

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang dimanfaatkan dalam proses pendidikan guna menyampaikan pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik secara lebih efektif. Keberadaan media pembelajaran berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai fasilitator dalam meningkatkan pemahaman konsep, memperkuat daya tarik materi, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran dapat berbentuk visual, audio, audiovisual, hingga berbasis teknologi digital. Pemilihan jenis media yang sesuai hendaknya disesuaikan dengan karakteristik materi, tujuan instruksional, serta kondisi dan kebutuhan peserta didik.⁹

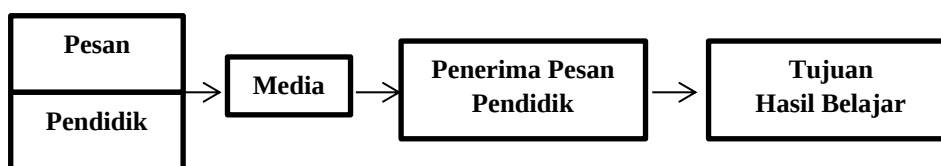
Berdasarkan pemaparan tentang media pembelajaran di atas, disimpulkan bahwa pemahaman media adalah alat untuk mengirim pesan kepada penerima pesan. Media Pembelajaran itu sendiri adalah alat yang secara fisik digunakan untuk memberikan materi atau informasi kepada peserta didik, dan dapat dengan mudah dicapai dengan tujuan pembelajaran dan digunakan sesuai dengan layanan kompetensi yang diharapkan.

Implementasi media untuk kegiatan belajar adalah komponen yang sangat penting dan sejajar dengan metode pembelajaran. Ini karena metode yang digunakan oleh guru nantinya dapat menentukan media mana yang

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 4.

harus diintegrasikan dan disesuaikan dengan kondisi yang mereka hadapi. Oleh karena itu, lokasi media pembelajaran juga dapat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran itu sendiri.¹⁰ Dalam hal kegiatan belajar, interaksi antara guru dan peserta didik dapat ditentukan secara tidak langsung. Ini disebut proses komunikasi. Komunikasi merupakan proses interaksi antara individu dengan orang lain karena adanya penyampaian informasi. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran memiliki tahap proses komunikasi melalui urutan pemindahan informasi kepada penerima, sebagaimana yang dikemukakan oleh Supatminingsih pada tabel berikut ini:

Gambar 2.1
Proses Komunikasi dalam Konteks Pembelajaran



Selain itu penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu meningkatkan perkembangan psikologis peserta didik dalam belajar. Karena secara psikologis alat bantu berupa media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam memberikan gambaran yang semula bersifat abstrak menjadi konkret atau nyata. Sehingga dalam penelitiannya media pembelajaran harus membuat kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Guna dapat menciptakan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran, seorang guru harus menyiapkan beberapa persiapan diantaranya:

- a. Menguasai materi pembelajaran yang akan diajarkan.

¹⁰ Dr. Muhammad Hasan, S. Pd., M.Pd. I and Dkk, Media Pembelajaran (CV Tahta Media Group, 2025), 56-57.

- b. Menentukan media yang sesuai sebagai alat bantu dalam penyampaian materi tersebut.
- c. Menentukan metode serta pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.¹¹

2. Jenis Media Pembelajaran

Dalam buku penelitian Septy Nurfadillah, Zaman, dkk mengelompokkan jenis-jenis media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran terdapat tiga macam, diantaranya:¹²

a. Media Berbasis Audio

Media pembelajaran berbasis audio merupakan media penyaluran pesan dan informasi melalui indera pendengaran. Media ini termasuk media yang sangat mudah didalam penggunaannya, selain itu juga tidak rumit dan harganya yang relatif terjangkau. Contoh media pembelajaran berbasis audio yaitu: media rekaman, gramophone, radio dan lainnya.

b. Media Berbasis Visual

Media pembelajaran visual merupakan media yang dapat dilihat dari indera penglihatan saja, tanpa adanya suara. Contoh dari media pembelajaran berbasis visual yaitu: foto, gambar, lukisan dan media grafis.

c. Media Berbasis Audio-Visual

¹¹ Septy Nurfadhillah, M.Pd., Media Pembelajaran (CV Jejak, 2025), 7–10

¹² Septy Nurfadhillah, M.Pd., 57–58.

Media pembelajaran audio visual merupakan media yang menyalurkan informasi dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Media ini dianggap lebih menarik perhatian peserta didik karena selain dapat menampilkan gambar juga dapat mengandung unsur suara. Contoh media audio visual yaitu: video, film, televisi, slide suara dan lain sebagainya.

Sedangkan menurut Rohani dalam penelitian Rudi Hartono, media pembelajaran dibagi menjadi beberapa klasifikasi menurut jenisnya, yaitu: berdasarkan indera dikelompokkan menjadi audio, media visual dan media audio visual. Berdasarkan jenis pesan media dikelompokkan menjadi media cetak, media grafis, media cetak dan media non grafis. Berdasarkan sasarannya dikelompokkan menjadi media jangkauan terbatas (*Tape*) dan jangkauan luas (Radio, pers). Berdasarkan penggunaan tenaga listrik atau elektronika dikelompokkan menjadi media elektronika dan elektronika. Berdasarkan benda asli atau tiruan meliputi makhluk hidup dan benda mati.¹³

Sudirman juga menyatakan bahwa media memiliki sepuluh kelompok, yaitu: media audio, media cetak, media cetak bersuara, media proyeksi (visual) diam, media proyeksi dengan suara, media visual gerak, media komputer, media audio visual gerak, objek, sumber manusia dan lingkungan. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak sekali jenis tergantung bagaimana seseorang mengkualifikasikannya. Tapi secara umum jenis media

¹³ Rudi Hartono, 'Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV/III Di SMP Negeri 1 Binamu' (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019), 15.

pembelajaran yaitu media visual, audio dan audio visual. Media TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) tergolong jenis media visual, karena media TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) dirancang untuk membantu proses kegiatan pembelajaran. Sehingga dengan adanya media TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) dapat menarik perhatian peserta didik untuk melakukan praktikum secara sederhana dalam kegiatan pembelajaran.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat dalam implementasi nya, sebagai berikut:

- a. Menyamakan persepsi atau pemahaman peserta didik. Dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka peserta didik akan memiliki pemahaman yang sama pula.
- b. Mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Dengan melihat benda yang nyata dan bisa diinderakan secara langsung oleh peserta didik akan lebih mudah dipahami dan dimengerti. Seperti materi mengenai sistem pemerintahan, ekonomi dan berhembusnya angin bisa menggunakan media gambar, grafik atau dengan bagan sederhana.
- c. Menghadirkan suatu objek. Menghadirkan objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapatkan dalam lingkungan belajar. Misalnya materi mengenai binatang buas, gunung meletus, lautan, kutub utara dan lain sebagainya.
- d. Menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil. Objek terlalu besar seperti guru menyampaikan materi mengenai kapal, pesawat, pasar,

candi dan lainnya. Atau objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk dan lain sebagainya.

- e. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat maupun lambat. Misalnya pada media film dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*Slow Motion*) bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesetnya anak panah atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga dengan gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusuma dan lainnya.¹⁴
- f. Peserta didik banyak melakukan interaksi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik yang dapat membuatnya merasa bosan.¹⁵
- g. Dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat memunculkan motivasi untuk belajar secara mandiri melalui keahlian dan ketertarikannya.

Berdasarkan pemaparan diatas maka disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki dua manfaat utama bagi pembelajaran, diantaranya:

- 1) Bagi pendidik atau guru Sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi agar materi pembelajaran dapat tersampaikan secara sistematis dan terarah, sehingga tujuan pembelajaran akan dengan mudah tercapai.

¹⁴ Sufri Mashuri, Media Pembelajaran Matematika (CV Budi Utama, 2019), 178

¹⁵ Nur Mazidah Nafala, 'Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik', *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, Vol. 3, No. 1 (2022), 125.

- 2) Bagi peserta didik agar peserta didik memiliki rasa ketertarikan dan motivasi belajar yang tinggi, sehingga mereka bisa berfikir serta menganalisis informasi yang diberikan oleh guru.

4. Media TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana)

Peneliti terinspirasi dari sebuah media pembelajaran yakni *busy book* yang mana menurut Jerome Bruner menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung melalui *eksplorasi* lingkungan lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman. *Busy book* memungkinkan anak-anak untuk belajar secara aktif melalui manipulasi objek.¹⁶ Maka peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana).

Media TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) merupakan media memasang bahan pada media *tripleks*, dan menghiasnya menjadi karya kreatif. Dengan adanya TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) diharapkan peserta didik bisa memperhatikan dengan baik materi yang disampaikan, dan menindaklanjuti permasalahan yang sedang terjadi yakni mengatasi ketidakdisiplinan peserta didik dalam memperhatikan materi.

TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) yang peneliti dapati dari beberapa referensi kebanyakan menggunakan ukuran yang umum, namun disini peneliti akan menambah ukurannya, agar semua peserta didik dikelas dapat menjangkau medianya, tentunya dengan menggunakan bahan-bahan pilihan yang bagus dan tidak berbahaya lalu didalamnya akan peneliti

¹⁶ Bruner, Jerome S. *Menuju Sebuah Teori Pengajaran*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1966.

memberikan materi dan dengan menambahkan kuis dan LKPD yang akan dipraktikkan oleh peserta didik.

Dalam implementasinya TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) juga memiliki beberapa kelebihan dan kelemahannya, diantaranya:

Kelebihan: Untuk kelebihan dari media TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) yakni mudah dibawa, tidak mudah rusak karena terbuat dari bahan yang tebal, cocok untuk media pembelajaran dikelas IV, menarik minat peserta didik dengan penggunaan warna yang menarik dan template yang tidak monoton, baik untuk bahan belajar.

Kekurangan: yakni lembar LKPD terletak diluar, mengawatirkan patah.

B. Pembelajaran Seni Rupa

1. Pengertian Pembelajaran Seni Rupa

Pembelajaran seni rupa adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami, mengapresiasi, dan menciptakan karya seni rupa. Dalam pembelajaran seni rupa, peserta didik diajarkan tentang berbagai konsep, teknik, serta keterampilan yang berkaitan dengan unsur-unsur seni rupa seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang. Proses pembelajaran ini juga melibatkan apresiasi terhadap karya seni serta pengembangan daya kreativitas, ekspresi, dan estetika.

Menurut Suwarno, pembelajaran seni rupa adalah suatu upaya untuk melatih dan membentuk kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan ide dan perasaan melalui media visual serta membantu mereka dalam mengembangkan sensitivitas estetis, kreativitas, dan keterampilan teknis

dalam berkarya seni.¹⁷ Pembelajaran ini tidak hanya fokus pada aspek teknik pembuatan karya seni, tetapi juga pada kemampuan peserta didik untuk menginterpretasi, menilai, dan menghargai karya seni mereka sendiri maupun karya seni orang lain.

Adapun tujuan pembelajaran seni rupa sebagai berikut :

- a. Mengembangkan kreativitas yakni membantu peserta didik untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menciptakan karya seni.
- b. Meningkatkan apresiasi seni yakni mengajarkan peserta didik untuk menghargai seni, baik dari aspek estetika maupun makna di balik karya seni.
- c. Membentuk kemampuan teknis yakni mengembangkan keterampilan teknis dalam menggambar, melukis, memahat, atau membuat karya seni lainnya.
- d. Mendorong ekspresi diri yakni seni rupa menjadi medium bagi peserta didik untuk mengekspresikan ide, emosi, dan pandangan mereka secara visual.

Pembelajaran seni rupa tidak hanya menciptakan hasil karya yang indah, tetapi juga membantu peserta didik untuk mengekspresikan diri dan memahami makna seni dalam kehidupan.

2. Seni Rupa Kelas IV

Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran seni rupa di kelas IV SD difokuskan pada pengembangan keterampilan seni dan kreativitas peserta didik melalui kegiatan yang berpusat pada pengalaman estetis, eksplorasi

¹⁷ Suwarno. (1991). Dasar-Dasar Pendidikan Seni. Yogyakarta: Andi Offset.

bentuk, serta pengungkapan ide kreatif. Kurikulum ini memberikan ruang kebebasan bagi guru dan peserta didik untuk lebih menyesuaikan metode dan materi pembelajaran dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Pembelajaran seni rupa dalam kurikulum merdeka memberikan pengalaman belajar yang berfokus pada pengembangan kreativitas, pengembangan kedisiplinan, dan kemampuan ekspresi diri, yang semuanya dilakukan melalui aktivitas seni yang menyenangkan dan inspiratif.

3. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Berikut adalah elemen sub elemen capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sesuai dengan buku pegangan guru dengan kesesuaian materi pada buku peserta didik:

Tabel 2.1
Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

No	Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1.	Mengalami	Pada akhir fase B, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi walaupun masih berdasarkan penglihatan sendiri. Peserta didik mengenali dan dapat menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.	1. Mengenal dan menggunakan alat bahan, prosedur teknik memotong, dan merekat. 2. Menciptakan karya dua dimensi dengan mengeksplorasi elemen garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.
2.	Menciptakan (Making/Creating)	R.1 Menghargai Pada akhir fase B, peserta didik mampu menciptakan karya 2 atau 3 dimensi dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna	3. Mengenali dan menceritakan fokus karya yang dibuat sendiri atau karya lainnya.
3.	Merefleksikan (Reflecting)	Pada akhir fase B, peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut	4. Menciptakan karya sendiri dengan perasaan dan minat atau dengan konteks
4.	Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically)	Pada akhir fase B, peserta didik mulai terbiasa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Peserta didik mengetahui, memahami dan mulai konsisten mengutamakan faktor	

		keselamatan dalam bekerja.	lingkungannya.
5.	Berdampak (Impacting)	Pada akhir fase B, peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya.	

(Sumber :Data ATP kemendikbud)

4. Materi

a. Mari Mengetahui Komik

Komik adalah kumpulan ilustrasi atau gambar dengan urutan tertentu. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi kepada pembaca, dan menjadi cerita atau cerita cerita. Komik ini berasal dari "komikos" Yunani. Ini berarti lelucon dan kegembiraan. Komikus (pembuat komik) biasanya menggunakan semua ruang komik. Ini membentuk tindakan yang diinginkan.¹⁸

b. Ciri-Ciri Komik

Ciri-ciri komik dibagi menjadi berikut :

- 1) Menyampaikan cerita:Komik dihadirkan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Cara menyampaikannya berupa teks dan gambar.
- 2) Proporsional:Komik memiliki ukuran proporsional, yaitu, jumlah teks dan gambar yang seimbang. Ini terjadi sedemikian rupa sehingga pembaca tampaknya terlibat dan memainkan peran dalam sejarah.
- 3) Bahasa percakapan:Komik menggunakan bahasa percakapan sehari-hari. Sehingga mudah dipahami semua kelompok umur.

¹⁸ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Buku Peserta didik Seni Rupa Kelas IV Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2022, hlm. 45.

- 4) Bersifat Kepahlawanan:Komik cenderung memilih topik kepahlawanan atau protagonis. Ini terjadi karena pembaca memiliki sifat yang sangat baik dan kekuatan tempur yang tinggi.
- 5) Penggambaran watak sederhana:Komik cenderung memilih karakter sederhana. Ini terjadi sehingga pembaca komik dapat menerima pesan yang dikirim.
- 6) Menyediakan humor:Komik dapat disajikan dengan humor. Biasanya, humor yang dipilih dari jenis yang dipilih adalah humor dan sering terjadi di komunitas.

Tokoh-tokoh komik tidak harus berupa manusia tetapi bisa berupa Binatang, pohon, atau percakapan antar sepasang Sepatu yang bisa kita kenakan.¹⁹

c. Fungsinya Komik

Berdasarkan fungsinya, komik dibagi menjadi dua jenis , yaitu:

1) Komik komersial

Komik komersial jauh diperlukan di pasaran karena bersifat personal, menyediakan humor, dikemas dengan bahasa percakapan dan bahasa pasaran. Komik komersial memiliki kesederhanaan jiwa dan moral, dan adanya kecenderungan manusiawi terhadap pemujaan pahlawan.

¹⁹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas IV*. Peneliti: Samuel Indratma & Faisal Kamandobat. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan.

2) Komik Pendidikan

Komik Pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat informatif. Komik Pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga *non-profit*.

d. Cara Membuat Komik

Berdasarkan cara pembuatannya, komik dibagi menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

1) Komik konvensional

Komik konvensional yaitu komik yang dibuat dengan menggunakan alat serta bahan yang juga tradisional. Pembuatan komik dengan teknik tradisional yaitu dengan menggunakan alat dan bahan tradisional seperti pensil, pena, tinta tahan air, spidol kecil, penghapus, cat, pensil warna, kertas gambar, kertas HVS, *cutter*, dan *hairdryer* sebagai pengering serta bahan lain yang relevan digunakan.

Pembuatan komik dengan teknik tradisional dilakukan dengan tahapan berikut ini:

- a) Siapkan kertas sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan.
- b) Siapkan skripnya, apabila tidak ada, pembuat komik dapat langsung menuangkan ide yang ada di pikirannya.
- c) Tuliskan teks terlebih dahulu dengan memperhatikan skrip.
- d) Buat gambar-gambar *raw sketch* (sketsa kasar). Sketsa kasar dibuat sesuai dengan skrip. Selanjutnya sketsa kasar akan disalin menjadi gambar hamper jadi, sketsa kasar juga dapat dijadikan

finished sketch (sketsa yang sudah rapi dan siap ditinta) agar lebih menghemat waktu.

- e) Sketsa kasar kemudian ditinta dengan menggunakan tinta baka tau pen permanen lainnya, disesuaikan dengan kebutuhan.
- f) Langkah terakhir adalah mewarna secara tradisional. Pada saat mewarna, dapat digunakan *marker* atau spidol dengan membuka penutup belakangnya sehingga pewarnaan akan lebih mudah karena warna akan lebih banyak keluar.

2) Komik kolase

Membuat komik bisa juga dilakukan dengan teknik kolase (memotong/menggunting beberapa foto/gambar *figure*/objek dari majalah koran/buku, selanjutnya ditempel pada kertas polos dan dirangkai dalam sebuah cerita sesuai kemampuan peserta didik).

Indonesia memiliki banyak komik legendaris dengan cerita dan gaya lukisan yang beragam dan digemari pembaca. Ceritanya mulai legenda, dongeng, kisah Kerajaan, humor dan bahkan orang. Misalnya, Ganes TH yang terkenal dengan serial Si Buta dari Gua Hantu, Hasmi dengan Gundala Putra Petir, Jan Mintarga dengan serial Api di Bukit Menoreh, Raden Ahmad (RA) Kokasih dengan serial Mahabarata dan Ramayana, Tatang S dengan komik humor serial Petruk.

Di masa kini, Indonesia memiliki beberapa komikus yang tak kalah menarik dan disukai para pembaca. Misalnya serial Benny & Mice, Si Juki dan Garudayana. Seorang seniman Indonesia, Samuel

Indratama (salah satu peneliti buku ini) Bersama beberapa temanya membuat sanggar komik Bernama Apotik.

Komik ini bertujuan untuk mengembangkan manga seperti ini, termasuk manga di dinding kota Yogyakarta. Selain kota yoga yakarta, Samuel juga diundang oleh beberapa negara untuk membuat kartun yang ditampilkan di dinding. Dalam komik, buku-buku Isa bebas di seluruh dunia.

C. Kedisiplinan Belajar

1. Pengertian Kedisiplinan Belajar

Kedisiplinan belajar adalah sikap konsisten dan teratur dalam melaksanakan kegiatan belajar sesuai dengan aturan dan jadwal yang telah ditetapkan. Kedisiplinan belajar mencakup keteraturan dalam mengatur waktu, kesungguhan dalam menyelesaikan tugas-tugas, kepatuhan terhadap peraturan sekolah atau pendidikan, serta tanggung jawab dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kedisiplinan belajar, peserta didik diharapkan dapat mengelola waktu dan usaha secara efektif untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Menurut Suharsimi Arikunto, kedisiplinan belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk menepati waktu belajar, mengikuti aturan belajar, serta berusaha secara terus-menerus dalam mencapai tujuan pendidikan.²⁰ Kedisiplinan ini merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi kesuksesan dalam proses belajar mengajar,

²⁰ Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

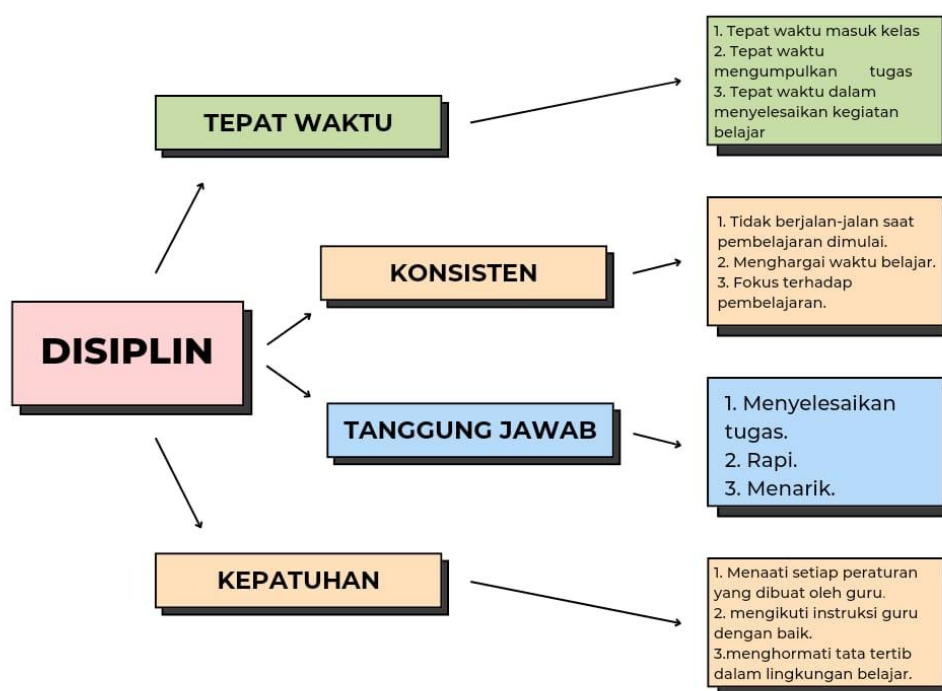
karena sikap disiplin membantu peserta didik untuk tetap fokus dan berkomitmen dalam belajar .

Adapun indikator kedisiplinan belajar sebagai berikut :

- a. Tepat Waktu : Melakukan kegiatan belajar sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan.
- b. Konsisten : Mempertahankan rutinitas belajar tanpa gangguan atau penundaan.
- c. Tanggung Jawab: Menyelesaikan tugas-tugas belajar dengan baik dan sesuai instruksi.
- d. Kepatuhan: Mentaati aturan belajar, baik di rumah maupun di sekolah.

Indikator kedisiplinan tersebut akan peneliti kembangkan untuk kegiatan selanjutnya, berikut adalah pengembangan indikator kedisiplinan :

Gambar 2.2
Pengembangan Indikator Kedisiplinan



Indikator kedisiplinan peserta didik dapat digambarkan melalui beberapa aspek utama yang saling berkaitan, yaitu ketepatan waktu,

kepatuhan terhadap peraturan, konsistensi dalam pelaksanaan tugas, dan tanggung jawab pribadi. Dalam aspek ketepatan waktu, indikator meliputi kehadiran peserta didik di kelas secara tepat waktu dan kesesuaian waktu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kepatuhan terhadap peraturan mengukur seberapa baik peserta didik mengikuti tata tertib sekolah dan aturan yang diterapkan selama proses pembelajaran. Indikator konsistensi dalam pelaksanaan tugas mencakup kemampuan peserta didik dalam menjaga frekuensi dan kualitas pengerjaan tugas secara terus-menerus. Terakhir, tanggung jawab pribadi menunjukkan sejauh mana peserta didik mampu mempertanggungjawabkan tindakan mereka, seperti merapikan alat-alat belajar, mengembalikan barang pada tempatnya, dan menyelesaikan pekerjaan dengan inisiatif sendiri. Bagan indikator ini membantu dalam mengidentifikasi dan mengukur kedisiplinan peserta didik secara *komprehensif*, memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai aspek-aspek yang perlu ditingkatkan.

Kedisiplinan belajar juga mempunyai manfaat, diantaranya :

a. Meningkatkan Prestasi

Peserta didik yang disiplin dalam belajar cenderung lebih mudah mencapai hasil belajar yang baik.

b. Mengatur Waktu Lebih Efektif

Disiplin belajar membantu peserta didik untuk memanfaatkan waktu dengan lebih media tif.

c. Menumbuhkan Rasa Tanggung Jawab

Peserta didik akan belajar bertanggung jawab atas kewajiban belajarnya.

d. Mengurangi Stres

Kedisiplinan belajar membantu peserta didik menyelesaikan tugas tepat waktu, sehingga mengurangi tekanan menjelang tenggat waktu. Kedisiplinan belajar berperan penting dalam membantu peserta didik mencapai tujuan akademiknya dengan lebih terarah dan terencana.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kedisiplinan Belajar

Semua kegiatan sangat diperlukan untuk disiplin atau disiplin. Disiplin adalah bentuk kontrol diri. Berkenaan dengan pembelajaran, belajar disiplin berfungsi sebagai kontrol diri yang ada pada satu orang sampai belajar, tanpa penegakan hukum. Sikap disiplin dan disiplin orang berbeda, terutama bagi peserta didik. Sikap seseorang yang sangat disiplin dan rendah dipengaruhi oleh kedua faktor, faktor eksternal. Menurut Tu'u beberapa faktor yang mempengaruhi disiplin yaitu sebagai berikut²¹ :

- a. Kepercayaan diri berfungsi sebagai citra diri bahwa disiplin dianggap penting untuk berhasil dalam kebajikan. Karena kepercayaan diri adalah motivasi yang sangat kuat untuk pembentukan disiplin.
- b. Pengikut dan ketaatan, Sebagai langkah untuk menerapkan dan menerapkan aturan perilaku individu. Ini adalah kelanjutan dari keberadaan kepercayaan yang diciptakan oleh kemampuan dan keinginan diri yang kuat.

²¹ Tu'u (2004:48-50)

- c. Alat pendidikan, pengaruh, perubahan, mempromosikan dan membentuk tindakan yang sesuai dengan nilai-nilai para sarjana yang ditunjuk.
- d. Hukuman, Dalam upaya untuk memperbaiki dan secara tidak benar mengoreksi orang untuk kembali ke perilaku yang menanggapi harapan.

Dalam hal ini disiplin belajar merupakan sikap yang harus dimiliki peserta didik dengan baik agar tercapainya proses pembelajaran yang baik juga. Disiplin belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal.

D. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV SD/MI

Dalam bahasa Yunani karakter berarti "*Character*" atau "*Charrasain*" yang artinya membuat tajam dan dalam. Sedangkan dalam kamus Poerwardaminta karakter didefinisikan sebagai tabiat, watak, sifat, kejiwaan, akhlak serta budi pekerti yang dapat membedakan antara seseorang dengan orang lain. Seperti halnya dengan perilaku, kebiasaan, kesukaan, kemampuan, potensi, nilai-nilai dan pola pikiran seseorang.²²

Karakter bukanlah sekedar kepribadian (*Personality*) saja, melainkan kepribadian yang ternilai didalam diri seseorang. Dalam kepribadian seseorang memiliki ciri khas, gaya, karakteristik dan sifat yang dibentuk berdasarkan pada apa yang diterima dari lingkungannya, misalnya lingkungan keluarga sejak kecil dan bawaanya sejak lahir. Oleh karena itu, karakter berorientasi pada kualitas mental atau moral yang positif terhadap seseorang.²³

²² Rony, 'Urgensi Manajemen Budaya Organisasi Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Peserta didik', TAFKIR: Interdisciplinary Journal Of Islamic Education, Vol. 2, No. 1 (2025).

²³ A. Marjuni, 'Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Pembinaan Karakter Peserta didik', Al-Asma: Journal Of Islamic Education, Vol. 2, No. 2 (2020).

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwasannya karakter merupakan ciri atau karakteristik yang dimiliki oleh seseorang sehingga akan terbentuk menjadi sebuah kepribadian yang dapat membedakannya dengan orang lain. Dengan adanya karakter seseorang akan memiliki suatu hal yang unik dan hanya dapat dimiliki secara individual maupun kelompok. Maka dari itu karakter peserta didik yaitu sifat atau karakter yang dimiliki oleh peserta didik yang berbeda antara satu dengan lainnya untuk menentukan sebuah kegiatan dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Seorang guru juga sangat penting untuk mengetahui karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik agar guru juga memiliki acuan dalam merumuskan strategi pembelajaran yang akan digunakan.

Ada beberapa strategi bagi guru dalam memahami karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan mudah, diantaranya:

1. Mengenal peserta didik secara mendalam, mengetahui bukan sekedar mengetahui. Untuk dapat mengenal peserta didik secara mendalam guru perlu melakukan pendekatan secara psikologis seperti menyapa, mengajukan pertanyaan tentang masalah pribadi, memberikan solusi dan lain sebagainya.
2. Memperlakukan peserta didik secara adil. Guru perlu menunjukkan kasih sayang serta perhatian kepada semua peserta didik, bukan hanya mereka yang berasal dari latar belakang dan keadaan yang sama tanpa membedakannya secara jenis kelamin serta keadaan sosial yang dimilikinya.

3. Peserta didik perlu memiliki rasa nyaman ketika mereka berbagi bakat atau kemampuan yang dimilikinya kepada guru. Guru dapat memberikan semangat serta motivasi dalam segala hal, baik membantunya dalam bermain, belajar, menemani diluar kelas, bernyanyi dan lain sebagainya. Dalam arti sempit seorang guru harus memiliki banyak peran sebagai orang tua, teman atau sahabat bagi peserta didik agar mereka tidak memiliki rasa sungkan dan malu.²⁴

Berdasarkan teori Jean Piaget peserta didik SD/MI yang duduk dikelas IV SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih berada pada tahap Operasional Konkret. Menurut Suparno yang dikutip oleh Neni Septiani dalam jurnal penelitiannya, peserta didik yang berada pada tahap Operasional Konkret memiliki kecakapan untuk berpikir secara logis akan tetapi hanya melalui benda-benda konkret atau nyata. Sehingga semua komponen yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik serta kemampuan yang dimilikinya.²⁵

Karakteristik peserta didik kelas IV SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih dalam kegiatan pembelajaran menampilkan individual yang berbeda, baik dari segi intelegensi, kemampuan kognitif, bahasa, perkembangan pribadi dan fisik peserta didik. Akan tetapi hal yang paling menonjol saat kegiatan pembelajaran, peserta didik sangat memiliki rasa antusiasme yang tinggi jika melakukan kegiatan secara langsung atau praktikum sederhana didalam kelas bersama teman-temannya. Karena peneliti juga melihat bahwasannya seni rupa

²⁴ Nani Herlina Pasaribu, 'Penerapan Coaching Dalam Program Perkembangan Peserta didik', JAPENDI: Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. 2, No. 11 (2021), 145. 41

²⁵ Nevi Septiani and Rara Afiani, 'Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta didik Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2', As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 2, No. 1 (2023), 156.

yang dilakukan guru hanya menggunakan metode ceramah dan berpusat pada modul ajar, akibatnya peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) dalam mata pelajaran seni rupa. Dengan adanya TAKOS (Tas Materi Komik Sederhana) peserta didik dapat melakukan praktik secara mandiri dikelas dengan berpacuan pada petunjuk media yang telah disediakan dan guru berperan sebagai pengawas serta fasilitator dalam kegiatan tersebut.

E. Kerangka Berpikir

Gambar 2.3
Kerangka Berpikir

