

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan tahapan seseorang mengembangkan seluruh kemampuan intelektual dan emosional, sikap, dan perilakunya. Pendidikan merupakan kunci terpenting dalam meningkatkan kualitas suatu negara. Karena pendidikan merupakan faktor utama pembentuk kualitas sumber daya manusia (SDM). Jelas terlihat bahwa semakin majunya pendidikan membuat sumber daya manusia juga semakin berkembang. Ketika sumber daya manusia sendiri merupakan aset terpenting dalam mencapai kemajuan dan pembangunan nasional.¹

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (1) mengatur bahwa pendidikan adalah usaha yang disengaja dan sistematis yang bertujuan untuk menumbuhkan lingkungan dan proses belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut meliputi pengembangan kekuatan spiritual keagamaan, disiplin diri, budi pekerti, kecerdasan, integritas moral, dan keterampilan yang penting bagi kemajuan individu, masyarakat, bangsa, dan negara.²

Munculnya internet dan teknologi memberikan dorongan yang signifikan dalam menumbuhkan kemandirian belajar. Kemajuan ini berpotensi menantang dan mengubah struktur sistem pendidikan

¹ Widya Ayu Ratnaningrum, "Dasar-Dasar Yuridis Sistem Pendidikan Nasional," *Educational Technology Journal*, 2 (2022): 194.

² Miftah Fadhillah, Masduki Asbari, dan Eiffeline Melati Oethaviani, "Merdeka Belajar : Solusi Revolusi Pendidikan di Indonesia," *Journal Of Information Systems And Management*, vol. 03, no. 01 (2024): 19.

tradisional yang kaku. Selain itu terdapat keinginan yang kuat di kalangan pendidik untuk mengeksplorasi pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan keadaan mereka sesuai dengan kebutuhan dan aspirasi mereka untuk perbaikan.³

Proses pendidikan dan pembelajaran adalah satu kesatuan yang tak terpisahkan. Pertumbuhan pengetahuan dan teknologi berdampak serta mengarah pada perubahan dalam pendidikan. Pendidikan pada abad ke-21 menekankan pada kemampuan mengajar guru profesional yang memiliki tujuan menghasilkan siswa yang unggul dan memberikan pendidikan yang lebih berkualitas.⁴

Pembelajaran adalah sesuatu proses pengajaran transfer materi pembelajaran kepada siswa.⁵ Keberhasilan belajar tidak lepas dari aspek-aspek yang mempengaruhinya. Salah satu jenis pembelajaran terfokus pada partisipasi langsung siswa saat kegiatan belajar dikelas atau diluar kelas adalah pembelajaran IPAS.

Bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mencakup studi ilmiah tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, beserta keterkaitannya. Ia juga membahas eksistensi manusia, baik entitas perorangan maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS menumbuhkan rasa keingintahuan siswa terhadap

³ Krisma Natalia dan Ni Wayan Sukraini, "Pendekatan Konsep 'Merdeka Belajar' Dalam Pendidikan Era Digital," *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, no. 3 (2021): 25.

⁴ Yenti Delfi Eliza, Regil Sriandila, dan Dwi Anisak Nurul Fitri, "Membangun Guru Yang Profesional Melalui Pengembangan Profesionalisme Guru Dalam Penerapan Profesinya," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 3 (2022): 5365.

⁵ Teofilus Ardian Hopeman, Nur Hidayah, and Winda Arum Anggraeni, "Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar," *Kiprah Pendidikan*, 1 (2022): 142.

fenomena-fenomena yang terjadi disekitarnya. Rasa ingin tahu tersebut dapat menggugah siswa untuk memahami dinamika alam semesta dan interaksinya dengan kehidupan manusia di bumi. Pemahaman ini dapat berperan penting dalam mengidentifikasi berbagai tantangan yang dihadapi dan dalam merancang solusi yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.⁶

Pembelajaran IPAS, yang dilakukan kebanyakan guru adalah mengajarkan materi yang telah ada di buku paket atau LKS siswa dan diikuti dengan penyelesaian soal latihan. Siswa hanya berperan sebagai pengamat pasif, terlibat dalam aktivitas seperti mendengarkan, mencatat, dan menghafal materi yang disampaikan oleh pendidik, tanpa partisipasi aktif dalam pengalaman belajar. Akibatnya, pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan seringkali kurang optimal. Tujuan utama dari proses pembelajaran adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi IPAS oleh karena itu, pemanfaatan media inovatif sangat penting untuk membantu kegiatan belajar siswa.

Pengaruh media pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa cukup signifikan. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber informasi penting yang membantu pendidik dalam meningkatkan pemahaman siswa. Pentingnya bagi pendidik untuk memilih dan memanfaatkan media pembelajaran secara efisien dan efektif guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, pendidik harus menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan

⁶ Ayu Nanda Septiana dan I Made Ari Winangun, "Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Analisis Kritis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka*, vol. 1, no. 1 (2023): 51.

selaras dengan kebutuhan pembelajaran siswanya.⁷ Dengan menggunakan media pembelajaran, pendidik dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari hal-hal baru melalui bahan ajar yang mudah dipahami sehingga hasil belajar pun menjadi lebih baik lagi.

Pentingnya pemanfaatan media dalam proses pendidikan selanjutnya ditegaskan oleh perspektif Edgar Dale, Finn, dan Hobar, yang menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran sangat penting karena menawarkan pengalaman nyata dan mengurangi abstraksi. Pendekatan ini berfungsi tidak hanya untuk memikat perhatian siswa tetapi juga untuk meningkatkan kosa kata dan menyampaikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Kehadiran media pembelajaran menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan berdampak positif terhadap hasil akademik siswa terkait dengan materi pelajaran, karena menjadikan transmisi konten pendidikan dari sumber ke siswa menjadi lebih menyenangkan dan efektif.⁸

Hasil wawancara peneliti dengan ibu Hanik Lisa Fitri, S,Pd selaku wali kelas dan guru mata pelajaran IPAS kelas IV MI Miftahul Muna Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk, didapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran guru sudah mulai menggunakan media pembelajaran tetapi masih belum optimal dan masih kurang bervariasi karena hanya menggunakan buku LKS saja. Pembelajaran IPAS dinilai kurang menarik bagi siswa karena di LKS berisi banyak tulisan dan gambar yang sedikit

⁷ Kamila Cahyani dkk, "Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 1, no. 3 (2024): 77–79.

⁸ Emy Hariati Dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas III SD Negeri 106154 Desa Kota Rantang," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6 (2023): 3909.

sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan, kurang tertarik saat pembelajaran berlangsung dan jenuh ketika membaca buku. Materi yang ada di LKS berisi banyak penjelasan, siswa kesulitan untuk menghafalkan materi sehingga hasil belajar siswa pun masih kurang maksimal.⁹

Berdasarkan temuan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa diperlukan media yang sesuai untuk mengatasi masalah belajar yang dialami pada siswa kelas IV. Setelah memahami masalah diatas, peneliti memutuskan melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis komik yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran IPAS pada materi cerita tentang daerahku di kelas IV MI Miftahul Muna Prambon Nganjuk.

Komik terdiri dari rangkaian narasi bergambar yang disukai anak-anak dan juga dapat berfungsi sebagai sarana pendidikan. Mereka mewakili salah satu media yang dapat membantu siswa dalam mengatasi tantangan pembelajaran dan meningkatkan kinerja akademik mereka.¹⁰ Oleh sebab itu, menggunakan komik dalam pembelajaran IPAS dapat membuat pembelajaran lebih aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Komik memiliki banyak keuntungan, yaitu komik disajikan secara ringkas dan mudah diterima, mereka memiliki elemen visual yang kuat dan cerita yang kuat, mereka memiliki gambar yang dapat meningkatkan pembelajaran, dan mereka memiliki cerita yang kuat yang dapat membantu siswa memahami apa yang diajarkan oleh guru.

⁹ Wawancara dengan ibu Hanik Lisa Fitri, S.Pd tanggal 11 Desember 2023 di Kantor Guru MI Miftahul Muna

¹⁰ Daraini Musfiroh, "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Negeri Sinduadi 1," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 21 Tahun Ke-7*, (2018): 2048.

Pada penelitian sebelumnya oleh Fauza Lailiyah dan Farida Istianah “Pengembangan Media Komik Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas V Di Sekolah Dasar” (2020). Memperoleh hasil penelitian, yaitu keefektifan media komik siklus air dari hasil belajar peserta didik pada kegiatan sebelum dan sesudah tes mempunyai peningkatan yang signifikan, analisis n-gain menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata gain sebesar 0,71 kategori "Tinggi". Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media komik memberikan dampak terhadap hasil belajar dan tingkat kreativitas siswa.¹¹

Sedangkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ais Rosyida “Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” (2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik layak, bermanfaat, dan efektif. Komik mempengaruhi kemampuan belajar siswa. Hasil uji t-test menunjukkan bahwa t hitung sebesar 2,55 lebih besar dari t tabel 2,09 yang menunjukkan hal ini. Selain itu, respon dari siswa, sebesar 90,5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.¹² Jadi, dari penelitian yang sudah pernah dilakukan diperoleh fakta bahwa media pembelajaran komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.

¹¹ Fauza Lailiyah dan Farida Istianah, “Pengembangan Media Komik Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar,” *JPGSD: Pengembangan Media Komik Siklus Air*, vol.8, no.1, (2013): 1.

¹² Ais Rosyida, “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, vol.11, no. 1 (2019): 47.

Komik yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan beberapa aplikasi atau web, pembuatan karakter komik menggunakan aplikasi bing image creator, sebagian background menggunakan aplikasi AI comic generator, dan pembuatan komik menggunakan aplikasi canva pro. Komik yang dikembangkan memiliki ukuran 21 cm x 29 cm. komik ini disajikan dengan bahasa yang sesuai dan mudah dipahami serta didukung dengan tokoh, karakter dan gambar ilustrasi yang sesuai dengan materi agar dapat menarik minat peserta didik dalam belajar. Komik yang akan dikembangkan dalam penelitian ini dikemas dalam 2 kategori, yaitu bentuk digital dan cetak. Digital berupa flipbook dan cetak berupa buku. Komik ini juga akan dilengkapi dengan kumpulan soal yang dibuat dari aplikasi word wall yang dapat diakses siswa melalui *link* atau *QR code* yang ada didalam komik.

Media komik yang telah digambarkan di atas diharapkan mampu untuk memenuhi kebutuhan kegiatan belajar IPAS khususnya pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu, Cerita Tentang Daerahku di kelas IV MI Miftahul Muna Prambon Nganjuk. Selain itu, media pembelajaran komik yang akan dilakukan ini diharapkan dapat menambah ketersediaan media pembelajaran untuk peserta didik.

Melalui penggambaran diatas dapat disimpulkan bahwa memang penting untuk melakukan penelitian dan pengembangan ini supaya mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi IPAS Cerita Tentang Daerahku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Muna Prambon Nganjuk”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Prosedur Pengembangan Media Komik Pada Materi IPAS Cerita Tentang Daerahku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Muna Prambon Nganjuk?
2. Bagaimana Kelayakan dari Penggunaan Media Pembelajaran Komik Materi IPAS Cerita Tentang Daerahku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Muna Prambon Nganjuk?
3. Bagaimana Keefektivan Media Komik Pada Materi IPAS Cerita Tentang Daerahku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Muna Prambon Nganjuk?

C. Tujuan

1. Untuk Mengetahui Prosedur Pengembangan Media Komik Pada Materi IPAS Cerita Tentang Daerahku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Muna Prambon Nganjuk.
2. Untuk Mengetahui Kelayakan dari Penggunaan Media Pembelajaran Komik Pada Materi IPAS Cerita Tentang Daerahku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Muna Prambon Nganjuk.
3. Untuk Mengetahui Keefektivan Media Komik Pada Materi IPAS Cerita Tentang Daerahku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Muna Prambon Nganjuk.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran berupa media Komik dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Komik.
2. Materi yang dikembangkan adalah materi IPAS, yaitu tentang Cerita Tentang Daerahku.
3. Komik dibuat menggunakan beberapa gabungan aplikasi, yaitu ada aplikasi bing image creator untuk membuat tokoh, sebagian baground menggunakan aplikasi AI comic generator, pembuatan komik menggunakan aplikasi canva pro, dan aplikasi word wall untuk membuat kumpulan soal.
4. Komik yang dikembangkan dalam penelitian ini disusun dan dikonsep seperti cerita anak-anak.

5. Komik ini dilengkapi dengan gambar tokoh anak-anak yang dibuat di aplikasi Bing Image Creator.
6. Komik ini terdiri dari 7 tokoh, 6 tokoh manusia dan 1 robot
7. Komik yang dikembangkan dalam penelitian ini disajikan dengan *full color*.
8. Komik dikemas dalam 2 kategori, yaitu dalam bentuk digital berupa flipbook dan cetak berupa buku.
9. Komik ini memiliki ukuran 21 cm x 29 cm, dengan ukuran kertas A4.
10. Komik ini dilengkapi dengan soal-soal untuk menambah pengetahuan siswa, soal dibuat menggunakan aplikasi word wall dengan dilengkapi *QR code* dan *link* sebagai penunjang untuk pembelajaran.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media komik memiliki banyak manfaat penting bagi siswa dan guru. Berikut adalah beberapa alasan mengapa penelitian dan pengembangan media Komik sangat penting:

1. Bagi Siswa
 - a. Sebagai sumber belajar siswa dalam mendorong pemahaman materi IPAS “Cerita Tentang Daerahku”.
 - b. Siswa bisa melakukan kegiatan belajar kapanpun dan dimanapun
 - c. Sebagai alat untuk memperkaya pengetahuan siswa tentang materi IPAS “Cerita Tentang Daerahku”.
2. Bagi Guru
 - a. Sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif.
 - b. Sebagai alat bantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik.

- c. Sebagai inisiatif pendidik untuk meningkatkan hasil belajar dengan memanfaatkan komik untuk media pembelajaran.
- d. Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran mata pelajaran IPA “Cerita Tentang Daerahku” yang lebih kreatif dan menarik.

3. Bagi Madrasah

Melalui penelitian yang akan dilakukan dapat menjadi penilaian untuk memastikan kebijakan yang ditujukan untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Lebih lanjut, penelitian ini akan memungkinkan sekolah untuk mengembangkan program pendidikan yang lebih baik yang selaras dengan minat siswa.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Dari hasil ini semoga dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi penelitian yang lebih baik lagi.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komik ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar khususnya pada pembelajaran IPAS. Alasannya yaitu, dengan menggunakan media komik ini siswa menjadi tertarik dan lebih bersemangat untuk belajar.
- b. Peserta didik dengan mudah dapat memahami materi, karena komik disajikan dalam bentuk gambar yang menarik dan percakapan yang singkat.

2. Keterbatasan pengembangan

- a. Media belajar yang dikembangkan ialah berupa komik.
- b. Media belajar IPAS yang dikembangkan dalam bentuk komik ini adalah pada materi IPAS kelas IV materi Cerita Tentang Daerahku.
- c. Bahan ajar yang dikemangkan berupa komik ini terbatas pada mata pelajaran IPAS.

G. Penelitian Terdahulu

Untuk membuktikan bahwa tidak ada pengulangan dalam penelitian yang sama, peneliti melakukan survei penelitian terdahulu, yaitu:

1. Hasil penelitian Ikhwatul Mujahadah dkk. yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Malawili” (2021), menunjukkan bahwa penelitian ini menggunakan model 4-D yang meliputi tahapan mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Komik Matematika layak digunakan, dengan rata-rata skor 77,67 dan termasuk kategori sangat baik. Dalam uji efektifitas yang dilakukan pada 16 siswa kelas III, persentase hasil belajar sebesar 87,5%, skor rata-rata 80, dan interpretasi minat matematika rata-rata 33,56. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik matematika dapat membantu meningkatkan minat siswa kelas III dalam matematika.¹³

¹³ Ikhwatul Mujahadah Alman, dan Mukhlas Triono, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili,” *Jurnal Papeda: Vol 3, No 1, Januari 2021* 3, no. 1 (2021): 8.

2. Hasil penelitian Riskika Febriyandani dan Kowiyah Kowiyah “Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar”. Metode yang diterapkan adalah model ADDIE. Didapati hasil validitas dari ahli media sebesar 91,6 %, validitas materi sebesar 90 %, dan respons guru sebesar 80 % dan respons siswa sebesar 79,58 %. Dengan demikian, komik masuk dalam kategori yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar dan sangat efektif.¹⁴
3. Hasil penelitian Fauza Lailiyah dan Farida Istianah yang bertajuk “Pengembangan Media Komik Daur Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” (2020) menunjukkan hasil yang luar biasa. Para peneliti menggunakan model ADDIE, yang mencakup lima tahap, masing-masing memasukkan komponen evaluatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik siklus air secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa baik pada kegiatan pretest maupun posttest, terbukti dengan adanya peningkatan yang cukup besar pada analisis n-gain, dengan rata-rata gain sebesar 0,71 sehingga masuk dalam kategori “tinggi ” jangkauan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik ini berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan tingkat kreativitas siswa.¹⁵

¹⁴ Riskika Febriyandani, “Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 323.

¹⁵ Fauza Lailiyah dan Farida Istianah, “Pengembangan Media Komik Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar,” *JPGSD: Pengembangan Media Komik Siklus Air*, vol.8, no.1, (2013): 1.

4. Hasil penelitian Ais Rosyida bertajuk “Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” (2019) menunjukkan bahwa model Borg and Gall digunakan sebagai metodologi penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik dinilai layak, berfungsi efektif, dan bermanfaat. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 2,55 melebihi besar dari t tabel sebesar 2,093. Selain itu, tanggapan siswa menunjukkan tingkat kepuasan 90,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik memang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SD.¹⁶
5. Hasil penelitian Suwarti dkk, “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar” (2020). Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi sebesar 89 %, ahli media 82 %, ahli bahasa 82 %, dan ahli bahasa 84 %. Hasil *pre-* dan *post-test* menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan efektif. Nilai angket guru 92 % dan nilai angket siswa 93 %. Berdasarkan hasil tersebut, komik yang dikembangkan layak untuk siswa dan guru, sangat *valid*, dan sangat efektif.¹⁷

¹⁶Ais Rosyida, “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, vol.11, no. 1 (2019): 47.

¹⁷ Suwarti, Alfi Laila, dan Erwin Putera Permana, “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menentukan Pesan Dalam Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Sinta S2: Profesi Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2020): 142-143.

6. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Musnar Indra Daulay dan Nurmnalina bertajuk “Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Pemahaman Membaca Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru” (2021) penelitian tersebut menggunakan pendekatan model ADDIE. Uji coba awal menghasilkan skor rata-rata sebesar 4,2, dan uji coba utama memperoleh skor rata-rata. dari 4. 32. Selanjutnya, uji coba praktisi guru memperoleh skor rata-rata 4. 43, yang menunjukkan evaluasi yang sangat baik untuk implementasi. Serangkaian pertanyaan *pretest* dan *posttest* diberikan untuk memastikan apakah media komik dapat meningkatkan keterampilan pemahaman membaca siswa. Berdasarkan tabulasi data, rata-rata skor pretest adalah 53,82 dan rata-rata skor posttest meningkat dari 17,38 menjadi 71,20. Perhitungan peningkatan keterampilan pemahaman membaca siswa dengan metode Gain Score menghasilkan nilai sebesar 0,376 yang mengkategorikan peningkatan tersebut sebagai sedang. Produk akhir penelitian ini menghasilkan pengembangan media komik yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pemahaman membaca siswa.¹⁸

¹⁸ Musnar Indra Daulay dan Nurmnalina, “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru,” *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra* 7, no. 1 (2021): 24.

7. Hasil penelitian Zenzen Zakiyah dkk, “Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis” (2022). Model pengembangan ADDIE. Media komik digital valid dengan: (a) ulasan produk ahli materi yang sangat baik (92%), (b) ulasan ahli media komik digital yang sangat baik (92%), dan (c) ulasan pengguna yang sangat baik (98%). Media komik digital memiliki validitas isi dan layak digunakan sebagai media dan sumber belajar. Akibatnya, ini membantu mengurangi hambatan yang muncul karena keterbatasan media dan sumber belajar.¹⁹
8. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Jumiaty Siska dan Muhammad Kristiawan bertajuk “Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Hasil Belajar Mata Pelajaran Aqidah di Sekolah Dasar” (2021). Penelitian ini menggunakan model Dick and Carey Research and Development (R&D). Hasil penelitian ini menegaskan keabsahan buku aqidah berformat komik. Secara spesifik, hasil validasi menunjukkan skor penilaian ahli isi sebesar 95%, skor penilaian ahli desain sebesar 92,7%, hasil uji coba individu mencapai 100%, hasil uji coba kelompok kecil sebesar 95%, dan hasil uji coba kelompok besar sebesar 97,82 %. Selain itu, nilai p-value yang diperoleh dari uji t adalah 0,00 yang menunjukkan bahwa.²⁰

¹⁹ Zenzen Zakiyah dkk., “Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8431.

²⁰ Jumiaty Siska dan Muhammad Kristiawan, “Pengembangan Modul Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Aqidah Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5035.

Berikut ini adalah persamaan, perbedaan serta orisinalitas penelitian pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1: Perbedaan Penelitian Ini Dengan Penelitian Sebelumnya

NO	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Ikhwatul Mujahadah dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili” (2021). ²¹	• Pengembangan media • Produk yang dikembangkan berupa komik • Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas III	• Produk dibuat untuk Meningkatkan Hasil belajar siswa • Materi pelajarannya yaitu matematika	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi IPAS Cerita Tentang Daerahku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Muna Prambon Nganjuk
2	Riskika Febriyandani dan Kowiyah Kowiyah “Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar”. ²²	• Pengembangan media • Produk yang dikembangkan berupa komik	• Materi pelajarannya yaitu matematika	
3	Fauza Lailiyah dan Farida Istianah “Pengembangan Media Komik Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas V Di Sekolah Dasar” (2020). ²³	• Pengembangan media • Produk yang dikembangkan berupa komik • Produk dibuat untuk Meningkatkan Hasil belajar siswa	• Materi pelajarannya yaitu tentang Siklus Air • Subjek penelitian siswa Kelas V Sekolah Dasar	

²¹ Ikhwatul Mujahadah Alman dan Mukhlas Triono, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili,” *Jurnal Papeda: Vol 3, No 1, Januari 2021*, vol.3, no. 1 (2021): 8.

²² Riskika Febriyandani, “Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, vol.4, no. 2 (2021): 323. Febriyandani.

²³ Fauza Lailiyah dan Farida Istianah, “Pengembangan Media Komik Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar,” *JPGSD: Pengembangan Media Komik Siklus Air*, vol.8, no.1, (2013): 1.

4	Ais Rosyida, "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" (2019). ²⁴	• Pengembangan media • Produk yang dikembangkan berupa komik • Produk yang digunakan untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa • Subjek penelitian siswa Kelas III Sekolah Dasar	• Materi pelajarannya yaitu IPS	
5	Suwarti dkk, "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar" (2020). ²⁵	• Pengembangan media • Produk yang dikembangkan berupa komik	• Berbasis Kearifan Lokal • Produk dibuat untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar	
6	Musnar Indra Daulay dan Nurmalina, "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru" (2021). ²⁶	• Pengembangan media • Produk yang dikembangkan berupa komik	• Produk dibuat untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa • Subjek penelitian siswa Kelas IV Sekolah Dasar	
7	Zenzen Zakiah dkk, "Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis" (2022). ²⁷	• Pengembangan media • Produk yang dikembangkan berupa komik	• Pengembangan Buku Teks • Materi pelajarannya yaitu Bahasa Indonesia • Produk yang dibuat Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis	

²⁴ Ais Rosyida, "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, vol.11, no. 1 (2019): 47.

²⁵ Suwarti, Alf Laila, dan Erwin Putera Permana, "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menentukan Pesan Dalam Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar," *Sinta S2: Profesi Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2020): 142.

²⁶ Musnar Indra Daulay dan Nurmalina, "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru," *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra* 7, no. 1 (2021): 24. Musnar Indra Daulay and Nurmalina.

²⁷ Zenzen Zakiah dkk., "Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8431.

8	Jumiati Siska dan Muhammad Kristiawan, "Pengembangan Modul Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Aqidah di Sekolah Dasar" (2021). ²⁸	• Pengembangan media • Produk yang dikembangkan berupa komik • Membahas tentang Hasil Belajar	• Mengembangkan modul ajar • Materi pelajarannya Aqidah
---	--	---	--

Mengacu pada temuan-temuan penelitian terdahulu, penelitian ini berupaya menginovasi dari penelitian sebelumnya dengan mengembangkan media komik pada materi IPAS "Cerita Tentang Daerahku" dengan lebih menarik dan relevan dengan lingkungan sekitar. Diharapkan pada penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Miftahul Muna Prambon. Komik yang dihasilkan ini adalah sebagai pelengkap sekaligus pendukung dari buku LKS siswa.

²⁸ Jumiati Siska dan Muhammad Kristiawan, "Pengembangan Modul Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Aqidah Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5035.

H. Definisi Operasional

Definisi istilah, atau definisi operasional, menjadi landasan yang dapat digunakan untuk menggambarkan ruang lingkup masalah yang akan menjadi pokok penelitian. Definisi operasional dalam konteks penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini merujuk pada suatu proses sistematis dalam merancang dan membangun media pembelajaran berbasis komik. Proses pengembangan ini mengacu pada prinsip-prinsip desain pembelajaran yang bertujuan untuk menghasilkan media yang efektif dan menarik bagi siswa.²⁹ Pengembangan yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah membuat media berupa komik.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen perantara yang dimanfaatkan pendidik untuk menyampaikan pesan terkait materi pembelajaran, berfungsi sebagai pemberi stimulus, dan disajikan kepada siswa yang berperan sebagai responden.³⁰ Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Miftahul Muna Prambon Nganjuk.

²⁹ Adelia Priscila Ritonga, Nabila Putri Andini, and Layla Ikhlamah, "Pengembangan Bahan Ajaran Media," *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, vol.1, no. 3 (2022): 344.

³⁰ Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*, Cetakan pertama (Makassar: Badan Penerbit UNM Mei 2022): 11.

3. Komik

Komik merupakan kompilasi ilustrasi berwarna yang menampilkan para tokoh yang terlibat dalam sebuah narasi. Komik disertai teks tambahan yang dirancang untuk menjelaskan alur cerita, sehingga memudahkan pemahaman yang lebih jelas tentang isi cerita.³¹ Komik ini disajikan dengan materi IPAS dan dilengkapi soal-soal untuk membantu siswa belajar.

4. Cerita Tentang Daerahku

Materi cerita tentang daerahku adalah mata pelajaran IPAS kelas IV di semester genap. Pada penelitian ini, topik-topik yang dibahas, yaitu Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu, Daerahku dan Kekayaan Alamnya, dan terakhir ada Masyarakat di Daerahku.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar mengacu pada perubahan perilaku dan kompetensi yang diperoleh siswa setelah pengalaman belajar, yang diwujudkan melalui kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil-hasil tersebut berfungsi sebagai alat ukur untuk menilai kegiatan pembelajaran atau proses pembelajaran secara keseluruhan.³² Hasil kegiatan belajar siswa hanya terbatas pada hasil belajar IPAS kelas IV saja dengan materi “Cerita Tentang Daerahku”.

³¹ Nur Mazidah Nafala, “Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, vol.3, no. 1 (2022): 118-119.

³² Lina Novita, Elly Sukmanasa, dan Mahesa Yudistira Pratama, “Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD,” *Indonesian Journal of Primary Education*, vol.3, no. 2 (2019): 64–65.