dilakukan menggunakan soal *pres-test* dan *post-test* yang telah

disiapkan peneliti. Tujuan peneliti menggunakan *pres-test* dan *post-test* adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa.

H. Analisis Data

1. Analisis Validasi Media Komik

Sebelum diuji cobakan, media harus divalidasi oleh para ahli terlebih dahulu. Data deskripsi kuantitatif diubah menjadi deskripsi kualitatif sebagai hasil validasi validator. Berikut adalah rumus yang digunakan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Presentase

$\sum x$ = Jumlah skor validasi

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimum

Validitas komik dapat dinilai setelah validator ahli mengetahui hasil presentase. Kualifikasi yang memenuhi standar berikut digunakan untuk memberikan makna dan membuat keputusan tentang revisi media:

Tabel 3. 1 Klasifikasi Tingkat Kevalidan

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
80% – 100%	Sangat valid
60% – 79%	Cukup valid
40% – 59%	Kurang valid
0 – 39%	Tidak valid

(Vicky, 2022)

Menurut kriteria di atas, media komik dapat dikatakan valid jika memenuhi minimal 60 poin untuk setiap elemen dalam instrument penilaian validasi ahli media dan ahli materi. Oleh karena itu, jika media komik tidak memenuhi kriteria valid, maka akan dilakukan revisi.

2. Analisis Respon Siswa

Kemenarikan terhadap produk yang dikembangkan diperoleh melalui angket yang dianalisis menggunakan skala *Guttman*. Pada skala ini hanya menggunakan dua interval yaitu “ya” atau “tidak”. Setelah hasil angket terkumpul dilakukan perhitungan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Presentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban “ya”

$\sum xi$ = Jumlah Siswa

Dengan klasifikasi yang disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3. 2 Klasifikasi Tingkat Kemenarikan

Persentase (%)	Tingkat Kemenarikan
80% – 100%	Sangat menarik
60% – 79%	Menarik
40% – 59%	Kurang menarik
0 – 39%	Tidak menarik

(Wiku, dkk. 2023)

3. Analisis Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada saat sebelum menggunakan komik dan sesudah menggunakan komik. Peneliti menggunakan rumus *N-gain*. Rumus ini dapat digunakan untuk menganalisis hasil belajar siswa atau peningkatan aspek kognitif:

$$N - gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

S Post = Skor post-test

S Pre = Skor Pre-test

S Maks = Skor Maksimum ideal

Tabel 3. 3 Klasifikasi Hasil Belajar Siswa

No	Skor	Klasifikasi
1.	$g > 0,70$	Tinggi
2.	$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
3.	$0 < g < 0,30$	Rendah
4.	$g \leq 0$	Gagal

(Hake, 1999 dalam Abdul dkk, 2021)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Ada beberapa tahap atau langkah yang dilakukan peneliti dalam proses pengembangan, yaitu:

1. Analisis kebutuhan dan tujuan. Dalam tahapan ini peneliti melakukan observasi dan wawancara di lingkungan sekolah MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang, untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan siswa. Peneliti melakukan observasi sebanyak dua kali, observasi sekolah dan observasi kelas yang dilakukan di waktu yang berbeda. Dalam observasi sekolah peneliti didampingi oleh kesiswaan dan guru kelas IV, peneliti mengamati terkait lingkungan sekolah, fasilitas sekolah dan sistem pembelajaran yang digunakan. Dalam observasi kelas peneliti didampingi oleh guru kelas IV A, peneliti mengidentifikasi terkait kebutuhan siswa dan karakteristik siswa saat mengikuti pembelajaran.
2. Analisis pembelajaran. Peneliti dan guru membahas rencana pembelajaran yang mencakup kemampuan, langkah dan tugas dalam pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran.
3. Analisis siswa. Peneliti melakukan observasi kelas untuk mengetahui karakteristik siswa, kemampuan siswa, dan kebutuhan siswa.
4. Merumuskan tujuan unjuk kerja. Dalam hal ini buku pegangan guru menjadi pedoman dalam merancang kegiatan siswa yang nanti akan dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

5. Mengembangkan instrument. Peneliti mengembangkan dua macam instrument yaitu instrument *assasement* untuk siswa yang berupa *pre-test* dan *post-test*, sedangkan untuk produk yang dikembangkan berupa angket atau kuesioner.
6. Mengembangkan strategi pembelajaran. Peneliti memilih strategi yang cocok untuk diterapkan dikelas yaitu strategi pembelajaran inkuiri, karena pendekatan pembelajaran yang menekankan siswa untuk mendapatkan informasi melalui berpikir logis. Peneliti memilih pendekatan ini karena tujuan pembelajaran mereka dan jenis media yang mereka gunakan.³⁸
7. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran. Produk yang dikembangkan berupa komik yang dipilih untuk bahan pembelajaran, dan juga buku siswa dipilih sebagai bahan pembelajaran.
8. Merancang dan melakukan evaluasi formatif. Tahap terkahir dalam pengembangan produk tahap ini disebut validasi, yang nantinya hasilnya menentukan kelayakan produk yang dikembangkan. Dick and Carey merekomendasikan proses evaluasi formatif dengan tiga macam, salah satunya yaitu dengan uji coba lapangan yang melibatkan subjek dengan jumlah besar. Subjek pada penelitian kali ini yaitu siswa kelas IV A MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang.

Sedangkan hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran Komik yang di uji cobakan pada siswa kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang. Materi yang dimasukan ke dalam

³⁸ Sanjani, "Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Inkuiri" *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, no.2 vol.8, November 2019. 41, <https://doi.org/10.37755/jsap.v8i2.199>

media pembelajaran komik yaitu materi membangun jati diri dalam kebhinekaan. Media pembelajaran komik ini dikembangkan dengan menarik agar siswa tidak merasa bosan sehingga memberikan motivasi belajar kepada siswa. Cerita yang ada didalamnya juga dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga komik ini mudah dipahami.

Media komik visual yang dikembangkan sudah tervalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi sehingga dinyatakan layak digunakan. Ada beberapa komponen dalam media komik visual yang dikembangkan terbagi menjadi empat yaitu halaman cover, halaman pendahuluan, halaman inti, dan halaman penutup. Adapun setiap halaman dijabarkan sebagai berikut:

a. Halaman cover

Halaman cover terbagi menjadi cover depan dan belakang. Cover depan berisi tulisan judul komik dan materi yang dipilih, tertera mata pelajaran pendidikan pancasila dan bab yang dipilih, nama penulis komik, juga logo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan logo PGMI UIN selaku lembaga asal dari penulis komik, dilengkapi juga dengan gambar yang menarik. Cover belakang ada sedikit penjelasan dari media pembelajaran komik yang dikembangkan.



Gambar 4. 1 Halaman Cover Komik

b. Halaman pendahuluan

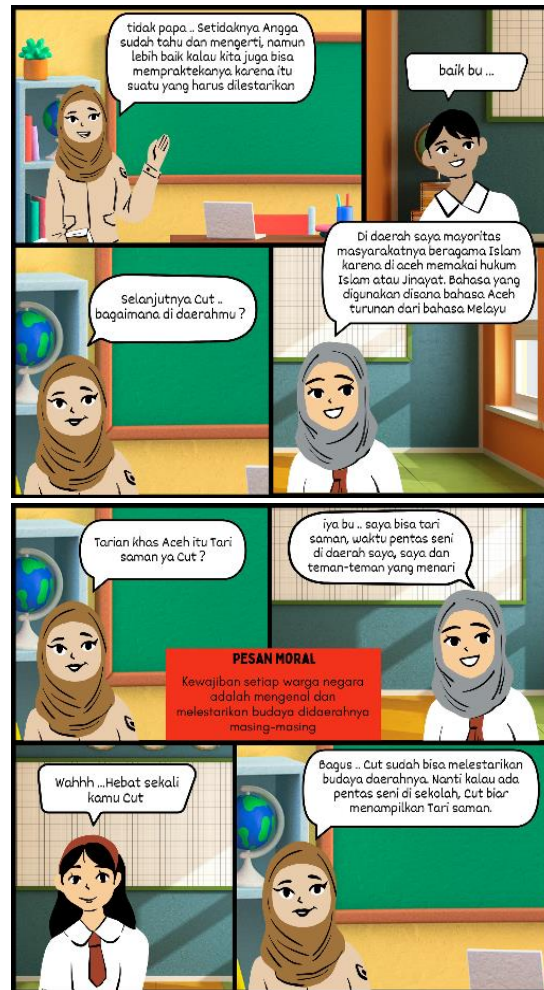
Halaman pendahuluan terdiri dari capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.



Gambar 4. 2 Halaman Pendahuluan Komik

c. Halaman inti atau cerita

Halaman ini yaitu berisi cerita komik yang ditulis oleh peneliti, cerita yang ditulis dihubungkan dengan materi dan kehidupan sehari-hari siswa. Terdapat juga pesan moral di setiap kejadian dalam cerita yang mana nantinya bisa memberikan kesan kepada siswa atau pembaca.



Gambar 4. 3 Halaman Inti atau Cerita Komik

d. Halaman penutup

Dalam halaman penutup terdapat biografi penulis komik



Gambar 4. 4 Halaman Penutup Komik

B. Hasil Uji Coba

1. Uji Coba Ahli

Produk yang dikembangkan oleh peneliti terhadap siswa kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang adalah media pembelajaran komik. Untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan instrument uji validitas. Uji validitas produk dilakukan oleh seorang ahli yang mumpuni dibidangnya, terdapat dua validator yakni validator ahli produk atau media dan validator ahli materi. Dalam penelitian ini juga menggunakan angket respon siswa sebagai uji kemenarikan produk.

a. Validitas Produk

Hasil data yang diperoleh dari validitas produk atau media pembelajaran dipaparkan dalam tabel berikut ini :

Tabel 4. 1 Hasil Validitas Produk

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1	Desain cover sesuai dengan isi materi	4
2	Penataan unsur tata letak yang terkandung dalam cover memberikan kesan keterpaduan	3
3	Kesesuaian kemenarikan desain cover	3
4	Kesesuaian makna arti dari gambar.	3
5	Kesesuaian gambar dengan tulisan	4
6	Kesesuaian ilustrasi Komik pada pemahaman konsep	3
7	Kejelasan penggunaan kata pada dialog Komik	4
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh pembaca	4
9	Jarak antara huruf dengan gambar sesuai	4
10	Ketepatan pemilihan variasi gambar yang mendukung materi	3
11	Ketepatan pemilihan karakter yang mendukung materi	4
12	Ketepatan pemilihan karakter sesuai dengan jenjang pendidikan yang dipilih (SD/MI)	4

No.	Aspek yang dinilai	Skor
13	Kesesuaian pemilihan huruf (font) yang digunakan	4
14	Kesesuaian pemilihan warna pada huruf yang digunakan	4
15	Ukuran huruf telah sesuai	4
16	Kesesuaian warna pada gambar	4
17	Kesesuaian pemilihan warna Pada tiap karakter	4
18	Ukuran gambar telah sesuai	4
19	Ukuran tiap karakter telah sesuai	4
20	Kemudahan memahami alur cerita dalam Komik.	4
	Jumlah jawaban penilaian	75
	Jumlah jawaban tertinggi	80

Hasil validasi produk atau media pembelajaran seperti yang tertera di atas kemudian dihitung dengan rumus berikut ini :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{75}{80} \times 100\%$$

$$P = 93,75 \%$$

Dari perhitungan data yang diperoleh menghasilkan nilai 93,75 %, nilai tersebut masuk kedalam kategori sangat valid, sehingga dapat dikatakan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak digunakan.

b. Validitas Materi

Hasil data yang diperoleh dari validitas materi disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 4. 2 Hasil Validitas Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran.	4
2	Materi disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
3	Materi mendukung tercapainya pembelajaran.	3

No.	Aspek yang dinilai	Skor
4	Materi mendukung tujuan pembelajaran.	4
5	Materi sesuai dengan subtema pembelajaran.	3
6	Manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan siswa.	4
7	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran.	4
8	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa.	3
9	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam Komik mudah dipahami.	4
10	Materi pembelajaran menggunakan contoh yang terdapat pada lingkungan siswa.	4
11	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD.	4
12	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan.	3
13	Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep.	4
14	Pembelajaran berpusat pada siswa.	4
15	Kebermaknaan dalam materi pembelajaran.	4
16	Ilustrasi mendukung kejelasan mater.	3
17	Penumbuhan motivasi belajar untuk memahami materi.	4
18	Konsistensi materi dengan pokok bahsan.	4
19	Materi dikemas secara sistematis.	4
20	Kesesuaian materi pembelajaran denga karakteristik siswa.	4
	Jumlah jawaban penilaian	75
	Jumlah jawaban tertinggi	80

Hasil validasi materi seperti yang tertera di atas kemudian dihitung dengan rumus berikut ini :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{75}{80} \times 100\%$$

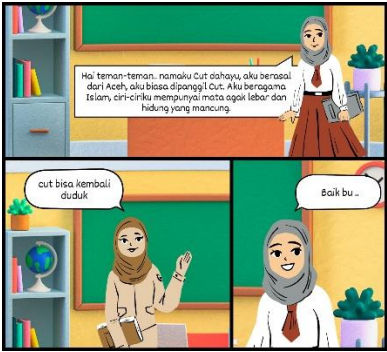
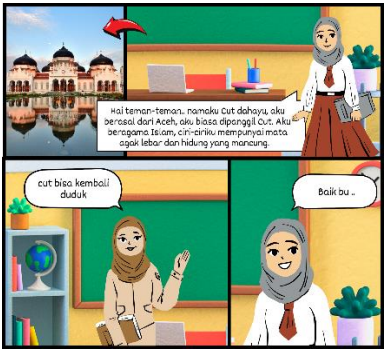
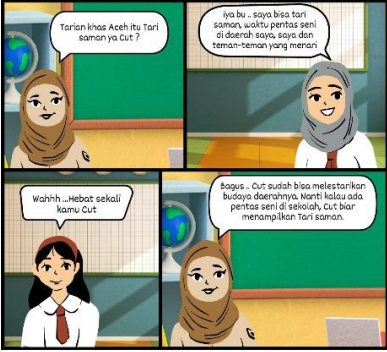
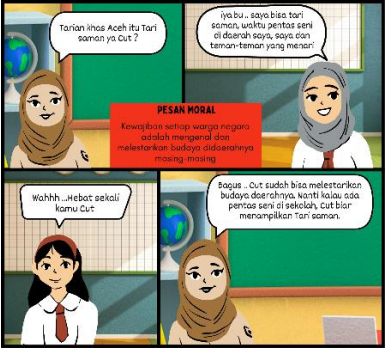
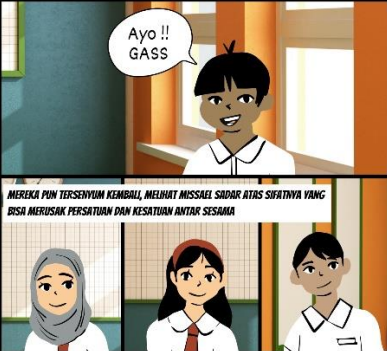
$$P = 93,75 \%$$

Dari perhitungan data yang diperoleh menghasilkan nilai 93,75 %, nilai tersebut masuk kedalam kategori sangat valid, sehingga dapat dikatakan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak digunakan.

Dalam proses validasi produk maupun validasi materi peneliti mendapatkan catatan kritik dan saran dari para validator. Bagian yang perlu direvisi yaitu di halaman cover depan, beberapa di halaman inti, dan halaman cover. Lebih rincinya disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 3 Revisi Produk

Bagian	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Halaman Cover Depan		
Halaman Inti		
		

Bagian	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	 Hai teman-teman, namaku Cut dahayu, aku berasal dari Aceh, aku biasa dipanggil Cut. Aku beragama Islam, ciri-ciriku mempunyai mata agak lebar dan hidung yang mancung. cut bisa kembali duduk Baik bu ..	 Hai teman-teman, namaku Cut dahayu, aku berasal dari Aceh, aku biasa dipanggil Cut. Aku beragama Islam, ciri-ciriku mempunyai mata agak lebar dan hidung yang mancung. cut bisa kembali duduk Baik bu ..
	 siapa selanjutnya? saya bu .. Nama saya Missael, saya berasal dari Papua. Agama saya Protestan ciri-ciri saya bertubuh pendek, kulit berwarna coklat. Di daerah saya masyarakatnya tinggal di rumah hanoi.	 siapa selanjutnya? saya bu .. Nama saya Missael, saya berasal dari Papua. Agama saya Protestan ciri-ciri saya bertubuh pendek, kulit berwarna coklat. Di daerah saya masyarakatnya tinggal di rumah hanoi. PESAN MORAL Kita harus mengenal dan memahami identitas diri dan lingkungan kita
	 Tarian khas Aceh itu Tari saman ya Cut? Iya bu .. saya bisa tari saman, waktu pentas seni di daerah saya, saya dan teman-teman yang menari Wahhh ..hebat sekali kamu Cut Bagus .. Cut sudah bisa melestarikan budaya daerahnya. Nanti kalau ada pentas seni di sekolah, Cut bisa menampilkan Tari saman.	 Tarian khas Aceh itu Tari saman ya Cut? Iya bu .. saya bisa tari saman, waktu pentas seni di daerah saya, saya dan teman-teman yang menari PESAN MORAL Kewajiban setiap warga negara adalah mengenal dan melestarikan budaya daerahnya masing-masing Wahhh ..hebat sekali kamu Cut Bagus .. Cut sudah bisa melestarikan budaya daerahnya. Nanti kalau ada pentas seni di sekolah, Cut bisa menampilkan Tari saman.
	 Ayo !! GASS MEREKA PUN TERSENYUM KEMBALI, MELIHAT MISSAEL SUDAH ATAS SURATNYA YANG BISA MERUSAK PERSATUAN DAN KESATUAN ANTAR SESAMA	 Ayo !! GASS PESAN MORAL Hidup rukun adalah kunci dalam menjadi warga negara agar tercapai persatuan dan kesatuan antar sesama AKHIRNYA MEREKA PUN MELAKUKAN PIKET KELAS BERSAMA-SAMA MENDEKORASI KELAS DENGAN PERASAN BAHAGIA ...

Bagian	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Halaman Cover Belakang		Komik ini diciptakan untuk menjadi media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 yaitu materi membangun jati diri dalam kebhinekaan. Terdapat cerita yang menarik didalamnya, cerita yang dihubungkan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa. Membuat komik ini mudah dipahami. Diharapkan siswa bisa mengambil manfaat dari setiap cerita yang ada didalamnya.

2. Uji Calon Pengguna

Peneliti mengukur kemenarikan produk dengan memberikan angket respon siswa. Angket respon siswa berisikan 10 pernyataan yang nantinya akan di isi oleh siswa, diberikan kepada 30 siswa kelas IV A MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang Dalam hal ini menggunakan skala *Guttman* dengan dua pilihan opsi “ya” atau “tidak” pada setiap pilihan pernyataan. Berikut hasil tanggapan siswa:

Tabel 4. 4 Penyajian Hasil Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Tampilan Media Pembelajaran komik sangat menarik.	30	0
2	Gambar dan karakter dalam Media Pembelajaran Komik memudahkan saya dalam memahami cerita.	30	0
3	Media Pembelajaran Komik membuat saya lebih bersemangat dalam mempelajari materi membangun jati diri dalam kebhinekaan.	29	1
4	Dengan menggunakan Media Pembelajaran Komik, belajar materi membangun jati diri dalam kebhinekaan menjadi tidak membosankan.	29	1
5	Media Pembelajaran Komik mendukung saya untuk menguasai materi membangun jati diri dalam kebhinekaan.	30	0
6	Isi cerita dalam Media Pembelajaran Komik berkaitan dengan materi membangun jati diri dalam kebhinekaan.	30	0

No	Pernyataan	Ya	Tidak
7	Isi cerita dalam Media Pembelajaran Komik berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	28	2
8	Kalimat yang digunakan dalam Media Pembelajaran Komik jelas dan mudah dipahami.	28	2
9	Bahasa yang digunakan dalam Media Pembelajaran Komik sederhana dan mudah saya mengerti.	29	1
10	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah saya baca.	29	1

Adapun analisis angket respon siswa di paparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 5 Analisis Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	Penilaian		
		S	P%	Kategori
1	Tampilan Media Pembelajaran komik sangat menarik.	30	100%	Sangat menarik
2	Gambar dan karakter dalam Media Pembelajaran Komik memudahkan saya dalam memahami cerita.	30	100%	Sangat menarik
3	Media Pembelajaran Komik membuat saya lebih bersemangat dalam mempelajari materi membangun jati diri dalam kebhinekaan.	29	96%	Sangat menarik
4	Dengan menggunakan Media Pembelajaran Komik, belajar materi membangun jati diri dalam kebhinekaan menjadi tidak membosankan.	29	96%	Sangat menarik
5	Media Pembelajaran Komik mendukung saya untuk menguasai materi membangun jati diri dalam kebhinekaan.	30	100%	Sangat menarik
6	Isi cerita dalam Media Pembelajaran Komik berkaitan dengan materi membangun jati diri dalam kebhinekaan.	30	100%	Sangat menarik
7	Isi cerita dalam Media Pembelajaran Komik berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	28	93%	Sangat menarik

No	Pernyataan	Penilaian		
		S	P%	Kategori
8	Kalimat yang digunakan dalam Media Pembelajaran Komik jelas dan mudah dipahami.	28	93%	Sangat menarik
9	Bahasa yang digunakan dalam Media Pembelajaran Komik sederhana dan mudah saya mengerti.	29	96%	Sangat menarik
10	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah saya baca.	29	96%	Sangat menarik
Rata-rata		97%		Sangat menarik

Dari hasil angket respon siswa yang telah dihitung, menghasilkan nilai 97% dengan kategori sangat menarik. Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik sangat menarik untuk dijadikan media pembelajaran.

C. Hasil Belajar Siswa

Dalam penelitian ini, menggunakan soal *pre-test* dan *post-test* untuk melihat hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan. Jumlah soal *pre-test* yaitu 15 butir dan soal *post-test* berjumlah 15 butir dengan bentuk soal pilihan ganda. Rumus yang digunakan dalam mengolah data pada hasil belajar siswa yaitu rumus *N-Gain*. Berikut adalah paparan dari tes hasil belajar siswa:

Tabel 4. 6 Penyajian Tes Hasil belajar Siswa

No.	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	A.	86	100
2	A. N.	80	100
3	A. R. S.	70	86
4	A. F.	66	93
5	A. M. H. N.	50	80
6	A. H.	80	80

No.	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
7	A. A.	86	100
8	A. A. C. A.	60	80
9	A. N. N. A.	80	100
10	E. S. I.	73	100
11	F. A. B.	66	86
12	F. D. S.	80	93
13	G. P. S.	80	93
14	H. P. W.	53	86
15	K. Z. S.	50	80
16	M. A. N. A.	60	80
17	M. F. H. A.	93	100
18	M. R. A. G. P.	40	80
19	M. R. M. P.	60	80
20	M. T.	73	80
21	M. Z. R. A.G.	53	80
22	M. P. S.	86	100
23	M. S. E. B.	53	80
24	M. A. A. H.	46	73
25	M. D. H.	80	93
26	N. Q. A.	60	80
27	N. M. S. A.	80	93
28	N. P. P.	93	93
29	R. K. A.	66	93
30	R. U. Z.	60	93

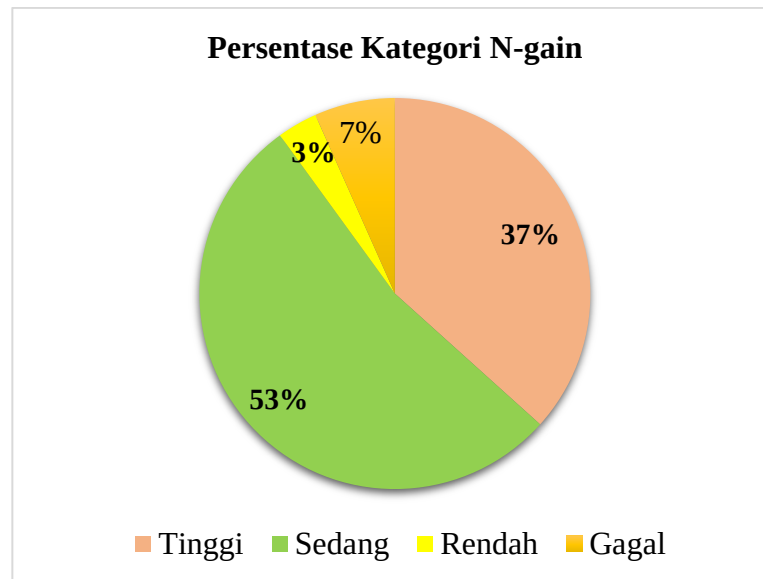
Adapun analisis tes hasil belajar siswa dengan *pre-test* dan *post-test* dipaparkan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 4. 7 Analisis Tes Hasil belajar Siswa

No.	Nama Siswa	Skor		N-Gein Score	Kriteria
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>		
1	A.	86	100	1	Tinggi
2	A. N.	80	100	1	Tinggi
3	A. R. S.	70	86	0,53333	Sedang
4	A. F.	66	93	0,79412	Tinggi
5	A. M. H. N.	50	80	0,6	Sedang
6	A. H.	80	80	0	Gagal
7	A. A.	86	100	1	Tinggi
8	A. A. C. A.	60	80	0,5	Sedang
9	A. N. N. A.	80	100	1	Tinggi
10	E. S. I.	73	100	1	Tinggi
11	F. A. B.	66	86	0,58824	Sedang

No.	Nama Siswa	Skor		N-Gein Score	Kriteria
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>		
12	F. D. S.	80	93	0,65	Sedang
13	G. P. S.	80	93	0,65	Sedang
14	H. P. W.	53	86	0,70213	Tinggi
15	K. Z. S.	50	80	0,6	Sedang
16	M. A. N. A.	60	80	0,5	Sedang
17	M. F. H. A.	93	100	1	Tinggi
18	M. R. A. G. P.	40	80	0,66667	Sedang
19	M. R. M. P.	60	80	0,5	Sedang
20	M. T.	73	80	0,25926	Rendah
21	M. Z. R. A. G.	53	80	0,57447	Sedang
22	M. P. S.	86	100	1	Tinggi
23	M. S. E. B.	53	80	0,57447	Sedang
24	M. A. A. H.	46	73	0,5	Sedang
25	M. D. H.	80	93	0,65	Sedang
26	N. Q. A.	60	80	0,5	Sedang
27	N. M. S. A.	80	93	0,65	Sedang
28	N. P. P.	93	93	0	Gagal
29	R. K. A.	66	93	0,79412	Tinggi
30	R. U. Z.	60	93	0,825	Tinggi
Rata-Rata		68,7667	88,5	0,65373	Sedang

Pada tabel 4.7 telah dipaparkan hasil belajar siswa yang menunjukkan adanya peningkatan, dengan perolehan skor rata rata 68,7 untuk *pre-test* dan perolehan skor rata rata 88,5 untuk *post-test*. Setelah mendapatkan hasil tersebut, peneliti melakukan uji Normalitas Gain (*N-Gain*) untuk menilai apakah hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media komik. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar siswa dengan uji *N-Gain*, yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4. 5 Persentase Kategori N-gain

Hasil uji coba *N-Gain* menunjukkan presentase kategori sedang 53%, kategori tinggi 37%, kategori rendah 3% dan kategori gagal 7%. Skor rata-rata *N-Gain* menunjukkan angka 0,6 sehingga menempatkannya dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengenai materi Membangun Jati Diri Dalam Kebhinekaan mengalami peningkatan.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang Telah Dikembangkan

Analisis kebutuhan dan tujuan adalah langkah awal yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti melakukan observasi dan wawancara di lingkungan sekolah MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang, untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan siswa. Peneliti melakukan observasi sebanyak dua kali, observasi sekolah dan observasi kelas yang dialukan di waktu yang berbeda.

Analisa kebutuhan adalah cara yang efektif untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul dalam sebuah organisasi pembelajaran.³⁹ Sesuai dengan pendapat tersebut, peneliti melakukan analisa kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah yang ada pada sekolah tersebut. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada pihak sekolah untuk mendapatkan data dari analisa yang dilakukan.

Langkah selanjutnya yaitu analisis pembelajaran. Pada tahap ini peneliti dan guru membahas rencana pembelajaran yang mencakup kemampuan, langkah dan tugas dalam pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran. Analisis pembelajaran adalah bentuk penjabaran perilaku umum menjadi perilaku khusus yang tersusun secara logis dan sistematis.⁴⁰ Semua kegiatan atau perilaku siswa yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran dibahas dan disusun oleh peneliti pada tahap ini.

³⁹ Abidin, Zaenal, "Analisis Kebutuhan Pembelajaran dan Analisis Pembelajaran Dalam Desain Sistem Pembelajaran," *SUHUF*, no. 1 vol. 19 Mei 2007: 60-69.

⁴⁰ Atwi Suparman, "*Desain Instructional Proyek pengembangan Universitas Terbuka Ditjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional*," 2001.

Langkah selanjutnya yaitu analisis siswa atau pebelajar. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi kelas untuk mengetahui karakteristik siswa, kemampuan siswa, dan kebutuhan siswa. Analisis siswa adalah telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran.⁴¹ Dengan masuk kedalam kelas dan ikut serta dalam proses pembelajaran dengan siswa, peneliti bisa mengetahui karakteristik siswa saat di dalam kelas, kemampuan siswa dalam menerima materi, dan kebutuhan siswa yang diperlukan dalam pembelajaran.

Merumuskan tujuan unjuk kerja adalah langkah selanjutnya. Pada tahap ini peneliti menggunakan buku pegangan guru yang akan menjadi pedoman dalam merancang kegiatan siswa, ini dilakukan agar siswa mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dalam unjuk kerja yang dikembangkan oleh peneliti termuat semua kegiatan siswa yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran.

Langkah selanjutnya yaitu mengembangkan instrument. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Pada tahap ini peneliti mengembangkan dua macam instrument yaitu instrument *assasement* untuk siswa yang berupa *pre-test* dan *post-test*, dengan jumlah 15 soal type *multiple choise*. Sedangkan untuk produk yang dikembangkan berupa angket atau kuesioner yang nanti akan di isi pada saat validasi.

Selanjutnya yaitu pada langkah mengembangkan strategi pembelajaran. Dalam tahap ini peneliti memilih strategi yang cocok untuk diterapkan dikelas

⁴¹ Anwar, Sjaeful, *Metode Pengembangan Bahan Ajar*, (Bandung, IEG; 2023)

yaitu strategi pembelajaran inkuiri, karena pendekatan pembelajaran yang menekankan siswa untuk mendapatkan informasi melalui berpikir logis. Peneliti memilih pendekatan ini karena tujuan pembelajaran mereka dan jenis media yang mereka gunakan.⁴² Karena media yang dikembangkan berupa komik strategi pembelajaran ini cocok untuk digunakan.

Langkah selanjutnya merupakan mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menggunakan produk yang dikembangkan berupa komik yang dipilih untuk bahan pembelajaran, dan juga buku siswa dipilih sebagai bahan pembelajaran. Langkah terakhir yaitu Merancang dan melakukan evaluasi formatif. Tahap terakhir dalam pengembangan produk tahap ini disebut validasi, yang nantinya hasilnya menentukan kelayakan produk yang dikembangkan. Dick and Carey merekomendasikan proses evaluasi formatif dengan tiga macam, salah satunya yaitu dengan uji coba lapangan yang melibatkan subjek dengan jumlah besar.⁴³ Subjek pada penelitian kali ini yaitu siswa kelas IV A MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang.

Pengembangan komik ini diciptakan untuk menjadi media pembelajaran materi membangun jati diri dalam kebhinekaan kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang. Dalam kegiatan pembelajaran guru memiliki posisi yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran, karena fungsi

⁴² Sanjani, "Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Inkuiri" *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, no.2 vol.8, November 2019. 41, <https://doi.org/10.37755/jsap.v8i2.199>

⁴³ Setyosari, Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Jakarta, Kencana, 2013), 292-293.

utama guru ialah merancang, mengelola, dan melaksanakan pembelajaran.⁴⁴ Namun pada kenyataannya banyak sekali guru yang belum melaksanakan tugasnya dengan baik. Salah satu faktor penghambat tersebut adalah kemampuan guru itu sendiri dalam menunjang pelaksanaan tugasnya. Kemampuan yang dimaksud salah satunya penggunaan, penyediaan dan penguasaan teknologi media pembelajaran.⁴⁵

Hal ini hampir sama dengan data yang diperoleh peneliti setelah melakukan observasi lapangan, beberapa permasalahan yang diperoleh yaitu pertama, guru masih cenderung menggunakan metode ceramah. Yang dimaksud dengan ceramah dalam metode pembelajaran di sini adalah penyampaian materi pelajaran secara langsung oleh guru melalui penuturan lisan atau komunikasi verbal yang menggunakan bahasa bisa disebut juga dengan pidato.⁴⁶ Kedua, masih kurangnya media pembelajaran sehingga siswa lebih cepat merasa bosan dengan kondisi kelas yang monoton, ini mempengaruhi menurunnya motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa. Peran media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di mana dalam perkembangannya saat ini media pendidikan bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang melekat dengan sistem pendidikan dan pembelajaran.⁴⁷

⁴⁴ Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar" *The Importance of Learning Media In Improving Student Learning Achievements*, no. 2 Vol 5. 2018.

⁴⁵ Amelia dkk, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar" *Journal on Education*, no. 02 vol. 05 Januari 2023.3929. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

⁴⁶ Ridwan, "Metode Pembelajaran Ceramah" *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, no. 1 vol. 1. 2020. 108.

⁴⁷ Usman dkk, *Media Pembelajaran* (Jakarta, Ciputat Pers, 2002)

Dalam kasus ini, guru membutuhkan media pembelajaran, karena media pembelajaran yang digunakan guru sangat mempengaruhi minat, motivasi, dan hasil belajar siswa.⁴⁸ Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar.⁴⁹ Media pembelajaran juga diartikan segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.⁵⁰ Peneliti mengembangkan media pembelajaran komik dengan kombinasi gambar dan kata sehingga memberikan kesan menarik terhadap pembaca. Isi cerita dalam komik juga dihubungkan langsung dengan kehidupan yang di alami siswa di sekolah membuat komik ini mudah dipahami, dan siswa lebih cepat menangkap pesan yang ada dalam cerita komik tersebut. Dengan adanya media pembelajaran komik ini, bisa membantu guru dalam menjelaskan materi, kegiatan belajar mengajar juga lebih hidup dan tidak monoton sehingga motivasi belajar siswa meningkat dalam mempelajari materi dan hasil belajar pun juga meningkat.

Materi yang diangkat dalam komik ini yaitu materi membangun jati diri dalam kebhinekaan, materi ini termuat dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Hal mendasar kenapa materi ini di pilih karena fenomena yang sudah banyak terjadi khususnya di lingkungan pendidikan, yaitu perundungan yang kerap terjadi disebabkan oleh kurangnya rasa menghargai terhadap sesama. Perundungan adalah perilaku atau tindakan agresi yang

⁴⁸ Regita Anesia, Bambang Sri Anggoro, dan Indra Gunawan, "Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus," 2018.

⁴⁹ Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa" *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, no.1 vol.2 2017.2.

⁵⁰ Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan," *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (30 Juni 2019): 20–28, <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>.

dilakukan berulang-ulang oleh individu kepada individu, ataupun kelompok kepada individu.⁵¹

Tidak sedikit perilaku perundungan terjadi di lingkungan sekolah dasar, yang notabene mereka masih dibawah umur dan tidak seharusnya perilaku ini dilakukan oleh siswa sekolah dasar. Secara tidak langsung mereka para pelaku perundungan telah merusak nilai kebhinekaan. Penanaman nilai saling menghargai dan menjaga kerukunan harus ditekankan pada proses pembelajaran, dengan harapan agar mereka bisa mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari, dan mereka sadar apabila perilaku perundungan itu adalah hal yang tidak baik. Maka dari itu, peneliti memilih materi ini sebagai bahan dalam mengembangkan cerita komik. Dengan membuat cerita semenarik mungkin yang dihubungkan dengan materi, siswa bisa mengambil nilai dan pesan yang terkandung dalam setiap cerita.

Keunggulan media komik ini yaitu dari segi bentuk media komik ini cukup praktis dibawa kemanapun, karena dari bentuknya yang menyerupai buku dengan ukuran yang telah disesuaikan membuat media komik visual ini mudah dibawa dan mudah dimasukan dalam tas, dalam kata lain komik ini mudah disimpan. Dari segi isi, pemahaman materi kepada siswa diberikan secara tersirat dan tersurat, saat siswa membaca cerita dalam komik tidak sadar bahwa mereka juga sudah membaca materi yang dipelajari. Tampilan yang di isi dengan warna dan gambar yang beragam, membuat siswa akan lebih betah membaca cerita komik dibandingkan dengan media cetak lainnya. Kekurangan komik bila dijadikan sebagai media yaitu komik hanya bisa digunakan pada

⁵¹ Aning dan Amrul, "Intensi Pelaku Perundungan (*Bullying*): Studi Fenomenologis Pada Pelaku Perundungan di Sekolah" *Jurnal Nasional Psycho Idea*, no.1 vol.17 2019.67.

siswa yang mendukung pembelajaran visual, komik akan mudah rusak karena bahan yang digunakan terbuat dari kertas, dan pembuatan media komik membutuhkan waktu yang cukup lama karena membutuhkan proses yang didalamnya.

B. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan kepada validator untuk melihat seberapa valid produk yang sedang dikembangkan. Uji coba juga dilakukan kepada siswa untuk melihat kemenarikan produk. Terdapat dua validasi pada tahap ini, validasi ahli materi dan validasi ahli media. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh dua validator ahli pada bidangnya. Validasi ahli media dengan validator Vanissa Aviana Melinda, M.Pd adalah seorang dosen di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Sedangkan Validator pada ahli materi yaitu Nuril Nuzulia, M.Pd. I juga seorang dosen di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dalam validasi media ada beberapa revisi terhadap pengembangan media yang telah dikembangkan. Seperti gambar yang ada di cover depan agar lebih menonjolkan sisi kebhinekaanya, tambahan gambar di dalam cerita komik, dan dalam cover belakang harap ditulis gambaran dasar terkait media ini dibuat. Setelah divalidasi dan dihitung, menghasilkan nilai presentase 93,75% dengan kategori sangat valid, dalam arti media yang dikembangkan berupa komik sangat layak digunakan.

Adapun dalam validasi ahli materi revisi terhadap produk yang dikembangkan yaitu pada isi cerita komik, setiap akhir cerita dalam komik diberikan pesan moral agar makna dari cerita komik dapat berkesinambungan

dengan materi pelajaran. Hasil penilaian dari validator menunjukkan presentase di angka 93,75% masuk dalam kategori sangat valid. Dengan hasil ini, produk yang di kembangkan berupa komik visual sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kelas.

Dalam mengukur seberapa menarik produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan angket respon yang di isi oleh siswa. Peneliti menggunakan skala *Guttman* dalam menyusun angket, hanya ada dua pilihan “ya” atau “tidak” pada setiap pernyataan. Skala *Guttman* adalah skala yang digunakan untuk menjawab yang bersifat jelas, tegas, dan konsisten.⁵² Angket ini dibagikan kepada 30 siswa kelas IV A MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang.

Berdasarkan angket respon siswa yang telah di hitung oleh peneliti, menghasilkan nilai 97%, angka tersebut termasuk dalam kategori sangat menarik. Maka dapat diartikan bahwa media yang dikembangkan berupa komik visual memiliki kemenarikan apabila dipakai dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar harus menggunakan media pembelajaran yang menarik, contohnya yaitu komik.⁵³ Dari hasil angket yang di isi oleh siswa, beberapa poin yang menjadikan media komik visual ini memiliki daya tarik yaitu tampilan dalam media komik ini sangat menarik menjadikan siswa bersemangat dalam membaca setiap lembarnya, cerita komik yang dihubungkan langsung kedalam aktivitas kehidupan siswa membuat komik ini mudah dipahami.

⁵² Rahardja dkk, *Statistik Deskriptif (Teori, Rumus, Kasus Untuk Penelitian)*, (Banten, APTIKOM: 2023).35.

⁵³ Fitriani, Naura, “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik,” *SENAPADMA*, Vol. 1 Oktober 2021. 92.

C. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Dikalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijasah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa.⁵⁴

Untuk menguji hasil belajar siswa peneliti menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Soal yang dikembangkan oleh peneliti berjumlah 15 butir dengan tipe soal *multiple choise* yang dibagikan kepada 30 siswa kelas IV A MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang. *Pre-test* dikerjakan siswa pada awal penelitian dan belum mendapatkan pengaruh dari media, sedangkan *post-test* dikerjakan siswa setelah mendapatkan pengaruh media yang dikembangkan berupa komik.

Dari tes tersebut menghasilkan nilai rata-rata 68,7 untuk *pre-test* dan nilai rata-rata 88,5 untuk *post-test*. Penghitungan menggunakan uji nomalitas Gain (*N-Gain*) menunjukan hasil dengan nilai rata-rata 0,6 masuk dalam kategori sedang, dengan presentasi kategori sedang 53%, kategori tinggi 37%, kategori rendah 3%, dan kategori gagal 7%. Dilihat dari nilai tersebut dapat dikatakan adanya peningkatan dari tes hasil belajar siswa.

⁵⁴ Dakhi, "Peningkatan Hasil belajar Siswa" *Jurnal Education and Development*, no.2 vol.8 Mei 2020.468.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian terhadap media pembelajaran komik visual pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi membangun jati diri dalam kebhinekaan kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran yang berbentuk komik dengan materi membangun jati diri dalam kebhinekaan yang ada dalam pelajaran pendidikan pancasila kelas IV.
2. Hasil uji coba dalam penelitian ini yaitu dari validasi dan uji coba kemenarikan produk. Validitas produk oleh validator ahli media mendapatkan nilai presentase 93,75% dengan kategori sangat valid, mendefinikan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak digunakan. Dari validator ahli materi juga mendapatkan nilai presentase 93,75%, hal ini menunjukkan bahwa produk sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil kemenarikan produk menunjukkan nilai 97% dengan kategori sangat menarik. Dari hasil tersebut, dapat diartikan bahwa media yang dikembangkan berupa komik sangat menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Peneliti mengumpulkan data kemenarikan produk menggunakan angket respon siswa.

3. Hasil tes belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan nilai. Dibuktikan dengan tes yang sudah dikerjakan oleh siswa, menghasilkan nilai rata-rata *pre-test* 68,7 dan nilai *post-test* 88,5. Begitu juga dengan nilai uji Normalitas Gain (*N-Gain*) menghasilkan skor rata-rata 0,6 masuk dalam kategori sedang. Dengan rincian presentase 53% kategori tinggi, 37% kategori sedang, 3% kategori rendah, dan 7% kategori gagal.

B. Saran

Saran pemanfaatan dari produk yang dikembangkan berupa komik visual pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi membangun jati diri dalam kebhinekaan kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang yaitu:

1. Pemanfaatan media pembelajaran komik visual harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Pemanfaatan lebih lanjut terhadap komik visual ini bisa mengganti isi ataupun cerita ke dalam materi yang lain, agar bisa menjadi media alternatif dalam pembelajaran.
3. Pemanfaatan media pembelajaran komik visual harus didukung dengan karakteristik dan kemampuan siswa yang menguasai dalam hal kecakapan membaca.
4. Pengembangan media komik dapat menjadi rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul dkk, "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan *N-Gain* di PGMI," *Jurnal Basicedu*, vol. 5 no. 2 2021.1041.
- Abidin, Zaenal, "Analisis Kebutuhan Pembelajaran dan Analisis Pembelajaran Dalam Desain Sistem Pembelajaran," *SUHUF*, no. 1 vol. 19 Mei 2007: 60-69.
- Ais Rosyida, "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Qalamuna-Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, no.1 Vol. 11 Juni 2019. 47.
- Ambaryani, "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif," *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, no. 3 vol. 1 2017.19.
- Amelia dkk, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar" *Journal on Education*, no. 02 vol. 05 Januari 2023.3929.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Aning dan Amrul, "Intensi Pelaku Perunduan (*Bullying*): Studi Fenomenologis Pada Pelaku Perundungan di Sekolah" *Jurnal Nasional Psycho Idea*, no.1 vol.17 2019.67.
- Annisa Mayasari dkk, "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Tahsinia* 2, No. 2 (30 Oktober 2021): 173–79, <https://doi.org/10.57171/Jt.V2i2.303>.
- Anwar, Sjaeful, *Metode Pengembangan Bahan Ajar*, (Bandung, IEG; 2023)
- Atwi Suparman, "Desain Instructional Proyek pengembangan Universitas Terbuka Ditjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional," 2001.
- Budiarti, Haryanto, "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV," *Jurnal Prima Edukasia*, no. 2 Vol. 4 Juli 2016.
- Dakhi, "Peningkatan Hasil belajar Siswa" *Jurnal Education and Development*, no.2 vol.8 Mei 2020.468.
- Dhiya Ulhaq, "Pendidikan Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka Jenjang Sekolah Dasar" (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020), 2.
- Dian Ratna Puspananda, "Studi Literatur: Komik Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif," T.T.

- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The systematic design of instruction*. 4th ed. New York, NY: Harper Collin Gustafson, K. and Branch, R. (1997) *Revisioning Models of Instructional Development*. *Educational Technology, Research and Development*, 45 (3), 73-89.
- Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa" *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, no.1 vol.2 2017.2.
- Eka Rama Mahendra dkk, "Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Education and Development*, No.1 Vol.9 Februari 2021. 280.
- Erika Dini Putri, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," Preprint (Open Science Framework, 3 Agustus 2023), <https://doi.org/10.31219/Osf.Io/Adw5s>.
- Ester Reni Sawitri, *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar* (Kab. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), 23.
- Fitriani, Naura, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik," *SENAPADMA*, Vol. 1 Oktober 2021. 92.
- Haris Budiman, "Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 7 November 2016. 181.
- Haryati Sri, "*Research And Development (R&D)* Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan," Vol.37 No.1, 15 September 2012, 14.
- Heru Dwi Waluyanto, "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran," 7, No. 1 (T.T.).
- Ibda, "Pendidikan Moral Anak Melalui Pengajaran Bidang Studi PPKn dan Pendidikan Agama," *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 12(2), 2012, 338–347.
- Indaryati, Jailani, "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Prima Edukasia*, no. 1 Vol. 3 2015.
- Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan," *Indonesian Journal Of Primary Education* 3, No. 1 (30 Juni 2019): 20–28, <https://doi.org/10.17509/Ijpe.V3i1.16060>.
- Mazida, "Implementasi Media Komik dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Sains*, no. 3 Vol. 1 2015.

- Neni Isnaeni Dan Dewi Hildayah, "Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa," *Jurnal Syntax Transformation* 1, No. 5 (24 Juli 2020): 148–56, <https://doi.org/10.46799/Jst.V1i5.69>.
- Ni Putu Chandra Prasatya Dewi, "Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Jenjang Sekolah Dasar.
- Nick Soedarso, "Komik: Karya Sastra Bergambar," *Humaniora* 6, No. 4 (30 Oktober 2015): 496, <https://doi.org/10.21512/Humaniora.V6i4.3378>.
- Nurgiansyah, "Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur," *Jurnal undiksha*, vol. 9 no. 1 Februari 2021.34.
- Nursifa Fauziah, dkk, "Kelebihan dan Kekurangan Jenis-jenis Media," *Jurnal Telekomunikasi, Kendali dan Listrik*, Vol. 3 no. 2 2022.84.
- Rahardja dkk, *Statistik Deskriptif (Teori, Rumus, Kasus Untuk Penelitian)*, (Banten: APTIKOM, 2023).35.
- Rahmawati, "Komik Sebagai inovasi Dalam Pengenalan Keterampilan Menulis" *Jurnal audi*, no. 2 vol. 2 2018.62.
- Ranu, "Konsep Teori Belajar Dalam Islam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadist," *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.6 No.1 (2017), 215.
- Regita Anesia, Bambang Sri Anggoro, Dan Indra Gunawan, "Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus," 2018.
- Ridwan, "Metode Pembelajaran Ceramah" *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, no. 1 vol. 1. 2020. 108.
- Rita Anggraini, "Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai," *Jurnal of Moraland and Civic Education*, no. 1 Vol. 1 July 2017.17.
- Sanjani, "Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Inkuiri" *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, no. 2 vol. 8, November 2019. 41, <https://doi.org/10.37755/jsap.v8i2.199>
- Sari, Wicaksono, "Pengembangan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V SD Plus Darul Ulum Jombang," *JPGSD*, NO. 5 Vol. 10 2022.
- Setyosari, Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Jakarta, Kencana, 2013), 292-293.
- Sigit Dwi Laksana, "Komik Pendidikan Sebagai Media Inofatif MI/SD," T.T.

- Sudikan dkk, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development) Dalam Pendidikan dan Pembelajaran* (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2023) 1.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013) 297.
- Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3, No. 1 (27 Juni 2018): 173, <https://doi.org/10.33511/Misykat.V3n1.173>.
- Usman dkk, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002)
- Wahid, “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar” *The Importance of Learning Media In Improving Student Learning Achievements*, no. 2 Vol 5. 2018.
- Wiku dkk, “Improving students understanding with teching materials based on augmented reality video animation,” *Jurnal Fundadiknas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, vol. 6 no. 3 November 2023.226. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i3.9343>
- Winarno, *Paradigma Baru Pendidikan Pancasila* (Jakarta: Bumi Medika, 2016), 2.
- Winata, dkk, “Pengembangan Media Komik Gambar Grafis pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak dan Kewajiban Masyarakat,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.
- Yonathan Hae dkk, “Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmu Pendidikan*, no 4 Vol. 3 Tahun 2021. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.522>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1703/Un.03.1/TL.00.1/09/2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

11 September 2023

Kepada

Yth. Kepala MI Mambaul Ulum Sepanjang

di

Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Ahmad Fiqhan Zidni
NIM : 200103110098
Tahun Akademik : Ganjil - 2023/2024
Judul Proposal : Pengembangan Media Komik Globalisasi untuk Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang, Gondanglegi

Diberi izin untuk melakukan survey / studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,
Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1413/Un.03.1/TL.00.1/04/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

24 April 2024

Kepada

Yth. Kepala MI Mambaul Ulum Sepanjang
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Ahmad Fiqhan Zidni
NIM	: 200103110098
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2023/2024
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Komik Visual pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan Kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang
Lama Penelitian	: April 2024 sampai dengan Juni 2024 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

A. Bekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
Muhammad Walid, MA
29730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

	YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM MAMBAUL ULUM SEPANJANG MI MAMBAUL ULUM STATUS TERAKREDITASI "A" NSM. 111235070081 NPSN.60715060 JL. KH. HASYIM ASY'ARI SEPANJANG KEC. GONDANGLEGI TELP. (0341) 879388 Email : mambaululum.mi1@gmail.com								
<u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor : 108/MIMU.08.19/C/V/2024									
Yang bertanda tangan di bawah ini : <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>: WURYANTO, S.Pd</td> </tr> <tr> <td>NUPTK</td> <td>: 474475655200032</td> </tr> <tr> <td>Jabatan</td> <td>: Kepala MI Mambaul Ulum</td> </tr> <tr> <td>Alamat</td> <td>: Jl. KH. Hasyim Asy'ari Sepanjang Gondanglegi</td> </tr> </table>		Nama	: WURYANTO, S.Pd	NUPTK	: 474475655200032	Jabatan	: Kepala MI Mambaul Ulum	Alamat	: Jl. KH. Hasyim Asy'ari Sepanjang Gondanglegi
Nama	: WURYANTO, S.Pd								
NUPTK	: 474475655200032								
Jabatan	: Kepala MI Mambaul Ulum								
Alamat	: Jl. KH. Hasyim Asy'ari Sepanjang Gondanglegi								
menerangkan dengan sebenarnya bahwa: <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>: AHMAD FIQHAN ZIDNI</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 200103110098</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang</td> </tr> <tr> <td>Program</td> <td>: S1</td> </tr> </table>		Nama	: AHMAD FIQHAN ZIDNI	NIM	: 200103110098	Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang	Program	: S1
Nama	: AHMAD FIQHAN ZIDNI								
NIM	: 200103110098								
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang								
Program	: S1								
Telah melakukan penelitian di MI Mambaul Ulum Sepanjang Kecamatan Gondanglegi yang akan digunakan sebagai bahan penulisan Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Komik Visual pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan Kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Kabupaten Malang Tahun Pelajaran 2023/2024" Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.									

Sepanjang, 8 Mei 2024

Kepala Madrasah,


WURYANTO, S.Pd

Lampiran 4 Surat Izin Validator



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-149 /Un.03/FITK/PP.00.9/04/2024 30 April 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
Vanisa Aviana Melinda, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : A. Fiqhan Zidni
NIM : 200103110098
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Visual Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan Kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang
Dosen Pembimbing : Wiku Aji Sugiri, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Wakil Dekan Bid. Akademik
Dr. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id), email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-1120/Un.03/FITK/PP.00.9/04/2024 30 April 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Nuril Nuzulia, M.Pd.I
di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : A. Fiqhan Zidni
NIM : 200103110098
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Visual Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan Kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang
Dosen Pembimbing : Wiku Aji Sugiri, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
Dr. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

Lampiran 5 Lembar Instrument Validasi

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Kepada Yth.

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

VALIDATOR AHLI MEDIA

Dalam rangka menghasilkan media yang valid untuk pengerjaan tugas akhir tingkat strata satu (S1), pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Maka saya Ahmad Fiqhan Zidni mengembangkan “Pengembangan Media Komik Visual Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Membangun Jati Diri Dalam Kebhinekaan Kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang”

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanggapan/penelitian yang berkaitan dengan pengembangan produk ini. Adapun penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist pada satu alternative jawaban yang disediakan. Checklist dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Selanjutnya, Bapak/Ibu juga dapat memberikan saran dalam bentuk uraian sebagai wujud dukungan dalam meningkatkan hasil pengembangan produk.

Adapun alternatif jawaban ditandai dengan angka 1,2,3 dan 4. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

Pilih angka no 1 artinya tidak valid/ perlu tindakan revisi

Pilih angka no 2 artinya kurang valid/perlu tindakan revisi

Pilih angka no 3 artinya cukup valid/tidak perlu tindakan revisi

Pilih angka no 4 artinya sangat valid/tidak perlu tindakan revisi

Peneliti memberikan apresiasi dan penghormatan atas segala penilaian serta respon yang telah diberikan. Terima Kasih.

INTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK VISUAL PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI MEMBANGUN JATI DIRI DALAM KEBHINEKAAN KELAS IV MI MAMBAUL ULUM SEPANJANG

Nama Validator : Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP : 19910919201802012143

Tanggal Validasi :

A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi lembar validasi dimohon untuk membaca Komik yang telah dikembangkan.
2. Berikan skor untuk setiap aspek yang divalidasi pada kolom tersedia sesuai dengan skala penilaian.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian sebagai berikut:

Interval Skor	Kategori
4	Sangat Valid/Tidak Revisi
3	Cukup Valid/Tidak Revisi
2	Kurang Valid/Revisi
1	Tidak Valid/Revisi

B. Aspek Penilaian

No.	Komponen Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Desain cover sesuai dengan isi materi				✓
2.	Penataan unsur tata letak yang terkandung dalam cover memberikan kesan keterpaduan			✓	

3.	Kesesuaian kemenarikan desain cover			✓	
4.	Kesesuaian makna arti dari gambar.			✓	
5.	Kesesuaian gambar dengan tulisan				✓
6.	Kesesuaian ilustrasi Komik pada pemahaman konsep.			✓	
7.	Kejelasan penggunaan kata pada dialog Komik				✓
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh pembaca				✓
9.	Jarak antara huruf dengan gambar sesuai				✓
10.	Ketepatan pemilihan variasi gambar yang mendukung materi			✓	
11.	Ketepatan pemilihan karakter yang mendukung materi				✓
12.	Ketepatan pemilihan karakter sesuai dengan jenjang pendidikan yang dipilih (SD/MI)				✓
13.	Kesesuaian pemilihan huruf (font) yang digunakan				✓
14.	Kesesuaian pemilihan warna pada huruf yang digunakan				✓
15.	Ukuran huruf telah sesuai				✓
16.	Kesesuaian warna pada gambar.				✓
17.	Kesesuaian pemilihan warna Pada tiap karakter				✓
18.	Ukuran gambar telah sesuai				✓

19	Ukuran tiap karakter telah sesuai				✓
20	Kemudahan memahami alur cerita dalam Komik.				✓

C. Kritik dan Saran

Sudah layak digunakan namun ada
beberapa revisi

D. Kesimpulan

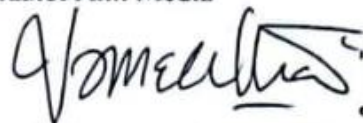
Media pembelajaran Komik Visual Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Membangun Jati Diri Dalam Kebhinekaan Kelas IV di nyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi.
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi banyak
4. Belum dapat digunakan dan masih perlu dikonsultasikan.

*) Mohon dilingkari pada angka sesuai hasil penilaian Bapak/Ibu

Malang, 29 April 2024

Validator Ahli Media



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP. 19910919201802012143

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Kepada Yth.

Nuril Nuzulia, M, Pd. I

VALIDATOR AHLI MATERI

Dalam rangka menghasilkan media yang valid untuk pengerjaan tugas akhir tingkat strata satu (S1), pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Maka saya Ahmad Fiqhan Zidni mengembangkan “Pengembangan Media Komik Visual Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Membangun Jati Diri Dalam Kebhinekaan Kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang”

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanggapan/penelitian yang berkaitan dengan pengembangan produk ini. Adapun penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist pada satu alternatif jawaban yang disediakan. Checklist dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Selanjutnya, Bapak/Ibu juga dapat memberikan saran dalam bentuk uraian sebagai wujud dukungan dalam meningkatkan hasil pengembangan produk.

Adapun alternatif jawaban ditandai dengan angka 1,2,3 dan 4. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

Pilih angka no 1 artinya tidak valid/ tidak sesuai

Pilih angka no 2 artinya kurang valid/tidak sesuai

Pilih angka no 3 artinya cukup valid/sesuai

Pilih angka no 4 artinya sangat valid/sesuai

Peneliti memberikan apresiasi dan penghormatan atas segala penilaian serta respon yang telah diberikan. Terima Kasih.

INTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK VISUAL PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI MEMBANGUN JATI DIRI DALAM KEBHINEKAAN KELAS IV MI MAMBAUL ULUM SEPANJANG

Nama Validator : Nuril Nuzulia, M, Pd. I

NIP : 19900423201608012014

Tanggal Validasi :

A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi lembar validasi dimohon untuk membaca Komik yang telah dikembangkan.
2. Berikan skor untuk setiap aspek yang divalidasi pada kolom tersedia sesuai dengan skala penilaian.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian sebagai berikut:

Interval Skor	Kategori
4	Sangat Valid
3	Cukup Valid
2	Kurang Valid
1	Tidak Valid

B. Aspek Penilaian

No.	Komponen Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran				✓
2.	Materi disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
3.	Materi mendukung tercapainya pembelajaran			✓	

4.	Materi mendukung tujuan pembelajaran				✓
5.	Materi sesuai dengan subtema pembelajaran			✓	
6.	Manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan siswa.				✓
7.	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran.				✓
8.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa.			✓	
9.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam Komik mudah dipahami.				✓
10.	Materi pembelajaran menggunakan contoh yang terdapat pada lingkungan siswa.				✓
11.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD.				✓
12.	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan			✓	
13.	Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep.				✓
14.	Pembelajaran berpusat pada siswa.				✓
15.	Kebermaknaan dalam materi pembelajaran.				✓
16.	Ilustrasi mendukung kejelasan materi			✓	
17.	Penumbuhan motivasi belajar untuk memahami materi				✓
18.	Konsistensi materi dengan pokok bahasan				✓
19.	Materi dikemas secara sistematis				✓
20.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan karakteristik siswa				✓

C. Kritik dan Saran

- Sudah sesuai dengan materi dosen
- sesuai dengan karakteristik siswa

D. Kesimpulan

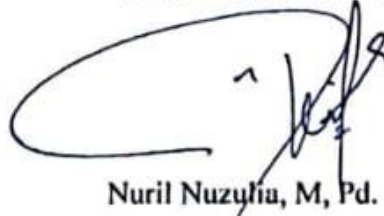
Media pembelajaran Komik Visual Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Membangun Jati Diri Dalam Kebhinekaan Kelas IV di nyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi.
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi banyak
4. Belum dapat digunakan dan masih perlu dikonsultasikan. *)

Mohon dilingkari pada angka sesuai hasil penilaian Bapak/Ibu

Malang, 2 Mei 2024

Validator Ahli Materi



Nuril Nuzulha, M, Pd. I

NIP. 19900423201608012014

Lampiran 6 Lembar Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA

Nama : MROFA-ABICSA GONTUR Purnama

Kelas : 4B

No. Absen : 19

A. Petunjuk Pengisian

1. Pada tabel dibawah ini terdapat pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan Media Pembelajaran Komik yang kamu gunakan dalam pembelajaran. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang sesuai dengan pendapatmu!
2. Pengisian angket respon ini tidak mempengaruhi nilai. Oleh karena itu isilah satu pilihan yang sesuai dengan pendapatmu!

Keterangan :

Ya : Jika Setuju

Tidak : Jika Tidak Setuju

No.	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan Media Pembelajaran komik sangat menarik.	✓	
2.	Gambar dan karakter dalam Media Pembelajaran Komik memudahkan saya dalam memahami cerita.	✓	
3.	Media Pembelajaran Komik membuat saya lebih bersemangat dalam mempelajari materi membangun jati diri dalam kebhinekaan.	✓	
4.	Dengan menggunakan Media Pembelajaran Komik, belajar materi membangun jati diri dalam kebhinekaan menjadi tidak membosankan.	✓	
5.	Media Pembelajaran Komik mendukung saya untuk menguasai materi membangun jati diri dalam kebhinekaan.	✓	
6.	Isi cerita dalam Media Pembelajaran Komik berkaitan dengan materi membangun jati diri dalam kebhinekaan.	✓	
7.	Isi cerita dalam Media Pembelajaran Komik berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	✓	

8.	Kalimat yang digunakan dalam Media Pembelajaran Komik jelas dan mudah dipahami.		✓
9.	Bahasa yang digunakan dalam Media Pembelajaran Komik sederhana dan mudah saya mengerti.		✓
10.	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah saya baca.		✓

Lampiran 7 Lembar *Pre-test* dan *Post-test*

SOAL PRE-TEST

Nama : Fahriahmad BaihaqiKelas : 4BNo. absen : 12

66

Pilihlah salah satu jawaban a, b, c atau d yang paling benar!

1. Arti dari Bhineka Tunggal Ika adalah
 - a. Perpecahan dalam perbedaan
 - ☒ b. Walaupun berbeda tetap satu tujuan
 - c. Berbeda-beda tetapi tetap satu jiwa
 - d. Perbedaan mengakibatkan perpecahan
2. Semboyan Bhineka Tunggal Ika berasal dari bahasa
 - a. Yunani
 - b. Romawi
 - c. Jawa
 - ☒ d. Sansekerta
3. Kalimat Bhineka Tunggal Ika terdapat dalam sebuah buku yang berjudul
 - ☒ a. Sutasoma
 - b. Mahabarata
 - c. Negara Kertagama
 - d. Pendidikan Kewarganegaraan
4. Keanekaragaman bangsa Indonesia salah satunya dalam hal
 - ☒ a. Dasar negara
 - b. Pemerintahan
 - c. Agama
 - d. Bahasa nasional

S: 5
B: 10

5. Kondisi lingkungan bisa mempengaruhi perbedaan antar masyarakat, misalnya antara masyarakat desa dan kota. Mata pencaharian masyarakat di desa rata-rata menjadi
- a. Dokter
 - ☒ b. Petani
 - c. Nelayan
 - d. Content creator
6. Bahasa Jawa adalah bahasa daerah suku Jawa. Ada dua tingkatan dalam bahasa Jawa, yaitu
- ☒ a. Ngoko dan Krama
 - b. Halus dan kasar
 - c. Formal dan informal
 - d. Tingkat tinggi dan rendah
7. Tari jaipong merupakan tarian dari daerah
- a. Sumatra
 - b. Maluku
 - c. Kalimantan
 - ☒ d. Jawa
- ☒ 8. Bangsa Indonesia akan menjadi bangsa yang kuat jika
- a. Senjata lengkap
 - ☒ b. SDA melimpah
 - c. Rakyatnya bersatu
 - d. Pemerintahan yang kuat
9. Cara menghargai budaya suku lain adalah
- a. Memusuhi teman dari suku lain
 - b. Mengejek penampilan kesenian daerah lain
 - c. Menampilkan budaya sendiri
 - ☒ d. Menikmati pertunjukan seni suku lain
10. Sikap saling menghargai dan menghormati budaya daerah akan meningkatkan
- a. Martabat bangsa
 - b. Harga diri daerah
 - ☒ c. Persatuan bangsa

- d. Kecintaan terhadap bangsa
11. Mengapa kita harus selalu meningkatkan persatuan dan kesatuan bangsa
- ☒ a. Agar tidak mudah terpecah belah
 - b. Agar menang dalam peperangan
 - c. Cepat dan mudah dalam mengerjakan sesuatu
 - d. Mengamalkan sila pancasila
12. Membantu ayah membersihkan rumah termasuk sikap menjaga persatuan dalam lingkungan
- ☒ a. Keluarga
 - b. Sekolah
 - c. Masyarakat
 - d. Negara
13. Keberagaman di Indonesia sangatlah banyak macamnya, salah satunya rumah adat daerah. Rumah adat dari daerah Papua adalah
- ☒ a. Joglo
 - b. Hanoi
 - c. Tongkonan
 - d. Tanean lanjheng
14. Ketika teman sekelas ada yang sakit seharusnya kita
- a. Mengerjakan tugasnya
 - b. Acuh tak acuh
 - c. Menunggunya sembuh untuk mengucapkan selamat
 - ☒ d. Menjenguk dan mendoakanya
15. Apa yang terjadi jika diantara warga negara tidak tercipta sikap saling menghargai antar sesama
- a. Rasa kerukunan semakin erat
 - ☒ b. Perpecahan dan perselisihan
 - c. Perang saudara
 - d. Mudah di adu domba

SOAL POST-TEST

Nama : Febetris Al Khafiq
 Kelas : 4.0
 No. absen : 12

Pilihlah salah satu jawaban a, b, c atau d yang paling benar!

1. Keanekaragaman bangsa Indonesia salah satunya dalam hal
 - a. Dasar negara
 - b. Pakaian adat luar negeri
 - c. Bahasa nasional
 - ☒ d. Agama
2. Tari jaipong merupakan tarian dari daerah
 - ☒ a. Jawa
 - b. Papua
 - c. Maluku
 - d. Kalimantan
3. Berbeda-beda tetapi tetap satu jiwa adalah arti dari kata
 - a. Ajining diri soko lathi
 - ☒ b. Bhineka Tunggal Ika
 - c. Tan hana dharma mangrwa
 - d. Perbedaan mengakibatkan perpecahan
4. Semboyan Bhineka Tunggal Ika berasal dari bahasa
 - a. Jawa
 - ☒ b. Sansekerta
 - c. Portugal
 - d. Romawi
5. Menikmati dan melihat pertunjukan seni dari suku lain adalah salah satu cara
 - a. Melupakan budaya sendiri
 - b. Merendahkan budaya suku lain
 - c. Menghilangkan penat sejenak
 - ☒ d. Menghargai budaya suku lain
6. Apa yang terjadi jika diantara warga negara tidak tercipta sikap saling menghargai antar sesama
 - ☒ a. Perpecahan dan perselisihan
 - b. Mudah di adu domba
 - c. Perang saudara
 - d. Rasa kerukunan semakin erat
7. Ikut dalam kerja bakti kampung termasuk sikap menjaga persatuan dalam lingkungan
 - a. Negara
 - b. Keluarga
 - ☒ c. Masyarakat
 - d. Sekolah
- ☒ 8. Petani adalah mata pencarian rata-rata masyarakat yang tinggal di daerah
 - a. Kota
 - b. Pesisir
 - c. Pedesaan
 - ☒ d. Dataran tinggi

S = 2

B = 13

86

9. Judul buku yang didalamnya memuat kalimat Bhineka Tunggal Ika adalah
 - a. Mahabharata
 - b. Sutasoma
 - c. Sejarah Nasional Indonesia
 - ☒ d. Negara Kertagama
10. "Mbak, jenengan wau dipadosi bapak" contoh kalimat tersebut termasuk dalam bahasa Jawa
 - a. Ngoko
 - ☒ b. Krama
 - c. Kasar
 - d. Kedhaton
11. Menjunjung tinggi sikap saling menghargai dan menghormati budaya daerah akan meningkatkan
 - a. Martabat bangsa
 - b. Kekayaan bangsa
 - ☒ c. Persatuan bangsa
 - d. Kecintaan terhadap bangsa
12. Ketika teman sekelas ada yang sakit seharusnya kita
 - a. Mengerjakan tugasnya
 - b. Acuh tak acuh
 - c. Menunggunya sembuh untuk mengucapkan selamat
 - ☒ d. Menjenguk dan mendoakanya
13. Tidak mudah terpecah belah adalah satu manfaat dari meningkatkan rasa
 - ☒ a. Persatuan dan kesatuan bangsa
 - b. Cinta terhadap sesama suku
 - c. Peduli dan empati
 - d. Memiliki saat kesusahan
14. Bangsa Indonesia akan menjadi bangsa yang kuat jika
 - a. Senjata lengkap
 - b. SDA melimpah
 - ☒ c. Rakyatnya bersatu
 - d. Pemerintahan yang kuat
15. Keberagaman di Indonesia sangatlah banyak macamnya, salah satunya rumah adat daerah. Rumah adat dari daerah Jawa adalah
 - a. Tanean lanjheng
 - b. Hanoi
 - ☒ c. Tongkonan
 - d. Joglo

Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian



Wawancara bersama guru kelas IV



Observasi kelas dan pengamatan awal siswa



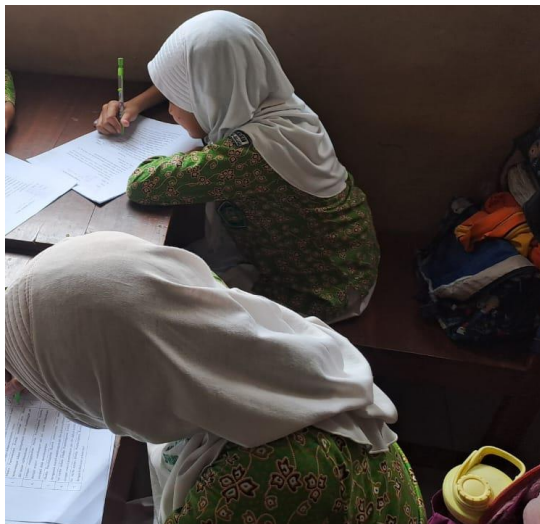
Siswa mengerjakan soal *pre-test*



Uji coba komik kepada siswa



Siswa mengerjakan soal *post-test*



Siswa mengisi angket respon siswa

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Ahmad Fiqhan Zidni
 NIM : 200103110098
 Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 23 November 2001
 Jenis Kelamin : Laki Laki
 Agama : Islam
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Tahun Masuk : 2020
 Alamat : JL. KH. Hasyim Asy'ari Rt:03 Rw:02 Sepanjang,
 Kec. Gondanglegi, Kab. Malang
 No. Handphone : 085710064453
 Email : ahmadfqhanzidni@gmail.com
 Riwayat Pendidikan : 1. TK Mambaul Ulum
 2. MI Mambaul Ulum
 3. MTsN Malang III
 4. MAN 1 Kab. Malang