

**PENGEMBANGAN MEDIA KOPETIK (KOMIK PENDIDIKAN
TEMATIK) *ONLINE* BERBANTUAN APLIKASI *BLOG* TEMA
6 SUBTEMA 2 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

OLEH

AWALUS SIAMI ROFIAH

NIM: 17862060008



UNIVERSITAS ISLAM

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

Juli 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA KOPETIK (KOMIK PENDIDIKAN
TEMATIK) *ONLINE* BERBANTUAN APLIKASI BLOG TEMA
6 SUBTEMA 2 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat Malang**

OLEH

AWALUS SIAMI ROFIAH

NIM. 17862060008

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

Juli 2021

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA KOPETIK (KOMIK PENDIDIKAN
TEMATIK) ONLINE BERBANTUAN APLIKASI BLOG TEMA 6
SUBTEMA 1 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh:
AWALUS SIAMI ROFAH
17862060008

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 13 Juli 2021

Dosen Pembimbing



(Andi Wibowo, M. Pd)
NIDN. 0718128902

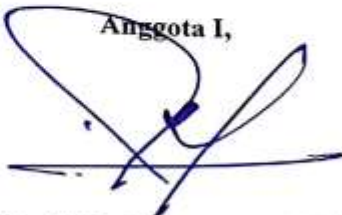
**PROGRAM STUDI GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
Juli 2021**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd).

Pada hari : Senin

Tanggal : 26 Juli 2021

Anggota I,

(Prof. Dr. Suryaman, M.Pd)
NIP. 195803051986031020

Anggota II,

(Diana Kusumaningrum, M.Pd)
NIDN. 0720068803

Ketua Penguji

(Andi Wibowo, M.Pd)
NIDN. 0718428902

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat Malang



(Diana Kusumaningrum, M.Pd)
NIDN. 0720068803

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : AWALUS SIAMI ROFIAH

NIM : 17862060008

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiblakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 26 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,

Tanda tangan



AWALUS SIAMI ROFIAH
NIM:17862060008

KATA PENGANTAR

Alhamduillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan suatu karunia berupa kesehatan, kekuatan dan kesabaran kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan proposal skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media KOPETIK (Komik Pendidikan Tematik) Online Berbantuan Aplikasi Blog Tema 6 Subtema 2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III Sekolah Dasar” sebagai persyaratan kelulusan program kesarjanaan.

Sholawat serta salam tetap tucurahkan kepada Baginda Rasulullah SAW, yang telah menunjukkan kita dari zaman jahiliyah ke zaman yang penuh dengan keberkahan dan kebahagiaan, yakni ilmu yang bermanfaat.

Penulisan dan penyusunan proposal skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan ujian proposal skripsi dalam menyelesaikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Raden Rahmat Malang. Penulis yakin tanpa adanya dukungan dan motivasi dari berbagai pihak penulisan karya ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. KH. Imron Rosyadi Hamid, SE, M.SI, selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Diana Kusumaningrum, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNIRA Malang.
3. Yulia Eka Yani, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD UNIRA Malang.

4. Andi Wibowo, M. Pd selaku Dosen Wali sekaligus Dosen Pembimbing penulis yang dengan penuh kesabaran dalam membimbing hingga penulisan karya ini terselesaikan dengan tepat waktu.
5. Prof. Dr. Suryaman, M. Pd dan Ibu Diana Kusumaningrum, M. Pd selaku Ketua Penguji dan Sekertaris siding skripsi atas segala bentuk saran dan masukan hingga penulisan karya ini lebih baik lagi.
6. Seluruh jajaran dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
7. Bapak Samirin Hari Subagyo, S.Pd, S.Pd, SD selaku kepala Sekolah SD Negeri 1 Permanu, yang telah memberikan tempat bgi penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Puput Arieska, S.Pd selaku Guru wali Kelas III SD Negeri 1 Permanu yang telah bersedia meluangkan waktu untuk penulis untuk melakukan observasi dan wawancara.
9. Siswa-siswi Kelas III SD Negeri 1 Permanu yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu melancarkan penelitian penulis.
10. Kedua orang tua tercinta Bapak Saiful Bakri dan Ibu Siti Furiyah serta adik dan saudara-saudara yang telah memberikan kasih sayangnya kepada penulis dengan tulus, selalu melantunkan doa untuk keberhasilan penulis, dan memberikan segalanya untuk penulis baik moril maupun materil.
11. Saudara Muhamad Hanif Ubaidilah atas segala bentuk dukungan dan bantuan yang diberikan selama ini.
12. Seluruh teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2017, khususnya teman-teman satu bimbingan dengan suka cita dan melalui proses bersama-sama serta saling memberi dukungan satu sama lain.

Semoga Allah SWT membalas segala bantuan, dukungan dan do'a yang telah diberikan demi terselesaikannya proposal skripsi ini. Penulis berharap semoga hasil penelitian dan pengembangan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya dalam bidang pendidikan. Serta saran selalu terbuka demi perbaikan penulisan penulis.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	6
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
G. Manfaat Pengembangan.....	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis.....	8
H. Definisi Operasional	9
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Tinjauan Teori.....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
2. Media Pembelajaran Komik.....	15
3. Pembelajaran Tematik.....	18
4. Pembelajaran Tema 6	25
5. Aplikasi <i>Blog</i>	26
6. Hasil Belajar Kognitif.....	29
B. Penelitian Terkait.....	30
METODE PENELITIAN.....	33

A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	33
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	33
C. Gambaran Produk yang Akan Dikembangkan (Story Board).....	36
D. Rancangan Uji Coba Produk	37
1. Rancangan Uji Coba.....	37
2. Subyek Uji Coba.....	38
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	38
4. Teknik Analisis Data	42
BAB IV	47
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	47
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	47
1. Deskripsi dan Desain Produk	47
2. Validasi Produk	53
B. Hasil Uji Coba Produk.....	57
1. Respon Siswa Terhadap Media	58
2. Hasil Belajar Kognitif Siswa	60
C. Revisi Produk	65
1. Revisi Produk Setelah Validasi Ahli	65
2. Revisi Produk Setelah Uji Coba Kelompok Kecil	67
D. Kajian Produk Akhir.....	68
E. Keterbatasan Penelitian	74
BAB V.....	76
KESIMPULAN DAN SARAN.....	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel.....	Halaman
Tabel 2.1 Kompetensi dasar dan indikator Tema 6 Subtema	27
Tabel 2.2 Penelitian terkait	33
Tabel 3.1 Kisi- kisi instrument validasi ahli media	44
Tabel 3.2 Kisi- kisis unstrumen ahli materi	44
Tabel 3.3 Kisi- kisi instrument repon siswa terhadap media	45
Tabel 3.4 Kriteria tingkat keberhasilan siswa	46
Tabel 3.5 Kriteria kategori penilaian	48
Tabel 3.6 Pedoman konversi skor hasil penilaian	48
Tabel 3.7 Kriteria rata- rata hasil belajar kognitif siswa secara klasikal	50
Tabel 3.8 Kriteria persentase hasil belajar kognitif siswa secara klasikal	51
Tabel 4.1 Desain Media Komik	53
Tabel 4.2 Desain Buku Pendamping Media	56
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	59
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media	61
Tabel 4.5 Hasil Belajar Kognitif Siswa (<i>pretest-postest</i>) Kelompok Kecil	67
Tabel 4.6 Hasil Belajar Kognitif Siswa (<i>pretest-postest</i>) Kelompok Besar	68
Tabel 4.7 Saran Validator Ahli Materi dan Ahli Media	72
Tabel 4.8 Revisi Produk Setelah Validasi Ahli.....	73
Tabel 4.9 Catatan Pengamatan Uji Coba Kelompok Kecil	75
Tabel 4.10 Revisi Produk Setelah Uji Coba Kelompok Kecil	76



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka berpikir.....	37
Gambar 3.1 Skema prosedur pengembangan media KOPETIK (komik pedidikan tematik) online berbantuan aplikasi Blog tema 6 subtema 2 untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa Kelas III sekolah dasar	41
Gambar 3.2 desain ekspresi (<i>before- after</i>)	43
Gambar 4.1 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi	60
Gambar 4.2 Diagram Hasil Validasi Ahli Media	62
Gambar 4.3 Diagram Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil terhadap Media	64
Gambar 4.4 Diagram Hasil Respon Siswa Kelompok Besar terhadap Media	65
Gambar 4.5 Diagram Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelompok Kecil dan Kelompok Besar	70
Gambar 4.6 Diagram Rekapitulasi Data Kelayakan Media	78
Gambar 4.7 Diagram Hasil Belajar Kognitif Kelompok Kecil berdasarkan Tingkatan Kognitif (C1-C3)	80
Gambar 4.8 Diagram Hasil Belajar Kognitif Kelompok Besar berdasarkan Tingkatan Kognitif (C1-C3)	81
Gambar 4.9 Diagram Ketuntasan Belajar Siswa	83



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat observasi.....	92
Lampiran 2 Kisi- kisi wawancara (guru)	93
Lampiran 3 Transkrip wawancara	94
Lampiran 4 Kisi- kisi wawancara (siswa).....	96
Lampiran 5 transkrip wawancara	98
Lampiran 6 Lembar observasi pembelajaran	101
Lampiran 7 Lembar observasi analisis kebutuhan	104
Lampiran 8 Hasil wawancara dan observasi	105
Lampiran 9 Kisi- kisi instrument validasi ahli media	107
Lampiran 10 Angket validasi ahli media	110
Lampiran 11 Kisi- kisi instrument ahli materi	112
Lampiran 12 Angket validasi ahli materi.....	113
Lampiran 13 Kisi- kisi angket respon siswa terhadap media.....	117
Lampiran 14 Respon siswa terhadap media.....	118
Lampiran 15 Silabus pembelajaran.....	120
Lampiran 16. Rencana pelaksanaan pembelajaran	123
Lampiran 17 Pedoman Penskoran Penilaian Angket	128
Lampiran 18 Lembar Validasi Ahli Materi.....	133
Lampiran 19 Tabulasi Data Hasil Validasi Ahli Materi	134
Lampiran 20 Lembar Validasi Ahli Media	138
Lampiran 21 Tabulasi Data Hasil Validasi Ahli Media.....	131
Lampiran 22 Lembar Angket Respon Siswa Terhadap Media	132
Lampiran 23 Tabulasi Data Respon Siswa terhadap Media	133
Lampiran 24 Lembar Hasil Belajar Kognitif Kelompok Kecil.....	135
Lampiran 25 Data Hasil Belajar Kognitif Siswa (<i>Pretest-Postest</i>) Kelompok Kecil.....	136
Lampiran 26 Data Lengkap Hasil Belajar Kognitif Siswa (<i>Pretest-Postest</i>) Kelompok Kecil berdasarkan Tingkatan Kognitif (C1-C3)	137
Lampiran 27 Lembar Hasil Belajar Kognitif Kelompok Besar	139
Lampiran 28 Data Hasil Belajar Kognitif Siswa (<i>Pretest-Postest</i>) Kelompok Besar.....	140
Lampiran 29 Data Lengkap Hasil Belajar Kognitif Siswa (<i>Pretest-Postest</i>) Kelompok Besar berdasarkan Tingkatan Kognitif (C1-C3).....	142
Lampiran 30 Dokumentasi.....	170
Lampiran 31 Riwayat Hidup Penulis	173

ABSTRAK

Rofiah, Awalus Siami. 2021. “*Pengembangan Media KOPETIK (Komik Pendidikan Tematik) Online Berbantuan Aplikasi Blog Tema 6 Subtema 2 Untuk meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III Sekolah Dasar.*” Skripsi. Program Studi Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing : Andi Wibowo. M.Pd

Kata Kunci : Media KOPETIK (Komik Pendidikan Tematik), hasil belajar kognitif siswa

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Mengetahui kelayakan Media KOPETIK (Komik Pendidikan Tematik) *Online* Berbantuan Aplikasi *Blog* Tema 6 Subtema 2 Untuk meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III Sekolah Dasar, (2) Mengetahui respon siswa terhadap Media, (3) Mengetahui hasil pengembangan Media KOPETIK (Komik Pendidikan Tematik) *Online* Berbantuan Aplikasi *Blog* Tema 6 Subtema 2 Untuk meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah metode penelitian *Research and Development* (R&D), dimana penelitian ini menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan Brog and Gall. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 1Permanu. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti menggunakan angket dan soal tertulis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik layak sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi berdasarkan saran para ahli materi dan ahli media. Rerata kelayakan yang diberikan oleh ahli materi yaitu 4,50 dengan nilai “A” dan kualifikasi “Sangat Layak” dan rerata kelayakan yang diberikan oleh ahli media yaitu 4,69 dengan nilai “A” dan kualifikasi “Sangat Layak” digunakan dalam pembelajaran. Rerata respon siswa terhadap media yang diberikan oleh kelompok kecil 3,98 dengan nilai “B” dan oleh kelompok besar 4,39 dengan nilai “A” dan kualifikasi “Sangat Layak”. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan peningkatan hasil sebesar 14% yakni pada rata-rata *pretest* 58% dan *posttest* 72%, pada uji coba kelompok besar mengalami peningkatan sebesar 15% yakni pada rata-rata *pretest* 63% dan *posttest* 78%. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan, media KOPETIK (Komik Pendidikan Tematik) *online* berbantuan aplikasi *Blog* tema 6 subtema 2 layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III Sekolah Dasar.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRACT

Rofiah, Awalus Siami. 2021. "Online KOPETIK (Thematic Educational Comics) Media Development Assisted with Blog Application Theme 6 Sub-theme 2 To Improve Cognitive Learning Outcomes of Grade III Elementary School Students." Thesis. Raden Rahmat Kepanjen Islamic University Elementary School Teacher Study Program, Malang. Supervisor: Andi Wibowo, M.Pd

Keywords : KOPETIK Media (Thematic Educational Comics), students'cognitive learning outcomes

The objectives of this study are: (1) To determine the feasibility of KOPETIK Media (Thematic Educational Comics) Online Assisted by Blog Applications Theme 6 Sub-theme 2 To improve Cognitive Learning Outcomes of Grade III Elementary School Students, (2) Knowing student responses to media, (3) Knowing the results Development of KOPETIK Media (Thematic Educational Comics) Online Assisted by Blog Application Theme 6 Sub-thememe 2 To Improve Cognitive Learning Outcomes of Grade III Elementary School Students.

The type of research used by the author is the *Research and Development* (R&D) research method, where this research produces a certain product and tests the feasibility of the product being developed. This research method uses the Brog and Gall development model. The subjects of this study were third-grade students of SD Negeri 1 Permanu. Data collection techniques were carried out by researchers using questionnaires and written questions.

The results of the study indicate that comics media are feasible as learning media by making revisions based on suggestions from material experts and media experts. The mean of eligibility given by material experts is 4.50 and by media experts 4.69 with an "A" value and "Very Eligible" qualification used in learning. The average student response to the media given by a small group was 3.98 with a "B" score and by a large group 4.39 with an "A" score and a "Very Eligible" qualification. The results of the small group trial showed an increase in results of 14%, namely the average pretest 58% and posttest 72%, in the large group trial there was an increase of 15%, namely the average pretest 63% and posttest 78%. Based on the results of research and development carried out, online KOPETIK (Thematic Educational Comics) media assisted by the Blog application theme 6 sub-theme 2 is feasible to use and can improve cognitive learning outcomes for third-grade elementary school students.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi dan komunikasi antara guru dengan siswa. Proses pembelajaran akan terjadi perubahan kemampuan, sikap, dan perilaku menjadi lebih baik. Menurut Sanaky dalam Suryani, dkk (2018: 4) pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru, siswa dan bahan ajar. Pembelajaran adalah usaha guru dalam membantu siswa untuk memperoleh materi, pengalaman, dan ilmu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Alternatif pembelajaran yang dapat digunakan di tengah wabah COVID-19 adalah proses pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh ini merupakan proses pembelajaran yang mana interaksi antara guru dan siswa tidak secara langsung. Pembelajaran ini menggunakan suatu teknologi komunikasi berupa aplikasi. Pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya interaksi secara langsung, tetapi menggunakan alat atau aplikasi yang dapat membantu dalam proses pembelajaran (Handarini, 2020: 498). Proses pembelajaran jarak jauh dilakukan sesuai dengan kemampuan masing-masing sekolah dengan memberikan tugas oleh guru kepada siswa. Guru memantau siswa melalui *whatsapp grub*, *zoom*, *classroom*, dan berkoordinasi bersama orang tua. Proses pembelajaran jarak jauh ini menuntut keahlian guru dan siswa dalam mengoperasikan teknologi.

Pembelajaran jarak jauh ini sangat berpengaruh terhadap pola interaksi guru dan siswa. Pola interaksi yang berjalan secara konvensional ini cenderung membuat siswa merasa bosan. Inovasi guru disini dibutuhkan untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran tematik saat ini. Pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran (Majid, 2014: 80). Tema yang dimaksud dalam pembelajaran tematik ini adalah kumpulan dari berbagai mata pelajaran seperti IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, dan lain-lain. Pembelajaran tematik menuntut kemampuan siswa baik dalam akademik maupun kreativitas. Tidak hanya siswa yang dituntut namun juga kemampuan guru. Guru harus memiliki wawasan yang luas, dan kreativitas tinggi untuk mencapai hasil belajar yang baik dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan

Hasil belajar yang baik khususnya dimusim pandemi COVID-19 ini dapat didukung dengan beberapa hal salah satunya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien terutama pada pembelajaran jarak jauh. Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menyampaikan sebuah materi, meskipun dengan pembelajaran jarak jauh materi dapat diterima dan dipahami oleh siswa. Karena pada hakikatnya media pembelajaran adalah perantara untuk menyampaikan materi atau informasi oleh guru kepada siswa.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima (Suryani, dkk, 2018: 2). (Miftah, 2013: 98) juga mengatakan dalam penelitiannya bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara komunikasi dalam proses pembelajaran. Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah perantara yang dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan cara atau usaha guru dalam menciptakan pembelajaran yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru harus bisa memilih media yang sesuai dengan prinsip-prinsip pemilihan media. Menurut Suryani, dkk, (2018: 34) prinsip penggunaan media pembelajaran yaitu media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran, minat dan kebutuhan siswa, juga sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa merasa bersemangat dan termotivasi dalam belajar, terutama pada anak usia sekolah dasar. Diusia ini siswa cenderung suka dengan sesuatu yang menarik, salah satunya yaitu komik. Komik digemari anak-anak usia sekolah dasar karena terdapat gambar-gambar yang bervariasi. Komik sebagai media pembelajaran adalah suatu perantara guru untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui cerita bergambar. Penerapan media komik dalam pembelajaran akan menarik perhatian siswa sehingga merangsang keinginan siswa untuk membaca (Hidayah, 2017: 35). Komik merupakan media yang praktis, karena dapat dibaca kapan saja dan dimana

saja. Penggunaan media komik ini diharapkan mampu membawa pengaruh yang baik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Abaryani dan Airlanda (2017) yang mengembangkan media komik dengan judul penelitian *Pengembangan Media Komik Untuk Efektivitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*, dimuat dalam *jurnal pendidikan surya edukasi (JPSE)*, dari penelitian yang dikembangkan ini didapatkan hasil kevalidan materi, hasil angket yang diberikan pada siswa, dan hasil angket respon guru menunjukkan hasil yang sangat baik, hal ini terbukti bahwa pengembangan media komik ini dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian yang terkait dengan penelitian ini juga dilakukan oleh Armina (2019) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Tema Energi dan perubahannya Kelas III SD/MI*, dalam skripsinya di fakultas Tarbiah Universitas Negeri Raden Intan Lampung, jurusan guru madrasah ibtidaiyah, hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan layak digunakan.

Hasil yang diperoleh dari observasi dan wawancara oleh wali Kelas III di SD Negeri 1 Permanu, bahwa media pembelajaran dibutuhkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Di sekolah tersebut ada beberapa alat penunjang yang biasanya digunakan yaitu, komputer, laptop, LCD, dan televisi. Namun alat ini jarang digunakan terutama pada masa pandemi ini karena siswa melaukan proses pembelajaran jarak jauh. Proses

pembelajaran jarak jauh ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Proses pembelajaran di SD Negeri 1 Permanu ini yaitu guru memberikan tugas melalui *whatsapp group*. Penyampaian materi kurang maksimal karena media yang digunakan kurang bervariasi dan kurang tepat digunakan di musim pandemi. Hasil wawancara kepada siswa dalam pembelajaran tematik ini siswa menganggap bahwa pembelajaran tematik membosankan, kurang menarik, dan relatif sulit, terutama pada Tema 6 Subtema 2.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, penulis berinisiatif untuk mengadakan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media KOPETIK (Komik Pendidikan Tematik) Online Berbantuan Aplikasi Blog Tema 6 Subtema 2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Media yang digunakan saat ini sudah baik namun kurang bervariasi dan kurang tepat sehingga mengurangi ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Pembelajaran hanya menggunakan buku paket saja sehingga antusias siswa dalam proses pembelajaran masih belum mencukupi.
3. Proses pembelajaran kurang menarik siswa karena hanya pemberian tugas melalui *whatsapp group*, tanpa adanya tatap muka.

4. Proses pembelajaran jarak jauh sehingga tidak adanya proses penyampaian materi.
5. Hasil belajar siswa selama pembelajaran jarak jauh belum mencapai nilai KKM.
6. Tidak adanya interaksi antara guru dan murid, membuat siswa tidak dapat memahami materi yang ada.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut.

1. Materi pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya untuk kelas III di SD/MI
2. Pengembangan media pembelajaran komik pada tema 6 subtema 2 untuk kelas III SD/MI
3. Peningkatan Hasil belajar kognitif siswa Kelas III sekolah dasar.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik pada mata pelajaran tematik tema 6 subtema 2 yang dikembangkan?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran komik pada mata pelajaran tematik tema 6 subtema 2?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan media pembelajaran komik dalam pembelajaran tematik tema 6 subtema 2 sekolah dasar?

E. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik pada mata pelajaran tematik tema 6 subtema 2 yang dikembangkan.

2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran komik pada mata pelajaran tematik tema 6 subtema 2.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan media pembelajaran komik dalam pembelajaran tematik tema 6 subtema 2 sekolah dasar.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Proses pengembangan media ini mencakup beberapa spesifikasi, yaitu: (1) Indikator dan tujuan pembelajaran (2) Kesesuaian media (3) Produksi (4) Sasaran produk. Berikut pemaparannya.

Pertama, Media ini berisi indikator pada mata pelajaran tematik tema 6 energi dan perubahannya, yang mana indikator dalam pembelajaran ini adalah (1) Menjelaskan pelaksanaan kewajiban dan hak terkait penggunaan sumber energi, (2) Membaca bacaan tentang penggunaan energi, (3) Memahami konsep waktu, (4) Mengidentifikasi kegiatan yang membutuhkan waktu lebih singkat dan lebih lama. Dengan deskripsi media komik yang di dalamnya memuat gambar bercerita tentang energi dan perubahannya.

Kedua, kesesuaian ini dengan memperhatikan kebutuhan siswa dalam proses belajar dan pembelajaran, terutama memotivasi siswa untuk membaca sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Media ini disajikan dalam bentuk cerita bergambar yang termuat dalam komik, yang didalamnya mencakup materi pembelajaran tematik tema 6 energi dan perubahannya. Sehingga diharapkan dengan media ini siswa dapat menikmati proses belajar yang menyenangkan.

Ketiga, media ini diproduksi dengan cara mendesain gambar-gambar ilustrasi yang menarik, kemudian di dalamnya memuat materi tematik tema 6 energi dan perubahannya yang telah diramu menjadi bentuk cerita yang menarik dan sederhana. Media komik ini juga terdapat alat evaluasi berupa soal tentang materi energi dan perubahannya. Media ini kemudian di cetak seukuran komik, sehingga media ini mudah disimpan dan dibaca berulang-ulang.

Keempat, media ini di desain dengan fitur yang sederhana yang memudahkan siswa mengamati gambar dan membaca penjelasan dari gambar yang disajikan dalam komik. Dengan pemanfaatan media ini proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Kelima, sasaran produk ditujukan kepada siswa, dengan pemanfaatan media ini mempermudah siswa menyerap materi yang disampaikan guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Terutama dengan tampilan yang menarik untuk merangsang perhatian siswa dalam belajar.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan referensi peneliti lain dengan permasalahan yang sama, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam mempelajari mata pelajaran tematik, yang mana dengan adanya media pembelajaran

dijadikan sumber belajar diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Siswa dapat lebih fokus dan tertarik dalam proses pembelajaran karena menggunakan media yang lebih menarik.

b. Bagi pendidik

Membantu dan mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran, terutama pembelajaran tematik, serta menambah wawasan pendidik tentang media pembelajaran yang lebih menarik dan bermanfaat untuk mendukung dalam suatu proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Agar dapat meningkatkan mutu pendidikan dan pemahaman pada pihak sekolah bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran komik ini dapat meningkatkan kemampuan membaca serta bertambahnya wawasan pengetahuan siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengalaman bagi peneliti, karena dalam penelitian ini dapat menambah wawasan dan keterampilan bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Media KOPETIK (Komik Pendidikan Tematik) *Online* Berantuan Aplikasi Blog Tema 6 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

H. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Komik adalah sebuah media yang menyampaikan cerita dengan ilustrasi gambar, yang didalamnya termuat permasalahan

dan materi pembelajaran. media ini memungkinkan siswa untuk menggali informasi dengan membaca materi tema 6 energi dan perubahannya disajikan dengan bentuk cerita bergambar, yang didesain dengan bahasa yang sederhana sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.

2. Hasil belajar kognitif adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dengan skor. Indikator hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian maupun nilai ujian semester.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT