

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang nantinya akan disampaikan kepada siswa. Informasi yang disampaikan berupa materi pembelajaran. Media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif (Haryoko, 2012: 3).

Media pembelajaran juga disebut sebagai alat peraga. Alat peraga berfungsi untuk membantu memperagakan sesuatu dalam proses pendidikan pengajaran. Definisi alat peraga pendidikan sebagai instrumen audio maupun visual yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membangkitkan minat siswa dalam mendalami suatu materi (Sumiharsono & Hasanah, 2017: 2). Media pembelajaran atau alat peraga dapat mempermudah seorang pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam pembelajaran, karena media pembelajaran dapat menunjang proses pembelajaran siswa. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik, akan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, adanya media pembelajaran yang beragam dan tepat menjadikan proses belajar mengajar juga berbeda, karena siswa merasa ada sesuatu hal yang baru, merasa tertarik,

dan rasa keingintahuan siswa muncul, sehingga siswa akan antusias dan juga semangat dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran sangat berpengaruh dalam pembelajaran, terutama terhadap minat belajar siswa.

Minat belajar merupakan salah satu hal terpenting sebelum memulai pembelajaran. Minat adalah kecenderungan seseorang untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan (Syahputra, 2020: 13). Minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka ketertarikan seseorang (warga belajar) terhadap proses belajar yang dijalaninya yang kemudian ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar. Dengan demikian, tanpa adanya minat belajar maka siswa tidak menikmati jalannya proses pembelajaran, sehingga menyebabkan capaian pembelajaran kurang optimal.

Sehubungan dengan itu, minat sering dihubungkan dengan sebuah keinginan atau ketertarikan terhadap suatu hal yang datang dari dalam diri tanpa adanya paksaan dari luar. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 3 SD Negeri 1 Punung pada Jumat, 19 Maret 2021, menyatakan bahwa siswa kurang minat dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan kurangnya semangat dalam mengerjakan tugas. Siswa masih antusias dalam mengerjakan tugas serta mengumpulkannya secara tepat waktu pada awal semester, sedangkan pada tengah semester semakin banyak yang belum mengumpulkan tugas serta keterlambatan dalam mengumpulkan tugas, hal ini dikarenakan pembelajaran dilaksanakan secara daring. Jadi, ketika dalam pembelajaran siswa mempunyai minat belajar maka dapat mencapai tujuan

pembelajaran, namun ketika minat belajar siswa kurang maka tujuan pembelajaran capaiannya juga kurang optimal.

Berdasarkan hasil wawancara pada Sabtu, 20 Maret 2021, kepada salah satu siswa kelas 3 dari SD Negeri 1 Punung beserta dengan orang tuanya sebagai pendamping dalam pembelajaran di rumah, menyatakan bahwa dalam pembelajaran mudah bosan saat belajar dan lebih suka bermain dari pada belajar. Selain itu, orang tua siswa juga mengatakan bahwa kesulitan dalam mengimbau anaknya ketika belajar dan mengerjakan tugas.

Selain hal yang telah dijelaskan di atas, saat ini kurikulum 2013 menganut pembelajaran yang disebut pembelajaran tematik pada tingkat sekolah dasar. Pembelajaran tematik memadukan atau mengaitkan mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya yang dikemas dalam satu tema. Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar dengan tidak memisahkan mata pelajaran, tetapi menggunakan tema untuk menyatukannya (Mardianto, 2011: 28). Pembelajaran tematik di sekoah dasar biasanya terdiri dari 4/5 tema dalam satu semester, 3/4 subtema disetiap tema dan 6 pembelajaran dalam satu subtema. Hubungan antarsatu mata pelajaran dan mata pelajaran lainnya bagi peserta didik merupakan hal yang penting dalam belajar, sehingga apa yang dipelajari oleh peserta didik akan lebih bermakna, lebih mudah diingat dan lebih mudah dipahami, diolah serta digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupannya (Prastowo, 2014: 39).

Berkenaan dengan itu maka dalam pembelajaran perlu mengembangkan media untuk menunjang pembelajaran, salah satunya pengembangan media komik digital yang belum dikembangkan dan belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran di SD Negeri 1 Punung, hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan wali kelas 3 SD Negeri 1 Punung pada Jumat, 19 Maret 2021. Komik Digital sebagai media pembelajaran di dalamnya mencakup pembelajaran tematik kelas 3 sekolah dasar. Komik adalah sebuah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, dengan kata lain komik adalah cerita bergambar, di mana gambar berfungsi untuk pendeskripsian cerita ditambah dengan adanya balon kata dalam setiap gambar agar si pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh si pengarang (Kustandi & Dermawan, 2020: 141). Komik digital berarti komik yang terdapat pada alat elektronik tertentu, bukan berupa sebuah buku cetakan. Penggunaan media komik digital diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta meningkatkan minat belajar siswa. Diharapkan juga dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran berupa komik digital menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak mudah bosan serta dalam diri siswa muncul rasa antusias dan semangat belajar.

Sesuai dengan permasalahan diatas, selanjutnya pada penelitian ini akan dikembangkan media komik digital pada pembelajaran tematik kelas 3 sekolah dasar. Oleh karena itu, dengan dikembangkannya media komik

digital diharapkan hasil pengembangan media komik digital maka minat belajar siswa mengalami peningkatan dengan asumsi bahwa media komik digital memenuhi kelayakan serta efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran, ditandai dengan kurangnya semangat dalam mengerjakan tugas.
2. Kurangnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran, ditandai dengan semakin banyak yang belum mengumpulkan tugas.
3. Kurangnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran, ditandai dengan keterlambatan dalam mengumpulkan tugas.
4. Kesulitan orang tua dalam mengimbau anaknya ketika belajar dan mengerjakan tugas.
5. Penggunaan media komik digital yang belum dikembangkan dan belum digunakan sebagai media pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian ini untuk mengembangkan media komik digital.
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas 3.
3. Produk penelitian ini dilakukan uji validasi oleh dosen ahli media, ahli pembelajar, ahli bahasa dan diujikan kepada siswa.

4. Kelayakan produk ini diperoleh berdasarkan angket respon dan minat subjek uji coba.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 sekolah dasar?
2. Bagaimana efektifitas pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 sekolah dasar?
3. Bagaimana hasil pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 sekolah dasar.
2. Mengetahui efektifitas pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 sekolah dasar.

3. Mengetahui hasil pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 sekolah dasar.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini mempunyai spesifikasinya sebagai berikut:

1. Aspek pembelajaran

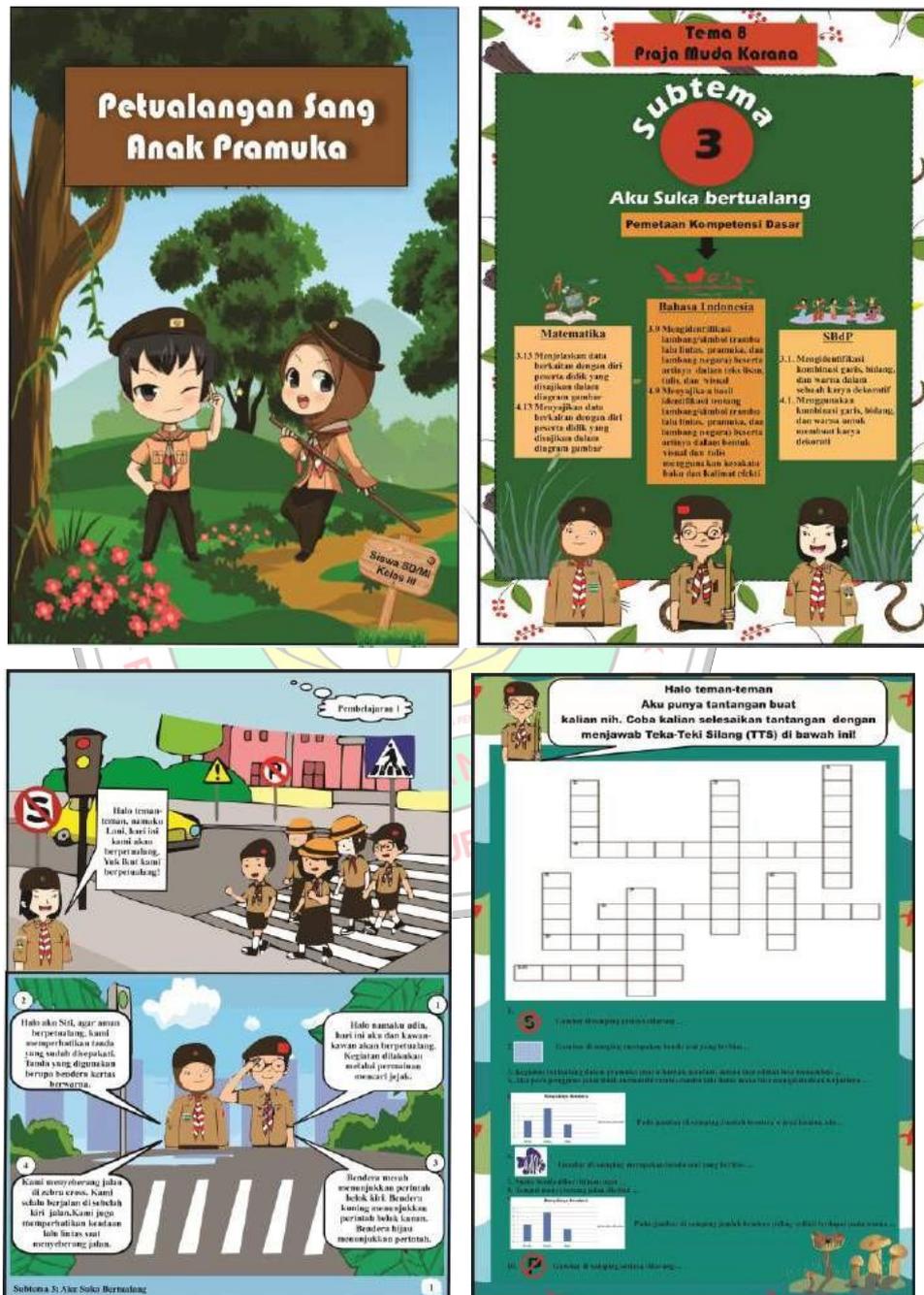
- a. Tujuan : pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dengan indikator minat menurut Ricardo & Meilani, 2017: 19, beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur minat siswa untuk belajar, yaitu perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan, pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 sekolah dasar.
- b. Materi : Tema 8 (Prajaya Muda Karana), Sub Tema 3 (Aku suka Bertualang), Pembelajaran 1 yang memuat tiga mata pelajaran yaitu Matematika, Bahasa Indonesia, dan SBdP (Seni Budaya dan Prakarya).

2. Aspek Media

Produk yang dihasilkan berupa komik digital yang karakternya dari dalam buku tematik pada tema 8 sub tema 3 pembelajaran 1. dalam pembuatan produk memanfaatkan aplikasi CorelDRAW X5 yang nantinya setelah gambar jadi akan diekspor ke file PDF (*Portable Document Format*) dengan ukuran kertas A4 sehingga tampilan media komik digital berupa Ebook PDF. Dengan demikian siswa akan mudah

dalam membuka, menyimpan dan mengakses komik digital yang dapat disebar luaskan melalui media komunikasi.

Gambar 1.1
Spesifikasi Produk Komik Digital



Komik digital yang dikembangkan memuat materi pada tema 8 sub tema 3 pembelajaran 1. Materi dikemas dalam bentuk komik digital yang memuat gambar-gambar dengan materi disajikan dalam bentuk balon percakapan. Bentuk format media yang berupa PDF (*Portable Document Format*), memudahkan siswa dalam menyimpan media dan media juga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di rumah.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini mempunyai beberapa manfaat, antara lain :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan informasi terhadap penggunaan media pembelajaran dalam menunjang pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berupa komik digital dalam menumbuhkan minat belajar dan pemahaman siswa, serta menambah hasil penelitian yang telah ada sebelumnya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian adalah sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

Mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dan memberikan pengalaman pembelajaran yang baru dengan adanya penggunaan media pembelajaran, sehingga pembelajaran terkesan menyenangkan dan tidak membosankan serta menumbuhkan minat belajar siswa.

b. Bagi Guru

Menambah pengetahuan guru dalam memfariasi dan menginovasi pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton serta menambah kekreatifan guru dalam membuat media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu pembelajaran dan meningkatkan daya minat belajar siswa dengan adanya penggunaan media pembelajaran sebagai sarana penunjang pada pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

- 1) Mengembangkan wawasan yang berkaitan dengan pengembangan media komik digital.
- 2) Menambah pengetahuan tentang pengembangan komik digital untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 sekolah dasar.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat beberapa asumsi, antara lain:

- a. Media komik digital dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 sekolah dasar..
- b. Dengan adanya media komik digital memudahkan siswa dalam memahami materi Tema 8 (Prajaya Muda Karana), Sub Tema 3 (Aku

suka Bertualang), Pembelajaran 1 yang memuat tiga mata pelajaran yaitu Matematika, Bahasa Indonesia, dan SBdP (Seni Budaya dan Prakarya).

- c. Siswa sebagai subjek uji coba mampu mengikuti pembelajaran tematik dengan menggunakan komik digital jika siswa telah memiliki pengetahuan prasarat materi Tema 8 (Prajaya Muda Karana), Sub Tema 3 (Aku suka Bertualang), Pembelajaran 1 yang memuat tiga mata pelajaran yaitu Matematika, Bahasa Indonesia, dan SBdP (Seni Budaya dan Prakarya).
 - d. Media komik digital dapat memberikan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, bervariasi dan berinovasi.
 - e. Ada kelancaran komunikasi dan transfer materi pembelajaran dari guru ke siswa terbantu dengan menggunakan media komik digital.
 - c. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran tematik lebih terorganisir dengan penggunaan media komik digital.
 - d. Media komik digital efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Keterbatasan Pengembangan
- a. Materi Pengembangan
- Materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini yaitu hanya terbatas pada pembelajaran tematik kelas 3 Tema 8 (Prajaya Muda Karana), Sub Tema 3 (Aku suka Bertualang), Pembelajaran 1 yang memuat tiga mata pelajaran yaitu Matematika, Bahasa Indonesia, dan SBdP (Seni Budaya dan Prakarya).

b. Model Pengembangan

- 1) Model media yang dikembangkan yaitu terbatas pada media komik digital yang harus mengandalkan teknologi untuk menggunakannya sebagai media pembelajaran.
- 2) Peneliti membatasi bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah terbatas pada jenis media digital dan karakteristik media.
- 3) Peneliti memfokuskan bagaimana prosedur pengembangan media, efektifitas pengembangan media komik digital, dan hasil pengembangan media komik digital pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa.

I. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses yang mengembangkan suatu produk tertentu dengan melalui uji validitas kelayakan produk. Tujuan pengembangan adalah menghasilkan suatu produk. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu atau alat bantu yang dapat

digunakan untuk menyampaikan pesan yang berfungsi untuk merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam pembelajaran. Pesan yang disampaikan berupa materi pembelajaran.

3. Komik Digital

Komik merupakan gambar berjajar atau berurutan yang disertai tulisan dalam urutan yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Komik digital merupakan suatu komik yang disajikan dalam media elektronik tertentu.

4. Kemenarikan Media

Kemenarikan dari media pembelajaran ini adalah materi pembelajaran yang dikemas dalam sebuah komik bergambar dan penuh warna yang berbasis digital dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini.

5. Validitas Media

Validitas media merupakan suatu kevalidan atau ketepatan suatu produk atau media yang sebelumnya dilakukan uji validasi dan kemudian diujikan kepada objek tertentu.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Teori Perkembangan Siswa

Pada sub-bab ini akan dibahas mengenai perkembangan pada siswa sekolah dasar. Perkembangan merupakan suatu proses perubahan fisik maupun psikis. Perkembangan terjadi pada setiap individu. Pada teori perkembangan akan dibahas mengenai pengertian perkembangan, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan siswa dan karakteristik siswa SD.

a. Pengertian Perkembangan

Perkembangan adalah bertambah kemampuan atau skill dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola teratur dan dapat diramalkan sebagai proses pematang. Sit (2012: 2), menyatakan perkembangan sebagai rangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Sit (2012: 2), juga menyatakan perkembangan berarti segala perubahan kualitatif dan kuantitatif yang menyertai pertumbuhan dan proses kematangan manusia. Perkembangan merupakan proses menyeluruh ketika individu beradaptasi dengan lingkungannya.

Manusia mengalami perubahan selama proses perkembangan dan dalam proses perkembangan terdapat ciri perubahan pada setiap

individu. Menurut Sit (2017: 3), selama proses perkembangan seorang anak ada beberapa ciri perubahan yang mencolok, yaitu:

- 1) Perubahan Fisik: Perubahan tinggi badan, berat badan, dan organ dalam tubuh lainnya misal otak, jantung, dan lain sebagainya. Perubahan Proporsi, misalnya perubahan perbandingan antara kepala dan tubuh pada seorang anak.
- 2) Perubahan Mental: Perubahan yang meliputi: memori penalaran, persepsi, emosi, sosial, dan imajinasi. Hilangnya ciri-ciri sikap sosial yang lama dan berganti dengan ciri-ciri sikap sosial yang, misalnya egosentris yang hilang berganti dengan sikap prososial.

Perkembangan setiap individu berbeda-beda dalam prosesnya dan dalam prosesnya terdapat prinsip perkembangan seperti yang dinyatakan oleh Sit, (2012: 4), bahwa prinsip perkembangan ada sembilan, yaitu:

- 1) Dasar-dasar permulaan adalah sikap kritis.
- 2) Peran kematangan dan belajar.
- 3) Mengikuti pola tertentu yang dapat diramalkan.
- 4) Semua individu berbeda.
- 5) Setiap perkembangan mempunyai perilaku Karakteristik.
- 6) Setiap tahap perkembangan mempunyai resiko.
- 7) Perkembangan dibantu rangsangan.
- 8) Perkembangan dipengaruhi perubahan budaya.
- 9) Harapan sosial pada setiap tahap perkembangan.

Berdasarkan uraian di atas, perkembangan merupakan perubahan yang terjadi pada masing-masing individu, baik secara fisik atau psikis

menuju tingkat kedewasaan. Ciri perubahan yang mencolok dalam proses perkembangan yaitu perubahan fisik dan perubahan mental.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Siswa

Perkembangan dalam prosesnya terdapat faktor yang mempengaruhinya, baik faktor dari luar maupun faktor dari dalam pada setiap individu. Menurut Agustina (2018: 50), faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan yaitu:

1) Faktor genetika (*hereditas*)

Menurut Yusuf L.N. dan Sugandhi (2011: 21), *Hereditas* merupakan “totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua kepada anak, atau segala potensi (baik fisik maupun psikis) yang dimiliki individu sejak masa konsepsi sebagai pewaris dari pihak orang tua melalui gen-gen”. Pengaruh gen terhadap kepribadian, sebenarnya secara tidak langsung, karena yang dipengaruhi gen secara langsung adalah: a) Kualitas sistem syaraf, b) Keseimbangan biokimia tubuh, dan c) Struktur tubuh.

2) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan yang dibahas pada paparan berikut adalah lingkungan keluarga dan sekolah.

a) Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga dipandang sebagai faktor penentu utama terhadap perkembangan anak. Ada beberapa alasan tentang pentingnya peran keluarga bagi perkembangan, adalah: (1)

Keluarga merupakan kelompok sosial pertama yang menjadi pusat identifikasi anak. (2) Keluarga merupakan lingkungan pertama yang mengenalkan nilai-nilai kehidupan kepada anak. (3) Orang tua dan anggota keluarga lainnya merupakan “*Significant people*” bagi perkembangan kepandaian anak. (4) Keluarga sebagai institusi yang memfasilitasi kebutuhan dasar insan (manusiawi), baik yang bersifat fisik biologis, maupun sosiopsikologis, dan (5) Anak banyak menghabiskan waktunya di lingkungan keluarga.

b) Lingkungan sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran, dan atau pelatihan dalam rangka membantu para siswa agar mampu mengembangkan potensinya secara optimal, baik yang menyangkut aspek moral spiritual, intelektual, emosional, sosial, maupun fisik motoriknya. Sekolah merupakan faktor penentu bagi perkembangan kepribadian anak, baik dalam cara berfikir, bersikap, maupun berperilaku. Sekolah berperan sebagai substitusi keluarga dan guru sebagai substitusi orang tua.

Atas dasar uraian di atas, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan berasal dari luar maupun dari dalam setiap individu. Faktor dari dalam atau faktor internal seperti faktor genetika. Faktor

genetikan merupakan faktor gen yang diwariskan dari orang tua. Faktor dari luar atau faktor eksternal seperti lingkungan masyarakat.

c. Karakteristik Siswa SD

Karakteristik anak usia SD berkaitan aktivitas fisik yaitu umumnya anak senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang praktik langsung (Burhaein, 2017: 52). Berkaitan dengan konsep tersebut maka dapat dijabarkan:

1) Anak usia SD senang bermain

Pendidik diharuskan paham dengan perkembangan anak, memberikan aktifitas fisik dengan model bermain. Materi pembelajaran dibuat dalam bentuk *games*, terutama pada siswa SD kelas bawah (kelas 1 s/d 3) yang masih cukup kental dengan zona bermain sehingga rancangan model pembelajaran berkonsep bermain yang menyenangkan, namun tetap memperhatikan ketercapaian materi ajar.

2) Anak usia SD senang bergerak

Anak usia SD berbeda dengan orang dewasa yang btah duduk berjam-jam, namun anak-anak berbeda bahkan kemungkinan duduk tenang maksimal 30 menit. Pendidik berperan untuk membuat pembelajaran yang senantiasa bergerak dinamis, permainan menarik memberi stimulus pada minat gerak anak menjadi tinggi.

3) Anak usia SD senang beraktifitas kelompok

Anak usia SD umumnya mengelompok dengan teman sebaya atau

se-usianya. Konsep pembelajaran kelas dapat dibuat model tugas kelompok, pendidik memberi materi melalui tugas sederhana untuk diselesaikan bersama. Tugas tersebut dalam bentuk gabungan unsur psikomotorik (aktivitas gerak) yang melibatkan unsur kognitif. Misal anak usia SD diberi tugas materi gerak sederhana menjelaskan menembak bola (*shooting*) maka untuk memperoleh jawaban mereka akan mempraktikkan dahulu kemudian memaparkan sesuai kemampuan mereka. Anak usia SD senang bermain, anak usia SD senang bergerak.

4) Anak usia SD senang praktik langsung

Anak usia sekolah dasar, memiliki karakteristik senang melakukan hal secara model praktikum, bukan teoritik. Berdasarkan ketiga konsep kesenangan sebelumnya (senang bermain bergerak, berkelompok) anak usia SD, tentu sangat efektif dikombinasikan dengan praktik langsung. Pendidik memberikan pengalaman belajar anak secara langsung. Sehingga pembelajaran model teori klasikal tidak terlalu diperlukan atau diberikan saat evaluasi.

Berdasarkan keterangan di atas, karakteristik yang dimiliki siswa sekolah dasar ada beberapa hal, yaitu siswa SD senang bermain, siswa SD senang bergerak, siswa SD senang beraktifitas kelompok, dan siswa SD senang praktik langsung. Jadi, karakteristik siswa SD yang menonjol selalu aktif, selalu bergerak, dan suka bermain.

2. Teori Belajar Siswa SD

Teori belajar menjelaskan tentang bagaimana manusia belajar. Manusia setelah belajar biasanya mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Pada sub-bab ini akan dibahas tiga macam teori belajar yaitu teori belajar behaviorisme, teori belajar vygotsky dan teori belajar konstruktivisme.

a. Teori Belajar Behaviorisme

Belajar merupakan suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman (Dahar, 2011: 2). Saat ini di dalam dunia pendidikan banyak sekali dikembangkan dan digunakan teori-teori belajar. Teori belajar itu sendiri merupakan gabungan prinsip yang saling berhubungan dan penjelasan atas sejumlah fakta serta penemuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar (Nahar, 2016: 64). Teori belajar behavioristik adalah sebuah teori yang mempelajari tingkah laku manusia.

Menurut Nahar (2016: 65), teori belajar behavioristik merupakan teori belajar memahami tingkah laku manusia yang menggunakan pendekatan objektif, mekanistik, dan materialistik, sehingga perubahan tingkah laku pada diri seseorang dapat dilakukan melalui upaya pengkondisian. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Nahar, 2016: 65). Seseorang dianggap telah belajar apabila dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori belajar behaviorisme belajar adalah perubahan tingkah laku

sebagai hasil pengalaman. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seorang dianggap telah belajar jika dapat menunjukkan perubahan perilaku (Zulhammi, 2015: 111). Para ahli behaviorisme berpendapat bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus (S) dan respon (R). Menurut teori ini, dalam belajar yang penting adalah adanya input berupa stimulus dan output yang berupa respon (Andriyani, 2015: 165).

Teori belajar behavioristik mempunyai ciri-ciri seperti yang disampaikan oleh Nahar (2016: 68), teori belajar behavioristik mempunyai ciri-ciri, yaitu:

“Pertama, aliran ini mempelajari perbuatan manusia bukan dari kesadarannya, melainkan mengamati perbuatan dan tingkah laku yang berdasarkan kenyataan. Kedua, segala perbuatan dikembalikan kepada refleksi. Behaviorisme mencari unsur-unsur yang paling sederhana yakni perbuatan-perbuatan bukan kesadaran yang dinamakan refleksi. Ketiga, behaviorisme berpendapat bahwa pada waktu dilahirkan semua orang adalah sama.”

Teori belajar behaviorisme juga mempunyai beberapa prinsip.

Prinsip-prinsip tersebut seperti yang disebutkan oleh Nahar (2016: 72),

beberapa prinsip tersebut, yaitu:

“(1)Teori belajar behavioristik beranggapan yang dinamakan belajar adalah perubahan tingkah laku. Seseorang dikatakan telah belajar jika bersangkutan dapat menunjukkan perubahan tingkah laku, (2) Teori ini beranggapan yang terpenting dalam belajar adalah adanya stimulus dan respon, karena hal ini yang dapat diamati, sedangkan apa yang terjadi dianggap tidak penting karena tidak dapat diamati, dan (3) penguatan, yakni apa saja yang dapat menguatkan timbulnya respon, merupakan faktor penting dalam belajar.”

Atas dasar uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori belajar behaviorisme merupakan teori belajar yang mempelajari tingkah laku manusia. Menurut teori belajar behaviorisme, teori ini mengutamakan adanya interaksi antara stimulus dan respon. Oleh karena itu, dalam teori behaviorisme seseorang dikatakan belajar apabila adanya perubahan tingkah laku.

b. Teori Belajar Vygotsky

Vygotsky merupakan cendikia yang berasal dari Rusia, dia seorang ahli dalam bidang psikologi, filsafat, dan sastra. Vygotsky lahir pada tahun 1896 di Tsarist Russia, di suatu kota Orscha, Belorussia dari keluarga kelas menengah keturunan Yahudi. Filosofi Vygotsky yang sangat terkenal adalah mengenai manusia dan lingkungan, menurut Vygotsky „manusia tidak seperti hewan yang hanya bereaksi terhadap lingkungan, manusia memiliki kapasitas untuk mengubah lingkungan sesuai keperluan mereka“ (Schunk, 2012: 338). Pemikiran filosofi Vygotsky mengenai manusia kemudian menjadi pelopor lahirnya teori konstruktivisme sosial yang artinya membangun kognitif anak melalui interaksi sosial. Vygotsky sangat tertarik mengupas esensi dari serangkaian aktivitas bermakna di lingkungan social-kultural dalam mempengaruhi konstruksi kognitif seorang anak. Oleh sebab itu, teori Vygotsky sering disebut sebagai perspektif sosiokultural.

Menurut Isti‘adah (2020: 199), keterampilan-keterampilan dalam keberfungsian mental berkembang melalui interaksi sosial langsung.

Informasi tentang alat-alat, keterampilan-keterampilan dan hubungan-hubungan interpersonal kognitif dipancarkan melalui interaksi langsung dengan manusia. Melalui pengorganisasian pengalaman-pengalaman interaksi sosial yang berada di dalam suatu latar belakang kebudayaan ini, perkembangan mental anak-anak menjadi matang.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar Vygotsky mengenai manusia dan lingkungan. Keterampilan-keterampilan dalam keberfungsian mental berkembang melalui interaksi langsung.

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak secara tiba-tiba. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Menurut Isti'adah (2020: 215), teori konstruktivistik adalah teori yang menyatakan bahwa peserta didik secara individual harus menemukan dan mentransformasi informasi kompleks, mengecek informasi yang baru terhadap aturan-aturan informasi yang lama, dan merevisi aturan-aturan yang lama bila sudah tidak sesuai lagi.

Menurut Isti'adah (2020: 216), konstruktivisme adalah pendekatan untuk pembelajaran yang menekankan bahwa individu akan belajar dengan baik apabila mereka secara aktif mengkonstruksi pengetahuan dan pemahaman. Hakikat pembelajaran konstruktivistik menurut Isti'adah (2020: 216), adalah pengetahuan bersifat non-objektif, bersifat temporer, selalu berubah, dan tidak menentu. Belajar dilihat sebagai penyusunan pengetahuan dari pengalaman konkrit, aktivitas kolaboratif, dan refleksi serta interpretasi. Teori konstruktivisme mendefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Berbeda dengan teori behavioristik yang memahami hakikat belajar sebagai kegiatan yang bersifat mekanistik antara stimulus dan respon, sedangkan teori konstruktivisme lebih memahami belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan memberi makna pada pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya.

Teori konstruktivisme juga mempunyai pemahaman tentang belajar yang lebih menekankan pada proses daripada hasil. Hasil belajar sebagai tujuan dinilai penting, tetapi proses yang melibatkan cara dan strategi dalam belajar juga dinilai penting. Selain itu, proses belajar, hasil belajar, cara belajar, dan strategi belajar akan mempengaruhi perkembangan tata pikir dan skema berpikir seseorang. Dengan demikian, belajar menurut teori konstruktivisme bukanlah sekedar

menghafal, akan tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman.

Adapun tujuan dari teori ini menurut Isti'adah (2020: 218), adalah sebagai berikut: 1) Adanya motivasi untuk siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri. 2) Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri pertanyaan. 3) Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian dan pemahaman konsep secara lengkap. 4) Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri. 5) Lebih menekankan pada proses belajar bagaimana belajar itu.

Berkenaan dengan itu, teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar yang mengutamakan proses daripada hasil. Teori ini proses dalam pembelajaran dapat mempengaruhi perkembangan tata pikir dan skema berpikir seseorang. Jadi teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan dibangun dari pengalaman.

3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengaitkan atau menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema dan pembelajaran tematik ditujukan untuk siswa pada tingkat sekolah dasar. Pada sub-bab ini akan dibahas mengenai definisi pembelajaran tematik, karakteristik pembelajaran tematik, prinsip-prinsip pembelajaran tematik serta fungsi dan tujuan pembelajaran tematik.

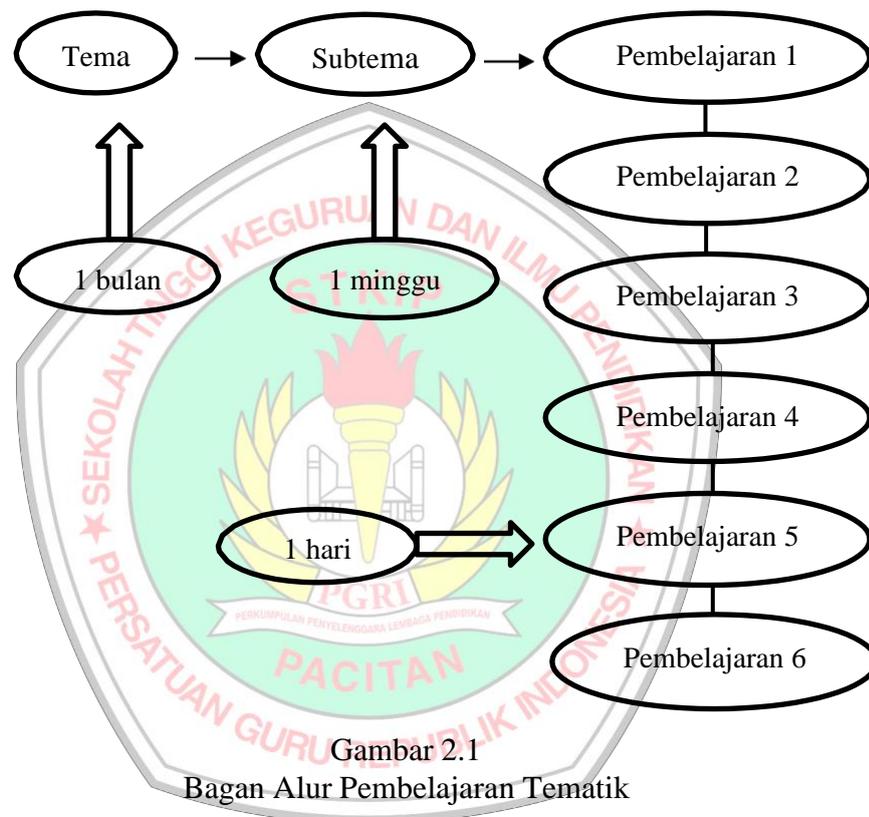
a. Definisi Pembelajaran Tematik

Pembelajaran adalah kegiatan seorang anak untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Tematik adalah konsep umum yang dapat mengumpulkan beberapa bagian dalam satu hal. Adapun pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran dan menggunakan tema tertentu (Kadir & Asrohah, 2014: 9). Kemudian menurut Lubis & Azizan (2020: 7), berpendapat bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Penerapan pembelajaran tematik dapat memberikan keterhubungan antara satu mata pelajaran dan mata pelajaran lainnya dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Penerapan pembelajaran tematik dapat membantu peserta didik dalam membangun kebermaknaan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang baru dan lebih kuat.

Sehubungan dengan itu maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan penggabungan ataupun perpaduan dari beberapa mata pelajaran dalam lingkup di madrasah ibtidaiyah/ sekolah dasar, meliputi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika (MM), Bahasa Indonesia (BI), Seni Budaya dan Prakarya

(SBdP), serta Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Perpaduan mata pelajaran tersebut disebut sebagai pembelajaran tematik dan di dalamnya terdapat tema, subtema maupun pembelajaran. Adapun penjelasannya pada gambar berikut ini (Lubis & Azizan, 2020: 7).



Gambar 2.1
Bagan Alur Pembelajaran Tematik

Berdasarkan Gambar 2.1 di atas menunjukkan bahwa dalam pembelajaran tematik ada alur yang perlu dipahami oleh setiap guru. Dimulai dari tema, setiap semester terdiri dari 4/5 tema dan dalam 1 tahun terdiri dari 8/9 tema. Setiap tema memiliki alokasi waktu selama 1 bulan. Kemudian masuk pada subtema, setiap tema terdiri dari 3/4 subtema, setiap subtema memiliki alokasi waktu 1 minggu. Selanjutnya

masuk pada pembelajaran, setiap pembelajaran memiliki alokasi waktu selama 1 hari.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran dengan memadukan mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya. Selain itu terdapat 4/5 tema dalam satu semester, 3/4 subtema dalam satu tema dan 6 pembelajaran dalam satu subtema serta dalam satu tema alokasi waktunya adalah satu bulan, satu subtema alokasi waktu satu minggu dan satu pembelajaran alokasi waktu satu hari.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk dikembangkan pada proses pembelajaran. Menurut Prastowo (2016: 100), ada 18 jenis karakteristik yang perlu diketahui dan diimplementasikan guru, yaitu: a) Adanya efisiensi, b) Kontekstual, a) *Student centered* (berpusat pada peserta didik), d) Memberikan pengalaman langsung, e) Pemisahan mata pelajaran yang kabur, f) Holistik, g) Fleksibel, h) Hasil pembelajaran berkembang sesuai minat dan kebutuhan peserta didik, i) Kegiatan belajarnya sangat relevan dengan kebutuhan peserta didik SD/MI, j) Kegiatan yang dipilih bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik, k) Kegiatan belajar akan lebih bermakna, l) Mengembangkan keterampilan berpikir, m) Menyajikan kegiatan belajar pragmatis yang sesuai dengan permasalahan, n) Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, o)

Aktif, p) Menggunakan prinsip bermain sambil belajar, q) Mengembangkan komunikasi peserta didik, dan r) Lebih menekankan proses ketimbang hasil.

Adapun karakteristik pembelajaran tematik terpadu di SD/MI meliputi (Lubis & Azizan, 2020: 6), pertama, berpusat pada siswa. Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Kedua, memberikan pengalaman langsung. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak. Ketiga, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Di dalam pembelajaran tematik, pemisah antara mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa. Keempat, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dan berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi

dalam kehidupan sehari-hari. Kelima, bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) di mana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan siswa berada. Keenam, menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Atas dasar uraian di tersebut, karakteristik pembelajaran tematik yaitu fleksibel, berpusat pada siswa, memberikan pengalaman secara langsung, bermain sambil belajar, memisahkan mata pelajaran satu dan yang lainnya dan lain sebagainya. Dengan demikian, guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik SD/MI memiliki prinsip-prinsip yang perlu dipahami oleh guru. Prastowo (2019: 10), menyatakan bahwa ada sembilan prinsip tersebut, yaitu: a) Terintegrasi dengan lingkungan, maksudnya pembelajaran dikolaborasikan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. b) Memiliki tema sebagai alat pemersatu dari ketujuh mata pelajaran (PPKn, BI, MM, PJOK, SBdP, IPA, dan IPS) di sekolah dasar. c) Menjadikan belajar sambil bermain dan menyenangkan, d) Memberikan pengalaman langsung yang bermakna bagi peserta didik. e) Menanamkan konsep dari ketujuh mata pelajaran ke dalam proses pembelajaran. f) Pembeda antara mata pelajaran tematik dan mata

pelajaran yang lainnya. g) Pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan keadaan peserta didik. h) Pembelajaran bersifat fleksibel. i) Penggunaan variasi metode dalam pembelajaran.

Trianto (2011: 154), menambahkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran tematik dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis, yaitu: prinsip penggalan tema, prinsip pengelolaan pembelajaran, prinsip evaluasi, dan prinsip reaksi. Lebih lanjut penjelasannya berikut ini.

Pertama, prinsip penggalan tema merupakan prinsip utama dalam pembelajaran tematik; yang maksudnya adalah tema-tema yang saling tumpang-tindih dan ada keterkaitan menjadi target utama dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penggalan tema itu hendaknya memperhatikan beberapa persyaratan berikut:

- 1) Tema hendaknya tidak terlalu luas, akan tetapi dengan mudah dapat digunakan untuk memadukan banyak mata pelajaran;
- 2) Tema harus bermakna, artinya ialah tema yang dipilih untuk dikaji harus memberikan bekal bagi siswa untuk belajar selanjutnya;
- 3) Tema harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologis anak;
- 4) Tema dikembangkan harus mewartakan sebagian besar minat anak;
- 5) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan peristiwa-peristiwa autentik yang terjadi di dalam rentang waktu belajar;

- 6) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan kurikulum yang berlaku serta harapan masyarakat (asas relevansi); dan
- 7) Tema yang dipilih hendaknya juga mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar.

Kedua, prinsip pengelolaan pembelajaran. Jika guru dapat menempatkan dirinya dalam keseluruhan proses pembelajaran, maka pengelolaan pembelajaran dapat optimal, maksudnya guru harus mampu menempatkan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, menurut Trianto (2011: 164), bahwa dalam pengelolaan pembelajaran hendaklah guru dapat berlaku sebagai:

- 1) Guru hendaknya jangan menjadi *single actor* yang mendominasi pembicaraan dalam proses belajar mengajar;
- 2) Pemberian tanggung jawab individu dan kelompok harus jelas dalam setiap tugas yang menuntut adanya kerja sama kelompok;
- 3) Guru perlu mengakomodasi terhadap ide-ide yang terkadang sama sekali tidak terpikirkan dalam perencanaan.

Ketiga, prinsip evaluasi. Pada dasarnya, evaluasi menjadi fokus dalam setiap kegiatan. Bagaimana suatu kerja dapat diketahui hasilnya apabila tidak dilaksanakan evaluasi. Melaksanakan evaluasi dalam pembelajaran tematik maka dibutuhkan beberapa langkah positif antara lain:

- 1) Memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan evaluasi diri (*self-evaluation/self-assessment*) di samping bentuk evaluasi lainnya;
- 2) Guru perlu mengajak para siswa untuk mengevaluasi perolehan belajar yang telah dicapai berdasarkan kriteria keberhasilan pencapaian tujuan yang akan dicapai.

Keempat, prinsip reaksi, maksudnya dampak pengiring (*nurturant effect*) yang penting bagi perilaku secara sadar belum tersentuh oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, guru dituntut agar mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran agar tercapai secara tuntas tujuan-tujuan pembelajaran. Guru harus bereaksi terhadap aksi siswa dalam semua peristiwa serta tidak mengarahkan aspek yang sempit tetapi ke sebuah kesatuan yang utuh dan bermakna. Pembelajaran tematik memungkinkan hal tersebut dan guru hendaknya menemukan kiat-kiat untuk memunculkan ke permukaan hal-hal yang dicapai melalui dampak pengiring tersebut.

Berdasarkan keterangan di atas, prinsip pembelajaran tematik dibagi menjadi sembilan, yaitu: Terintegrasi dengan lingkungan, memiliki tema sebagai alat pemersatu dari ketujuh mata pelajaran (PPKn, BI, MM, PJOK, SBdP, IPA, dan IPS) di sekolah dasar, menjadikan belajar sambil bermain dan menyenangkan, memberikan pengalaman langsung yang bermakna bagi peserta didik, menanamkan konsep dari ketujuh mata pelajaran ke dalam proses pembelajaran,

pembeda antara mata pelajaran tematik dan mata pelajaran yang lainnya, pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan keadaan peserta didik, pembelajaran bersifat fleksibel, penggunaan variasi metode dalam pembelajaran. Selain itu, prinsip pembelajaran tematik dibagi menjadi empat jenis, yaitu: prinsip penggalan tema, prinsip pengelolaan pembelajaran, prinsip evaluasi, dan prinsip reaksi.

d. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik berfungsi sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran, dengan memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus (antar mata pelajaran) untuk pembelajaran di SD/MI. Adapun tujuan pembelajaran tematik ialah memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar (Wahidmurni, 2017: 35).

BPSDMPK dan PMP Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Wahidmurni, 2017: 36), menyatakan bahwa tujuan pembelajaran tematik sebagai berikut:

- 1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
- 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.

- 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- 5) Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- 6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 7) Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan/ atau pengayaan.
- 8) Budi Pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuhkembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Atas dasar uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik berfungsi sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran, dengan memadukan mata pelajaran satu dengan yang lainnya ke dalam satu tema. Tujuan dari pembelajaran tematik yaitu memudahkan siswa dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung ke dalam satu tema.

4. Media Pembelajaran

Media adalah alat untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi. Pesan atau informasi ini berupa pembelajaran. Media pembelajaran

digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Pada sub-bab ini akan dibahas mengenai pengertian media, pengertian media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, dan media komik digital.

a. Pengertian Media

Media merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi. Media sangat membantu manusia dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain. Menurut Riyana (2012: 10), media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Heinich juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*). Menurut Umar (2014: 133), mendefinisikan media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Masih dalam sudut yang sama, Umar (2014: 133), mengemukakan peran media dalam proses komunikasi sebagai alat

pengirim (*transfer*) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima pesan atau informasi (*receiver*).

Sehubungan dengan itu, Karo & Rohani (2018: 93), mengemukakan media pendidik merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Pendapat lain dikemukakan oleh Karo & Rohani (2018: 93), mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/ alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar). Berdasarkan pengertian-pengertian yang dikemukakan oleh para ahli tersebut dapat kita ketahui bahwa media merupakan suatu alat atau sarana sebagai perantara untuk menyampaikan bahan pelajaran dari guru kepada anak didik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat bantu untuk menyampaikan informasi atau pesan. Media dapat mempermudah seseorang dalam menyampaikan informasi atau pesan yang akan disampaikan.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Sumiharsono & Hasanah (2017: 9), mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sumiharsono & Hasanah (2017: 9), mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud

pembelajaran. Sumiharsono & Hasanah (2017: 10), mengemukakan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajar tertentu.

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/ software*). Dengan demikian media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut. Perangkat lunak (*software*) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa, sedangkan perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/ bahan ajar tersebut.

Sehubung dengan itu, dari berbagai pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa (a) media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, (b) materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, (c) tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau alat peraga yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran terdapat dua unsur yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran ada beberapa jenis, seperti yang dikemukakan oleh Rindiantika (2018: 2), media pembelajaran secara arbitrer dapat dikategorikan dalam lima kategori sebagai berikut:

- a) Media visual: gambar, *sketches*, ilustrasi, pola, diagram, foto, film, film strip, slide, chart, graphs, (pictorial, lingkaran, balok, garis), *drawings*, lukisan, buletin, koran, majalah, poster, periodical, buku (teks, referensi, perpustakaan), ensiklopedia, kamus, komik, kartun, karikatur, peta (wisata, komersial atau ekonomi, politik) globe, direktori jalan brosur perjalanan, rute dan *timetable*, kereta dan pesawat, iklan kalender, tabel diorama, simbol, demonstrasi, *miming*, *desk presenter*.
- b) Audio (musik, kata, suara, efek suara): rekaman, tape, radio, laporan siswa, cerita, puisi, drama, alat musik, *pre-recorded plays*, laporan, diskusi.
- c) Audio-visual: *sound moving pictures*, televisi, *puppets (stick, gloves, string)*, *improvized* dan *scripted dramatization, role playing*,

ekskursi, fenomena alamiah yang ditemui di sekeliling, demonstrasi, LCD dan komputer.

d) *Tactile: specimen*, objek, ekshibit, artifact, model, *sculptured figure*, *live and stuffed animal*, eksperimen: *tool material* yang telah dikonstruksi dari satu model, mainan, wayang dan pertunjukan wayang, mengukur dan menimbang, kebun pekarangan, *templates* dan termometer.

e) *Virtual: internet, website, e-mail, audio-videostreaming, chatting, messaging, audiovideo conferencing, e-newsgroup, cybernews.*

Sehubungan dengan itu, Umar (2014: 135), mengelompokkan media ini berdasarkan jenisnya ke dalam beberapa jenis, yaitu: a) Media *auditif*, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti *tape recorder*. b) Media *visual*, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual. c) Media *audiovisual*, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, dan media ini dibagi ke dalam dua jenis:

- (1) *Audiovisual diam*, yang menampilkan suara dan visual diam, seperti *film sound slide*.
- (2) *Audiovisual gerak*, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti *film, video cassette dan VCD*.

Atas dasar uraian tersebut, jenis-jenis media pembelajaran ada beberapa macam, yaitu: media *auditif*, media visual, audio, audio-visual, *tactile*, dan virtual. Jenis-Jenis media pembelajaran ini dapat digunakan sesuai kebutuhan untuk menunjang pembelajaran.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut *Enciclopedi of Educational Reasearch* dalam (Umar, 2014: 138), nilai atau manfaat media pendidikan adalah sebagai berikut:

1) Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berfikir sehingga mengurangi verbalitas. 2) Memperbesar perhatian siswa. 3) Meletakkan dasar yang penting untuk perkembangan belajar oleh karena itu pelajaran lebih mantap. 4) Memberikan pengalaman yang nyata. 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu. 6) Membantu tumbuhnya pengertian dan dengan demikian membantu perkembangan bahasa. 7) Memberikan pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara yang lain. 8) Media pendidikan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru dan murid. 9) Media pendidikan memberikan pengertian atau konsep yang sebenarnya secara teliti dan teliti. 10) Media pendidikan membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Karo & Rohani (2018:

94), mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

“1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.”

Selain pendapat di atas, menurut Sumiharsono dan Hasanah (2017: 15), media pembelajaran ini juga memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut:

- 1) Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem peredaran darah manusia, arus listrik, berhembusnya angin, dan sebagainya. Bisa menggunakan media gambar atau bagan sederhana.
- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau program televisi tentang binatang-binatang buas seperti harimau dan beruang, atau hewan-hewan lainnya seperti gajah, jerapah, dinosaurus, dan sebagainya.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misal guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat

udara, pasar, candi, dan sebagainya atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, hewan atau benda kecil lainnya.

- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintas peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga dan lainnya.

Berdasarkan keterangan di atas, manfaat dari media pembelajaran pada dasarnya untuk membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dalam pembelajaran.

e. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan proses belajar mengajar mengingat beraneka ragamnya media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Purba et al (2020: 34), mengatakan prinsip-prinsip media pembelajaran, yaitu:

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat; artinya guru harus dapat memilih media yang sesuai dengan tujuan dan bahan pembelajaran yang akan diajarkan.
- 2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat; artinya perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan peserta didik.
- 3) Menyajikan media dengan tepat; artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pembelajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu, dan saran yang ada.
- 4) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi yang bagaimana serta waktu mengajar karena tidak setiap saat atau selama proses belajar mengajar memperlihatkan atau menjelaskan sesuatu dengan media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran mungkin suatu media hanya sesuai untuk tujuan pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak sesuai untuk pembelajaran yang lain. Media pembelajaran berperan bukan hanya sekedar alat bantu mengajar guru saja, tetapi merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran.

Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran menurut Ismail (2020: 71), antara lain sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran hendaknya di pandang bagian integral dari system pengerjaan dan bukan hanya sebatas alat bantu.
- 2) Media pembelajaran hendaknya di pandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- 3) Guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran.
- 4) Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan media pembelajaran.
- 5) Penggunaan media harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya.
- 6) Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih macam media maka guru dapat memanfaatkan multi media.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip penggunaan media pembelajaran pada dasarnya harus mempertimbangkan kesesuaian media dengan pembelajaran yang akan diajarkan. Selain itu, juga mempertimbangkan beberapa hal, seperti ketepatan jenis media, ketepatan dalam menetapkan subjek, penyajian media yang tepat, ketepatan memperlihatkan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat, dan penguasaan media.

f. Media Komik Digital

Komik telah lama menjadi bagian dari budaya populer Indonesia yang mengalami pasang surut dalam perkembangannya (Nurinayati et

al, 2014: 47). Komik secara disadari maupun tidak mempengaruhi perilaku dan psikologis, dan kognitif pembacanya. Hal ini karena sifat komik yang mampu menimbulkan reaksi sensual dan emosional pembaca. Luasnya popularitas komik serta kelebihan sebagai media visual mendorong pendidik untuk menggunakannya sebagai sebuah media pembelajaran (Nurinayati et al, 2014: 47). Media komik dikatakan sebagai salah satu media pembelajaran selama terkait dengan materi serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Kustandi & Dermawan, 2020: 142).

Menurut Kustandi & Dermawan (2020: 141), komik adalah suatu cerita dalam urutan yang erat yang dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Adapun menurut Kustandi & Dermawan (2020: 141), komik yaitu gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

Secara umum terdapat dua jenis komik yang dikenal masyarakat, yaitu komik cetak dan komik digital. Perbedaan utama komik digital dengan komik dengan komik cetak adalah format komik digital telah diubah menjadi digital dan dapat dibaca dengan menggunakan alat elektronik tertentu (Nurinayati et al, 2014: 47). Komik digital memiliki banyak kelebihan dibandingkan komik cetak, diantaranya lebih murah,

tahan lama, dapat bersifat interaktif, lebih dinamis dan mudah diakses (Nurinayati et al, 2014: 47).

Jenis-Jenis komik menurut Kustandi & Dermawan (2020: 142), bentuk komik sangat beragam, baik dari gaya penggambaran, cara penyampaian cerita, hingga bentuk komik. Berikut adalah jenis-jenis komik, yaitu:

- 1) Kartun yaitu sebuah komik berupa tampilan, tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan humor.
- 2) Komik potongan (*comic strip*) adalah penggalan-penggalan yang digabungkan menjadi satu bagian atau sebuah alur cerita pendek. Biasanya cerita dibuat tersambung atau dengan kata lain cerbung (cerita bersambung).
- 3) Komik tahunan (*comic annual*), komik ini biasanya terbit setiap 1 bulan sekali, bahkan bisa juga 1 tahun sekali.
- 4) Komik *online* (*web comic*), dalam hal publikasi komik juga ada yang memanfaatkan internet. Adanya media internet jangkauan pembaca bisa lebih luas daripada media cetak, dan biaya publikasinya relatif lebih murah.
- 5) Komik ringan (*comic simple*) adalah komik yang biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang difotokopi dan dijilid sehingga menjadi sebuah komik.
- 6) Buku komik (*comic book*) adalah suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam sebuah buku.

Dalam buku komik ini terbagi beberapa jenis lagi, yaitu:

- a) Komik kertas tipis yaitu buku komik ini berukuran seperti buku biasa, tidak terlalu lebar dan besar. Walau terkesan tipis namun bisa juga dikemas dengan menggunakan kualitas kertas yang baik/ bagus sehingga penampilan/ penyajian buku ini terlihat menarik, apalagi dengan gambar dan warna yang kontras membuat buku komik ini sangat digemari.
- b) Komik majalah yaitu buku komik berukuran seperti majalah, biasanya menggunakan tipe kertas yang tebal dan keras untuk sampulnya. Ukuran kertas yang besar tentunya, satu buku dapat mencakup kurang lebih dari 64 halaman yang tentunya dapat menampung banyak gambar dan isi cerita.
- c) Komik novel yaitu biasanya isi ceritanya lebih panjang dan komplikasi serta membutuhkan tempat tingkat berpikir yang lebih dewasa untuk pembacanya. Isi buku bisa lebih dari 100 halaman. Bisa juga dalam bentuk seri atau cerita bersambung.

Sehubung dengan itu, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan suatu cerita dihubungkan dengan gambar secara berurutan yang sifatnya dapat menghibur pembaca. Dengan demikian, komik digital berarti komik yang terdapat pada alat elektronik tertentu. Pada dasarnya terdapat komik cetak dan komik digital. Komik cetak berarti komik yang berupa cetakan buku. Selain itu terdapat enam jenis komik,

yaitu: komik kartun, komik potongan, komik tahunan, komik *online*, komik ringan, dan buku komik.

5. Minat Belajar

Minat merupakan suatu ketertarikan terhadap suatu hal. Minat belajar berarti suatu ketertarikan terhadap belajar. Minat belajar sebagai penunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Pada Sub-bab ini akan dibahas mengenai pengertian minat, pengertian minat belajar, aspek-aspek dan indikator minat belajar, dan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar.

a. Pengertian Minat

Minat diartikan sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan” sedangkan “berminat” diartikan mempunyai (menaruh) minat, kecenderungan hati kepada, ingin (akan) (Depdiknas, 2013: 1152). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah, keinginan (Depdiknas, 2013: 656). Minat diartikan kesediaan jiwa yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (Poerbakawatja & Harahap, 2012: 214).

The Gie (2014: 28), memberikan pengertian yang paling mendasar tentang minat, minat artinya sibuk, tertarik atau terlibat dengan sesuatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu. Selain itu Sujanto (2013: 92), memberikan pengertian tentang minat

“sesuatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya.

Menurut Syahputra (2020: 13), minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan Syahputra (2020: 13), mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, dan pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Minat adalah hal yang sangat berpengaruh terhadap keinginan siswa terhadap suatu hal. Minat menunjukkan rasa ingin tahu siswa dan mempertahankan rasa ingin tahu sepanjang kegiatan proses pembelajaran. Minat merupakan suatu motivasi instrinsik sebagai kekuatan pembelajaran yang menjadi daya penggerak seseorang dalam melakukan aktifitas dengan penuh kekuatan dan cenderung menetap, dimana aktifitas tersebut merupakan proses pengalaman belajar yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan mendatangkan perasaan senang, suka, dan gembira.

Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Adanya minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan.

Istilah minat banyak dipakai dalam berbagai bidang dan situasi, tapi dalam uraian ini akan lebih diarahkan pada bidang pendidikan

khususnya dalam bidang pembelajaran (Depdiknas, 2013: 756). Minat adalah proses perkembangan dan pengarahannya perilaku atau kelompok, agar individu atau kelompok itu menghasilkan keluaran yang diharapkan, sesuai sasaran yang ingin dicapai organisasi (Sumanto, 2014: 168). Minat merupakan istilah penting yang lebih umum yang merujuk pada seluruh proses gerakan, termasuk situasi yang mendorong, dorongan yang timbul dalam diri individu, tingkah laku yang ditimbulkannya, dan tujuan atau akhir dari gerakan atau perbuatan (Sobur, 2013: 268). Minat adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan) (Djaali, 2013: 101).

Menurut Santrock (2012: 135), minat adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama. Di dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arahan pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan rasa suka atau tertarik terhadap suatu hal atau aktifitas

seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu kegiatan. Minat dapat juga dikatakan sebagai suatu keinginan atau kemauan yang merupakan dorongan seseorang untuk melakukan suatu hal atau aktifitas tanpa adanya paksaan dari luar dirinya. Minat bisa juga diartikan sebagai kecenderungan jiwa yang relatif menetap kepada diri seseorang dan biasanya dengan perasaan senang. Suatu kegiatan yang dilakukan tidak sesuai dengan minat akan menghasilkan prestasi yang kurang menyenangkan. Dapat dikatakan bahwa dengan terpenuhinya minat seseorang akan mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin yang dapat menimbulkan motivasi.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan ketertarikan atau keinginan terhadap suatu hal. Rasa minat juga timbul secara alamiah dari dalam diri seseorang tanpa adanya paksaan dari luar dirinya.

b. Pengertian Minat Belajar

Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan pengetahuan dan pribadi manusia, melalui belajar manusia dapat melakukan perubahan-perubahan dan menghasilkan prestasi yang berguna bagi kehidupan manusia. Menurut Uno (2011: 22), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya. Menurut Suyono (2011: 9), belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk

memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan memperkuat kepribadian. Proses belajar merupakan sebuah langkah untuk memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan beberapa pemaparan definisi minat belajar, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan faktor pendorong siswa dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau rasa senang dan keinginan siswa untuk belajar. Minat belajar juga merupakan aspek pembangun motivasi, fenomena yang terbentuk akibat interaksi sosial, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya (Iskandar, 2012: 181). Berdasarkan definisi dari para ahli dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah energi kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajar.

Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah menurut (Syahputra, 2020: 14). Dalam usaha untuk mencapai sesuatu sangat diperlukan minat, karena besar kecilnya minat sangat berpengaruh terhadap hasil yang diperoleh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan diri sendiri

dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya (Syahputra, 2020: 14). Syahputra (2020: 14), minat berarti sibuk, tertarik, atau terlihat sepenuhnya dengan sesuatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu.

Atas dasar teori di atas, minat belajar merupakan suatu dorongan dalam diri seseorang untuk mengikuti pembelajaran. Minat belajar yang tinggi maka akan menghasilkan prestasi belajar yang tinggi, sedangkan minat belajar yang rendah maka juga kan menghasilkan prestasi belajar yang rendah. Siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi maka akan merasa senang, semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

c. Aspek-Aspek dan Indikator Minat Belajar

1) Aspek Minat

Menurut Syahputra (2020: 16), aspek minat ada tiga jenis:

a) Aspek Kognitif

Aspek kognitif didasari pada konsep perkembangan di masa anak-anak mengenai hal-hal yang menghubungkannya dengan minat. Aspek kognitif berpusat seputar pertanyaan, apakah hal yang diminati akan menguntungkan? Apakah akan mendatangkan kepuasan? Ketika seseorang melakukan suatu aktifitas, tentu mengharapkan sesuatu yang akan didapat dari proses suatu aktifitas tersebut. Sehingga seseorang yang memiliki minat terhadap suatu aktifitas akan dapat mengerti dan mendapatkan

banyak manfaat dari suatu aktifitas yang dilakukannya. Jumlah waktu yang dikeluarkan pun berbanding lurus dengan kepuasan yang diperoleh dari suatu aktifitas yang dilakukan sehingga suatu aktifitas tersebut akan terus dilakukan.

b) Aspek Afektif

Aspek afektif atau emosi yang mendalam merupakan konsep yang menampakkan aspek kognitif dari minat yang ditampilkan dalam sikap terhadap aktifitas yang diminatinya. Seperti aspek kognitif, aspek afektif dikembangkan dari pengalaman pribadi, sikap orang tua, guru, dan kelompok yang mendukung aktifitas yang diminatinya. Seseorang akan memiliki minat yang tinggi terhadap suatu hal karena kepuasan dan manfaat yang telah didapatkannya, serta mendapat penguatan respon dari orang tua, guru, kelompok, dan lingkungannya, maka seseorang tersebut akan fokus pada aktifitas yang diminatinya dan akan memiliki waktu-waktu khusus atau memiliki frekuensi yang tinggi untuk melakukan suatu aktifitas yang diminati tersebut.

c) Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik lebih mengorientasikan pada proses tingkah laku atau pelaksanaan, sebagai tindak lanjut dari nilai yang didapat melalui aspek kognitif dan diinternalisasikan melalui aspek afektif sehingga mengorganisasi dan diaplikasikan dalam bentuk nyata melalui aspek psikomotorik. Seseorang yang

memiliki minat tinggi terhadap suatu hal akan berusaha mewujudkannya sebagai pengungkapan ekspresi atau tindakan nyata dari keinginannya.

Kriteria minat seseorang digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu: rendah, jika seseorang tidak menginginkan objek tertentu. Sedang, jika seseorang menginginkan objek minat akan tetapi tidak dalam waktu segera, dan tinggi jika seseorang menginginkan objek minat dalam waktu segera (Syahputra, 2020: 18)

2) Indikator Minat Belajar

Menurut Ricardo & Meilani (2017: 190), ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur minat siswa untuk belajar, yaitu perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan. Adapun menurut Ricardo & Meilani (2017: 190), siswa yang memiliki minat belajar biasanya ditandai dengan adanya perasaan senang untuk belajar, adanya partisipasi atau keterlibatan, dan sikap penuh perhatian. Selain itu, Dan & Tod (2014: 799), mengungkapkan bahwa siswa yang memiliki minat belajar memiliki perasaan tersendiri seperti: 1) Perasaan positif saat belajar, 2) Adanya kenikmatan/ kenyamanan saat belajar, dan 3) Adanya kemampuan dan kapasitas dalam membuat keputusan sekaitan dengan belajarnya. kognitif berkenaan dengan masa perkembangan yang berkaitan dengan miant, aspek afektif

berkenaan dengan emosi yang mendalam, dan aspek psikomotorik berkenaan dengan proses tingkah laku atau pelaksanaan. Selanjutnya indikator minat belajar yang menonjol yaitu adanya perasaan tertarik dan rasa senang belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menggunakan indikator minat belajar menurut Ricardo & Meilani (2017: 190) yang digunakan untuk mengukur minat belajar, yaitu perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan. Indikator minat belajar selanjutnya akan dijadikan sebagai dasar dalam pembuatan angket respon dan minat.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar yang dimiliki siswa merupakan suatu variabel yang bisa dipengaruhi berbagai faktor. Menurut Wahyuni (2017: 5), minat belajar siswa secara garis besar bisa dipengaruhi oleh faktor internal atau faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti; faktor fisiologis dan motivasi. Sedangkan, faktor eksternal adalah faktor faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti; kondisi lingkungan sekolah, metode pembelajaran, dan lingkungan sekolah.

Faktor-Faktor yang mempengaruhi minat menurut Prahmadita (2014: 12)

1) Faktor Internal

Faktor internal meliputi:

a) Motivasi

Minat seseorang akan semakin tinggi bila disertai motivasi, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Menurut Tampubolon dalam (Prahmadita, 2014: 12), minat merupakan “perpaduan antara keinginan dan kemampuan yang dapat berkembang jika ada motivasi”. Selain itu, Prahmadita (2014: 12), juga menjelaskan bahwa motivasi ada dua macam yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik ialah motivasi yang keberadaannya disebabkan oleh pengaruh rangsangan dari luar individu.

b) Cita-cita

Setiap manusia memiliki cita-cita dalam hidupnya, termasuk para siswa. Cita-cita yang mempengaruhi minat belajar siswa, bahkan cita-cita juga bisa dikatakan sebagai wujud dari minat seseorang dalam prospek kehidupan di masa yang akan datang (Prahmadita, 2014: 14).

c) Bakat

Di samping intelegensi, bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang. Hampir tidak ada orang yang membantah, bahwa belajar pada bidang yang sesuai dengan bakat memperbesar kemungkinan berhasilnya usaha itu (Prahmadita, 2014: 14). Prahmadita (2014: 14), menyatakan bahwa bakat merupakan kemampuan yang menonjol

di suatu bidang tertentu. Prahmadita (2014: 14), mengartikan bakat sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

2) Faktor Eksternal

Faktor Eksternal menurut Prahmadita (2014: 15). Faktor eksternal meliputi:

a) Guru

Menurut Prahmadita (2014: 15), bahwa guru yang berhasil membina kesediaan belajar murid-muridnya, berarti telah melakukan hal yang terpenting yang dapat dilakukan demi kepentingan murid-muridnya.

b) Keluarga

Orang tua adalah yang terdekat dalam keluarga, oleh karena itu keluarga sangat berpengaruh dalam menentukan minat seorang siswa terhadap pelajaran (Prahmadita, 2014: 18). Apa yang diberikan keluarga sangat berpengaruh pada bagi perkembangan jiwa anak.

c) Teman Pergaulan

Melalui pergaulan, siswa dapat terpengaruh arah minatnya oleh teman-temannya, khususnya teman akrab. Khusus bagi remaja, pengaruh teman ini sangat besar karena dalam pergaulan itulah mereka memupuk pribadi dan melakukan aktivitas bersama-sama untuk mengurangi ketegangan dan goncangan yang mereka alami

(Prahmadita, 2014: 18). Melalui pergaulan seseorang akan terpengaruh minatnya. Hal ini ditegaskan pada pendapat yang dikemukakan oleh Prahmadita (2014: 19), bahwa “minat dapat diperoleh dari kemudian sebagai dari pengalaman mereka dari lingkungan dimana mereka tinggal”.

d) Lingkungan

Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan adalah keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak, sekolah tempat mendidik, masyarakat tempat bergaul juga tempat bermain sehari-hari dengan keadaan alam dan iklimnya (Prahmadita, 2014: 19). Menurut Prahmadita (2014: 19), lingkungan adalah daerah atau kawasan yang termasuk didalamnya.

e) Fasilitas

Alat atau fasilitas merupakan alat bantu untuk memperlancar berlangsungnya suatu kegiatan atau pembelajaran. Fasilitas menurut Sugono dalam (Prahmadita, 2014: 19), Merupakan sarana untuk memperlancar fungsi. Fasilitas yang mendukung seseorang berkeinginan untuk lebih memanfaatkan keadaan tersebut sebagai sarana untuk mendukung minatnya.

Berdasarkan pemaparan teori di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa ada 2, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari motivasi, cita-

cita, bakat dan faktor eksternal terdiri dari guru, keluarga, teman pergaulan, lingkungan, fasilitas.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang dianggap relevan oleh peneliti yaitu penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran. Penelitian sebelumnya yang juga meneliti media pembelajaran yang sama yaitu pengembangan media komik digital namun mempunyai fungsi berbeda.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sukmanasa, et al (2017), dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas V sekoah dasar di Kota Bogor”, memaparkan bahwa Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V masih menerapkan metode pembelajaran konvensional dimana siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru atau (*teacher center*). Pembelajaran IPS oleh siswa dianggap membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting dan relatif sulit. Akibatnya pemahaman siswa terhadap materi masih redah dan tujuan pembelajaran belum tercapai optimal. Maka dari itu peneliti mengembangkan media komik digital dalam pembelajaran menggunakan metode eksploratif dengan penelitian pengembangan atau R & D (*Research and Development*). Hasil penelitian menunjukkan adanya ketertarikan minat belajar siswa dengan penggunaan media komik digital materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD. Media pembelajaran yang dikembangkan, dinyatakan layak digunakan

berdasarkan validasi oleh ahli materi, validasi ahli media, validasi dan hasil uji coba oleh guru serta tanggapan siswa. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu pada pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital, penelitian juga merupakan penelitian R & D (*Research and Development*) serta sasaran atau objek penelitian sama-sama siswa sekolah dasar dan yang membedakan adalah tingkatan kelas sasaran penelitian yaitu dalam penelitian ini objeknya adalah siswa kelas V sekolah dasar serta pembelajaran yang berbeda, pada penelitian ini pembelajarannya adalah IPS.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Lukitasari & Astuti (2018), dalam jurnalnya yang berjudul "*The Development of Digital Comic Media to Overcome Students' Academic Procrastination*", penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan pengembangan media komik digital untuk mengatasi prokrastinasi akademik pada siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif yang dilakukan melalui pendekatan penelitian dan pengembangan. Kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini melibatkan dua langkah; pengumpulan data dilakukan dengan inventarisasi kriteria prokrastinasi akademik dan skala prokrastinasi akademik siswa. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan uji-t. Data kualitatif dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media komik digital terbukti efektif secara empiris dalam mengatasi

prokrastinasi akademik siswa. Hasil ini didukung dengan meningkatnya kesadaran siswa dalam mengatasi prokrastinasi akademik pada kelas eksperimen yang termasuk dalam kategori tinggi dengan perolehan skor 0,70. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa komik digital yang diproduksi layak dan efektif digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital dan yang membedakan terletak pada tujuan penelitian serta objek penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Ella Lukitasari objeknya adalah siswa SMA dan tujuan penelitian untuk mengatasi prokrastinasi akademik pada siswa

3. Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Musdalifah (2019), dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan komik digital pada pembelajaran matematika materi pengeolahan data di kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang”, memaparkan bahwa penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap namun dalam pengembangan ini peneliti menggunakan 4 tahap saja yaitu analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Instrument pengumpulan data berupa angket, wawancara, observasi/ tes hasil belajar. Untuk mengetahui keefektifan media komik digital maka digunakan analisis data dengan uji t (*t-test*). Hasil penelitian menunjukkan: 1) Menghasilkan produk media komik digital yang menarik, berbasis

teknologi dan sesuai dengan kebutuhan siswa pada perkembangan zaman saat ini. 2) Produk dikembangkan melalui *pertama* analisis kebutuhan. *Kedua*, mendesain media pembelajaran dengan *storyboard* komik digital yang telah disusun, *ketiga* pengembangan *recreating* komik kemudian validasi ahli materi, media, dan guru. Keempat implementasi guru di kelas. 3) Hasil rata-rata sebelum diterapkan media 43%, setelah diterapkan media terdapat hasil rata-rata 57% sehingga terdapat selisih 14%. Untuk membuktikan keefektifan penggunaan media komik digital dibuktikan dengan hasil uji t dimana nilai $t_{hitung} 36,522 > t_{tabel} 2,048$ dengan nilai signifikan sebesar $0,00 < 0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil uji *pretest* dengan hasil uji *posttest* melalui media komik digital. Persamaan dalam penelitian ini masih sama yaitu pengembangan media komik digital dan sasarannya adalah siswa sekolah dasar, namun yang membedakan adalah tingkat kelasnya yaitu siswa kelas IV sekolah dasar serta mata pelajaran dalam penelitian. Selain itu perbedaan dalam penelitian ini yaitu penelitian ini berbasis pendidikan karakter.

4. Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mustikasari, et al (2020), dalam jurnalnya yang berjudul "*The Development of Digital Comic on Ecosystem for Thematic Learning in Elementary Schools*", memaparkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan komik digital ekosistem untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. Penelitian dan pengembangan digunakan sebagai metode penelitian.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan wawancara. Respon angket siswa dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk setiap item. Uji validitas komik digital yang dikembangkan pada ekosistem termasuk dalam kategori validitas baik. Temuan ini menunjukkan bahwa komik digital yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran tematik. Pengembangan media pembelajaran komik digital pada pembelajaran tematik di sekolah dasar dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan media ditunjukkan dengan penilaian ahli materi sebesar 3,51 (baik), penilaian ahli media 4,01 (baik), penilaian guru sebagai praktisi pendidikan sebesar 3,9 (baik) dan penilaian angket siswa sebesar 3,93 (baik). Persamaan pada penelitian ini sama-sama mengembangkan media komik digital, pembelajaran yang diteliti sama yaitu pembelajaran tematik dan objeknya juga sama yaitu siswa sekolah dasar, sedangkan yang membedakan adalah objek kelas yang berbeda, dipenelitian ini objeknya adalah siswa kelas 5 sekolah dasar.

5. Penelitian relevan selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sari, et al (2021), dalam jurnalnya yang berjudul "*Development of Digital Comic for Science Learning in Elementary School*", memaparkan bahwa tujuan penelitian ini untuk mengembangkan komik digital untuk pembelajaran sains di sekolah dasar. Komik digital memudahkan siswa dalam mempelajari sains baik online maupun offline. Metode yang

digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah kuesioner. Hasil penelitian dan pengembangan: (1) Proses penelitian pengembangan dilakukan dengan beberapa tahap yang diadaptasi dari model pengembangan Plomp. Tahapannya: Investigasi awal, *Design* (Desain), Realisasi (Konstruksi). Tahap investigasi awal meliputi analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap desain meliputi persiapan materi, pemilihan media, pemilihan format, dan desain komik digital. Tahap realisasi (konstruksi) meliputi produk jadi dalam bentuk aplikasi (.apk). Persamaan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan. Persamaan yang lainnya yaitu media yang dikembangkan yaitu media komik digital dan sasarannya adalah siswa sekolah dasar. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu pada pembelajarannya, di penelitian ini pembelajarannya khusus sains.

6. Penelitian Choi, dkk (2011), dengan judul “*Exploring factors of media characteristic influencing flow in learning through virtual worlds*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor karakteristik media yang dianggap mempengaruhi flow dalam pembelajaran melalui dunia maya siswa SD. Hasil penelitian ini adalah karakteristik media berkorelasi positif: ketika siswa secara efektif mengenali karakteristik media, tingkat interaktivitas juga tinggi.
7. Penelitian Rasiman & Pramasdyahsari (2014), dengan judul penelitian “*Development of Mathematics Learning Media E- Comic Based*

on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students". Jenis penelitiannya adalah pengembangan dengan model 4D Thiagarajan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pengembangan media pembelajaran matematika *e-comic* berbasis *flip book maker* sudah mencapai indikator valid, (2) media pembelajaran matematika *e-comic* berbasis *flip book maker* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP dan (3) the Media pembelajaran matematika *e-comic* berbasis *flip book maker* dapat menumbuhkan nilai karakter seperti: disiplin, kerjasama, kejujuran, percaya diri dan ketekunan.

8. Penelitian Jahnke, dkk (2017), dengan judul "*Digital Didactical Designs as research framework: iPad integration in Nordic schools*". Penelitian menggunakan desain penelitian berbasis observasi kelas semi terstruktur, survei, kunjungan sekolah, dan bimbingan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Digital Didactical Design (DDD) integrasi tablet membutuhkan penyesuaian kelima elemen DDD untuk mencapai pembelajaran yang bermakna. Pedagogi harus berevolusi untuk memasukkan penggunaan teknologi baru. DDD dapat digunakan oleh guru untuk perencanaan, penilaian diri atau kolaborasi reflektif dengan teman sebaya dan oleh sekolah untuk merencanakan, mendokumentasikan, mengevaluasi, dan memikirkan kembali hubungan pedagogi-teknologi yang terjalin di kelas tablet.

9. Penelitian Kristiyanti & Rahayu (2020), dengan judul penelitian ” *Development Of Comic Media On Learning Theme 7 SubTheme 4 In Third Grade Elementary Schools*”. Penelitian jenis pengembangan dengan model 4D. Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa hasil validasi pada uji pakar materi memperoleh hasil dengan skor 44 dengan presentase 73% dan hasil uji pakar media memperoleh skor 90 dengan presentase 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik pada pembelajaran tema 7 subtema 4 untuk meningkatkan hasil belajar siswa dinyatakan valid. Implikasi penelitian ini adalah media komik dapat menciptakan minat belajar dan minat membaca siswa.
10. Penelitian Wicaksono & Utomo (2021), dengan judul penelitian “*Development of Digital Based Comic Media for Primary V-Class Student Learning*”. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah random. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas V SD Negeri Penggung I Kota Cirebon. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan lembar wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media komik berbasis digital sangat diperlukan, terutama untuk mendukung pembelajaran konten IPS dan PKn yang cenderung abstrak, terutama materi tentang keragaman sosial budaya masyarakat. Produk komik yang rencananya akan dikembangkan akan disebarluaskan melalui media digital dan dicetak dengan scan QR code sehingga dapat terkoneksi dengan gadget.

C. Kerangka Berpikir

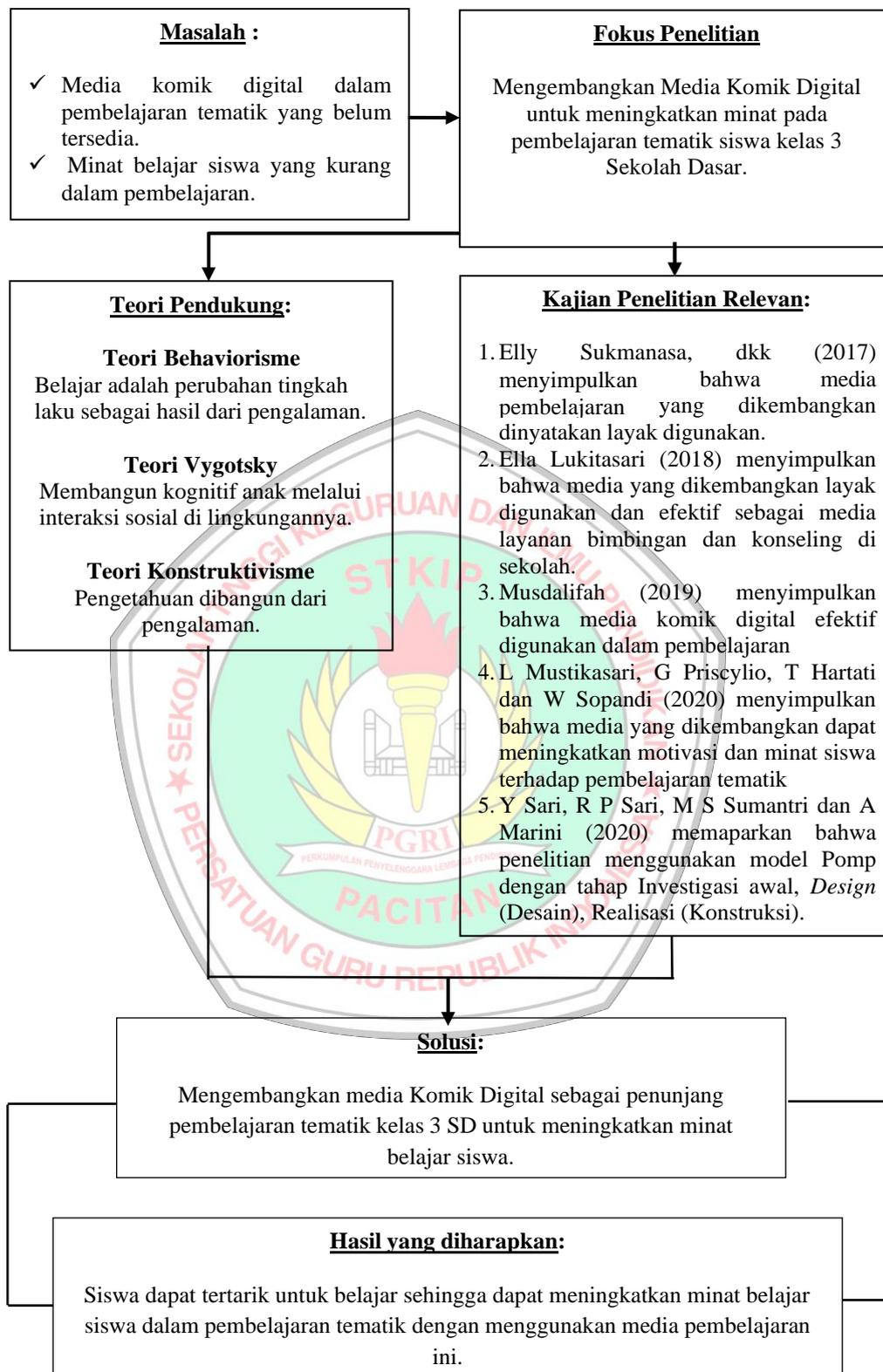
Pembelajaran tematik merupakan merupakan pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 pada tingkat sekolah dasar. Pembelajaran tematik memadukan mata pelajaran satu dengan mata pelajaran yang lainnya. Pembelajaran tematik dibagi dalam beberapa tema, subtema, dan pembelajaran. Selain itu, dengan adanya pembelajaran tematik maka dapat menciptakan proses pembelajaran yang bervariasi, sehingga dalam hal ini dapat mempengaruhi minat siswa dalam pembelajaran. Minat belajar siswa sangat menunjang keberhasilan dan capaian hasil belajar siswa. Minat belajar yang rendah mengakibatkan keberhasilan dan capaian belajar siswa kurang optimal. Oleh karena itu, dalam pembelajaran tematik diperlukannya penunjang pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran.

Media merupakan alat bantu untuk menyampaikan suatu pesan, pesan yang dimaksud adalah materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Media pembelajaran juga disebut sebagai alat peraga. Media pembelajaran yang dapat digunakan bervariasi, hal ini disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat maka dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang bervariasi dapat menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran maka dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Salah satu media yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media komik digital berisi mengenai materi yang terdapat pada Tema 8 (Prajaya Muda Karana), Sub Tema 3 (Aku suka Bertualang), Pembelajaran 1 yang memuat tiga mata pelajaran yaitu Matematika, Bahasa Indonesia, dan SBdP (Seni Budaya dan Prakarya). Media komik digital diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Sehubungan dengan itu, adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan suasana belajar yang berbeda dari biasanya. Pembelajaran yang biasanya berjalan secara konvensional maka dengan adanya media pembelajaran siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya penggunaan media pembelajaran maka dapat menimbulkan rasa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan keterangan di atas, dalam hal ini peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media Komik Digital yang tujuannya untuk meningkatkan minat belajar siswa dan sasarannya adalah siswa kelas 3 sekolah dasar pada pembelajaran tematik. Berikut disajikan bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Gambar 2.2
Bagan Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan penelitian relevan, berikut pertanyaan penelitian yang digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penelitian pengembangan yang akan dilakukan.

1. Bagaimana prosedur pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 sekolah dasar?
2. Bagaimana efektifitas pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 sekolah dasar?
3. Bagaimana hasil pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 sekolah dasar?



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sutarti, 2017: 5). Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk, konsep, metode, alat, program atau cara yang dapat membantu mempermudah dan mengatasi permasalahan yang dihadapi manusia. Penelitian penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk pengembangan termasuk dalam kategori penelitian terapan. Selain itu, dalam praktiknya, penelitian pengembangan diuji dengan penelitian eksperimen, artinya alat/produk yang telah dihasilkan akan diuji efektifitas dan kualitasnya dalam sebuah eksperimen. Penelitian pengembangan bidang pendidikan berupaya menciptakan produk yang bermanfaat dan dapat membantu peningkatan kualitas pendidikan. Penciptaan produk tersebut dapat berupa penyusunan model pembelajaran, media pembelajaran, buku ajar atau bahan praktik. Selain itu, dapat pula berupa software yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

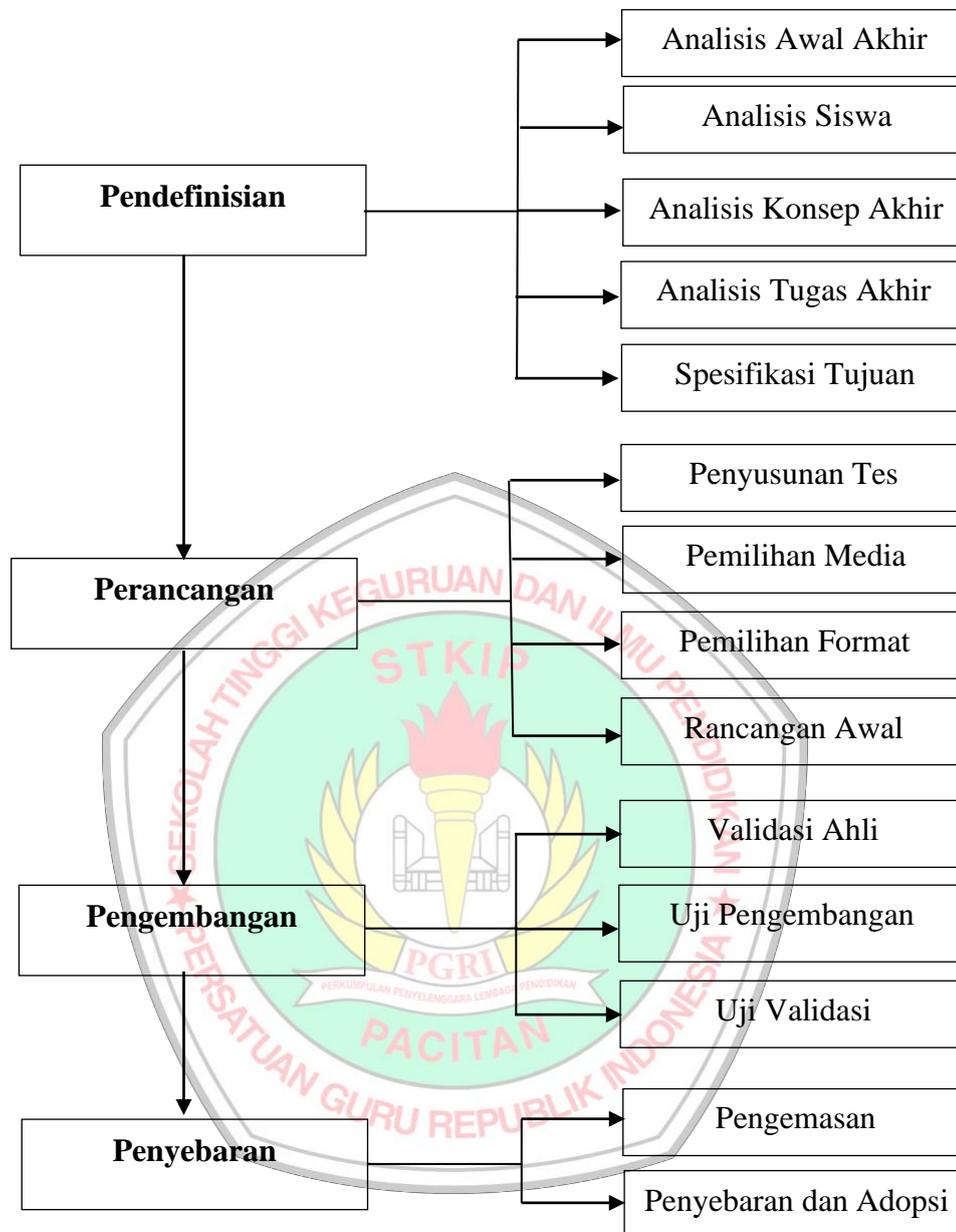
Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan model 4D. Tahap penelitian pengembangan model 4D (*Four-D model*)

dikembangkan Thiagarajan. *Four-D model* ini terdiri dari empat tahap, yaitu: Pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Thiagarajan 1974).

B. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini diadaptasi dari model *research and development* model 4-D (Thiagarajan dalam Mukholifah, 2019: 54), seperti Gambar 3.1 berikut ini:





Gambar 3.1
Bagan Prosedur Pengembangan Model 4-D

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan empat langkah tahap penelitian pengembangan Thiagarajan (1974). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu yaitu sebagai berikut:

1) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian (*Define*) memiliki makna melakukan identifikasi, menganalisis kondisi atau mengenali permasalahan yang harus dipecahkan atau situasi yang mendorong kegiatan pengembangan. Selanjutnya tujuan pada tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap pendefinisian ini dibagi menjadi lima langkah yaitu:

a) Analisis Awal (*Front-end Analysis*)

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media komik digital. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian yang digunakan untuk mempermudah dalam menentukan langkah awal yang akan di ambil dalam pengembangan media komik digital yang sesuai untuk dikembangkan.

b) Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun sebagai individu.

c) Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep relevan yang akan diajarkan berdasarkan

analisis awal-akhir. Analisis ini merupakan dasar dalam menyusun tujuan pembelajaran.

d) Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas pokok yang harus dilakukan oleh siswa. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait dengan materi yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran yang akan di buat.

e) Spesifikasi Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan dengan menentukan indikator pencapaian pembelajaran. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, penelitian dapat mengetahui kajian yang akan ditampilkan dalam media, menentukan kisi-kisi soal, dan terakhir menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran yang dapat tercapai.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua yakni *design*, merupakan kegiatan perencanaan, membuat rancangan atau tindakan untuk menyelesaikan permasalahan ataupun menjawab tantangan atas realitas yang dihadapi. penyempurnaan dan pengujian dari hasil yang didapat. Tahap ini bertujuan untuk menyiapkan prototipe (model asli) perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari empat langkah yaitu:

a) Penyusunan Tes (*Criterion-test Construction*)

Penyusunan tes acuan patokan, merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap *define* dan tahap *design*. Tahap ini

merupakan suatu alat mengukur terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah kegiatan belajar mengajar.

b) Pemilihan Media (*Media Selection*)

Pemilihan media yang sesuai tujuan, untuk menyampaikan materi pelajaran. Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi sesuai dan dengan kebutuhan peserta didik.

c) Pemilihan Format (*Format Selection*)

Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesaian komik digital.

d) Rancangan Awal (*Initial Design*)

Rancangan awal yaitu rancangan media komik digital yang telah dibuat peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing. Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki media komik digital sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan. Rancangan ini yang kemudian akan dilakukan tahap validasi.

3) Pengembangan (*Develop*)

Tahap ketiga merupakan *develop*, merupakan upaya mewujudkan rancangan, menguji coba rancangan atau produk yang sudah dibuat. Tahap

ini dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar.

a) Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi materi pada pembelajaran tematik sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Media pembelajaran komik digital yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, pada akhirnya dapat diketahui apakah media tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media pembelajaran berbasis media komik digital yang dikembangkan. Hasil rancangan awal yaitu draft I divalidasi oleh validator dan revisi digunakan sebagai dasar perbaikan perangkat pembelajaran untuk mendapatkan draft II.

b) Uji Coba Produk (*Development Testing*)

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui hasil penerapan media pembelajaran komik digital dalam pembelajaran tematik di kelas, meliputi pengukuran hasil belajar peserta didik. Hasil yang diperoleh dari tahap ini berupa media pembelajaran berbasis komik digital yang telah direvisi.

4) Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap keempat merupakan *disseminate* penyebarluasan atas hasil pengembangan yang telah dilaksanakan. Tujuan dari tahap penyebaran (*disseminate*) ini adalah: mengetahui penggunaan perangkat yang telah

dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah, oleh guru yang lain, dan menguji efektivitas penggunaan perangkat di dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarluaskan media pembelajaran berbasis media komik digital dengan dilakukan deseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir media komik digital secara terbatas kepada guru sekolah dasar yang diharapkan mampu mengimplementasikan hasil pengembangan produk dengan baik.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk pengembangan ini memiliki tahap konsultasi, tahap validasi ahli, dan tahap uji coba lapangan berkala. Masing-masing tahap dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Validasi Ahli

Tahap validasi ahli terdiri dari beberapa kegiatan sebagai berikut:

- 1) Ahli materi, ahli bahasa dan ahli media memberikan penilaian dan masukan berupa saran dan kritikan terhadap media pembelajaran komik digital untuk menumbuhkan minat belajar terhadap pembelajaran tematik.
- 2) Analisis data pengembangan dilakukan dengan data penilaian berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli.
- 3) Pengembangan melakukan perbaikan produk berdasarkan kritik dan saran yang diberikan.

Adapun kriteria ahli materi, ahli bahasa dan ahli media adalah sebagai berikut:

- 1) Ahli materi dan ahli bahasa adalah dosen dengan kriteria minimal S2 pendidikan/non pendidikan dan atau guru pengampu mata pelajaran dengan kriteria minimal S1.
- 2) Ahli media adalah dosen dengan kriteria minimal S2 pada bidang pendidikan maupun non pendidikan dan atau pendidik maupun non pendidik dengan kriteria minimal S1.

Uji coba ini dilakukan dengan tujuan agar ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memberikan penilaian dan masukan mengenai kesesuaian materi dan tampilan media komik digital. Apabila terdapat saran perbaikan, maka dilakukan revisi dan ahli revisi akan diuji cobakan kembali pada ahli untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

b. Tahap Uji Coba Lapangan

Tahap uji coba lapangan terdiri dari beberapa kegiatan sebagai berikut:

- 1) Melakukan pengamatan terhadap siswa yang sedang belajar menggunakan produk hasil pengembangan.
- 2) Siswa memberikan penilaian terhadap media pembelajaran melalui angket respon dan minat dalam satu instrumen.
- 3) Penelitian melakukan analisis data berdasarkan data hasil penilaian yang diperoleh.
- 4) Peneliti melakukan perbaikan produk berdasarkan hasil analisis penilaian yang diperoleh.

Uji coba lapangan dilakukan dengan kelompok kecil terlebih dahulu pada siswa kelas 3 sekolah dasar, selanjutnya setelah uji coba kelompok kecil maka dilakukan uji coba kelompok besar yaitu pada semua siswa kelas 3 sekolah dasar. Produk yang diuji cobakan yaitu “Komik Digital” pada pembelajaran tematik. Uji coba dilakukan dengan siswa mempelajari media komik digital untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik. Setelah mempelajari media komik digital, langkah terakhir adalah siswa mengisi angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis komik digital.

2. Subjek Coba

Penelitian ini melibatkan subjek yaitu peserta didik kelas 3 sekolah dasar. Pada tahap awal, subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah dengan membentuk kelompok kecil atau kelompok belajar yang terdiri dari 3-5 siswa sebagai uji coba pertama. Kemudian apabila sudah uji coba pada kelompok kecil, selanjutnya diuji cobakan pada kelompok besar yaitu seluruh siswa satu kelas 3 sekolah dasar.

Sedangkan sasaran penelitian ini melibatkan subjek yaitu peserta didik kelas 3 SD Negeri 1 Punung. Pada penelitian kelompok kecil subjek yang digunakan yaitu 5 siswa dengan nama Dini Oktavia Tri Utami, Muhammad Sefrian Alfino, Reyna Maritza Pradani, Xavierro Muhammad Neo Saputra, dan Yuqi Farrel Apriyansyah.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini

ada dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh berdasarkan kritikan, tanggapan dan saran yang disampaikan oleh pembimbing, ahli materi, ahli media, ahli pembelajar, dan siswa kelas 3 sekolah dasar terhadap kualitas penampilan dan materi pada komik digital yang dihasilkan yang terdapat dalam saran/catatan pada angket uji validitas para ahli dan angket respon siswa. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian pembimbing, ahli media, ahli materi, dan siswa melalui angket validasi.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan meliputi observasi, dokumentasi, wawancara, dan kuesioner (angket). Sebelum digunakan, tiap instrumen divalidasi oleh validator. Berikut ini penjelasannya:

a. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik dalam pengumpulan data yang sangat lazim digunakan. Observasi adalah bagian dalam pengumpulan data. Widoyoko (2014: 46), observasi merupakan “pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian”. Observasi dilakukan oleh peneliti yang juga berperan sebagai observer saat media yang dikembangkan digunakan.

Metode observasi yang digunakan peneliti adalah pengamatan langsung terhadap proses belajar mengajar pada jenjang sekolah dasar.

Adapun kisi-kisi pedoman observasi pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.1 dan 3.2 berikut ini.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Pedoman Observasi Guru

No.	Aspek/Kisi-Kisi Pertanyaan
1.	<p>Proses KBM</p> <p>1. Guru menerapkan pembelajaran tematik di kelas</p> <p>2. Guru menyiapkan RPP dan persiapan lain sebelum melaksanakan pembelajaran</p> <p>3. Guru melakukan kegiatan awal sesuai RPP</p> <p>4. Guru melakukan kegiatan inti dengan langkah-langkah pembelajaran sesuai RPP</p> <p>5. Guru melakukan kegiatan penutup dengan langkah-langkah sesuai RPP</p> <p>6. Siswa dapat mengikuti proses pembelajaran tematik di kelas</p>
2.	<p>Permasalahan dalam KBM</p> <p>1. Terdapat kendala yang dialami guru berkaitan dengan metode pembelajaran tematik</p> <p>2. Terdapat kendala yang dialami guru berkaitan dengan media pembelajaran tematik</p> <p>3. Terdapat kendala yang dialami guru berkaitan dengan fasilitas dan lingkungan belajar</p> <p>4. Terdapat kendala yang dialami guru berkaitan dengan siswa saat pembelajaran tematik</p>
3.	<p>Materi Pembelajaran</p> <p>1. Guru melibatkan siswa dalam pembelajaran tematik sehingga penyampaian materi efektif</p> <p>2. Siswa dapat memahami materi yang disampaikan Bapak/Ibu pada pembelajaran tematik</p> <p>3. Siswa mudah menerima/ menyerap materi pada pembelajaran tematik</p> <p>4. Ada materi yang sulit disampaikan kepada siswa melalui pembelajaran tematik</p>
4.	<p>Media Pembelajaran</p> <p>1. Tersedia media pembelajaran penunjang pembelajaran tematik di sekolah</p> <p>2. Terdapat variasi media yang tersedia dan digunakan dalam pembelajaran di sekolah</p> <p>3. Guru pernah membuat media pembelajaran</p> <p>4. Guru selalu menggunakan media dalam pembelajaran tematik</p>

No.	Aspek/Kisi-Kisi Pertanyaan
	5. Respon siswa setelah Bapak/Ibu menggunakan media pada pembelajaran tematik
	6. Guru mengalami kesulitan dalam menggunakan media pada pembelajaran tematik
	7. Guru melakukan evaluasi setelah menggunakan media pembelajaran di kelas
	8. Guru melakukan kegiatan tindak lanjut setelah menggunakan media pembelajaran

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Pedoman Observasi Siswa

No.	Aspek/Kisi-Kisi Pertanyaan
1.	Proses KBM
	1. Siswa melakukan persiapan sebelum pembelajaran dimulai
	2. Siswa mempersiapkan keperluan pembelajaran
	3. Siswa memperhatikan guru saat proses pembelajaran
2.	Permasalahan dalam KBM
	1. Siswa memiliki kesulitan dalam pembelajaran
	2. Siswa memiliki beberapa kesulitan dalam pembelajaran
	3. Siswa mengatasi kesulitannya dalam pembelajaran
3.	Materi Pembelajaran
	1. Siswa mempunyai materi yang disukai dan tidak disukai
	2. Siswa mempelajari terlebih dahulu materi yang akan disampaikan
	3. Siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru
4.	Media Pembelajaran
	1. Disekolah tersedia media pembelajaran
	2. Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran selama pembelajaran
	3. Siswa pernah membuat media pembelajaran untuk membantu dalam belajar
	4. Siswa menanggapi mengenai penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran

Instrumen observasi pada penelitian ini adalah observasi kegiatan pembelajaran. Instrumen observasi ini bertujuan untuk mengetahui kesiapan pembelajaran dan ketersediaan media pembelajaran. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti membuat pedoman observasi, lembar observasi, dan lembar validasi. Selanjutnya instrumen tersebut diserahkan kepada validator untuk divalidasi apakah instrumen tersebut layak digunakan atau tidak.

Adapun hasil dari validasi instrumen observasi tersaji dalam tabel 3.3 berikut ini.

Tabel 3.3
Validator Instrumen Observasi

Nama Validator	Jabatan	Hasil
Ariska Endah Pratiwi	Guru SD Negeri 1 Punung	Tidak ada revisi

Data hasil validasi instrumen observasi secara jelas ditunjukkan pada lampiran.... Validasi instrumen observasi dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Juli 2021. Secara ringkas hasil validasi terhadap instrumen observasi disajikan dalam tabel 3.4 berikut ini.

Tabel 3.4
Data Validasi Instrumen Observasi

No.	Aspek atau Indikator	Penilaian
		V1
1.	Kejelasan tujuan observasi dengan metode yang akan dilakukan	Ya
2.	Kesesuaian aspek-aspek yang diamati dengan tujuan observasi	Ya
3.	Indikator yang diberikan pada masing-masing bagian mengacu pada aspek-aspek yang akan diamati	Ya

No.	Aspek atau Indikator	Penilaian
		V1
4.	Kesesuaian aspek-aspek dan indikator yang diamati dengan aspek-aspek dan indikator pada pedoman observasi	Ya
5.	Pernyataan pada indikator pengamatan dinyatakan dengan jelas dan dapat dipahami	Ya
6.	Pernyataan pada indikator menggunakan Bahasa Indonesia sesuai PUEBI	Ya

Berdasarkan penilaian validator diperoleh penilaian dengan jawaban “Ya” pada setiap aspek penilaian terhadap instrumen observasi. Instrumen observasi mendapatkan kesimpulan “Layak digunakan” dan tanpa komentar atau saran perbaikan. Sehingga dapat digunakan untuk melakukan observasi kepada sumber data yang telah ditentukan saat penelitian. Sumber data pada penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN 1 Punung.

b. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang tertulis, metode dokumentasi berarti tata cara pengumpulan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data historis. Dokumen tentang orang atau sekelompok orang, peristiwa, atau kejadian dalam situasi sosial yang sangat berguna dalam penelitian kualitatif (Yusuf, 2014: 391).

c. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatakan

bahwa wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai (*interviewee*) melalui komunikasi langsung (Yusuf, 2014: 372). Dapat pula dikatakan bahwa wawancara merupakan percakapan tatap muka (*face to face*) antara pewawancara dengan sumber informasi, di mana pewawancara bertanya langsung tentang sesuatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya. Ada empat faktor Warwick-Lininger dalam (Yusuf, 2014: 372), yang menentukan keberhasilan dalam percakapan tatap muka maupun percakapan melalui media, yaitu pewawancara, sumber informasi, materi pertanyaan, dan situasi wawancara. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, juga dapat dilakukan dengan tatap muka maupun dengan menggunakan media.

Kegiatan wawancara dilakukan dengan guru dan siswa yang bertujuan untuk mengetahui kesiapan pembelajaran dan sejauh mana penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hasil wawancara tersebut akan digunakan peneliti sebagai bahan pertimbangan untuk produk yang akan dikembangkan. Adapun kisi-kisi pedoman wawancara pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.5 dan 3.6 berikut ini.

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru

No.	Aspek	Kisi-Kisi Pertanyaan
1.	Proses KBM	1. Bagaimana sekolah menerapkan pembelajaran tematik?

No.	Aspek	Kisi-Kisi Pertanyaan
		2. Apakah Bapak/Ibu memiliki persiapan tertentu sebelum melakukan pembelajaran? Apa saja yang perlu dipersiapkan oleh Bapak/Ibu?
		3. Pada kegiatan awal pembelajaran, apa saja yang Bapak/Ibu lakukan?
		4. Bagaimana langkah-langkah kegiatan inti pada pembelajaran yang Bapak/Ibu lakukan?
		5. Bagaimana Bapak/Ibu melakukan kegiatan penutup pada akhir pembelajaran?
		6. Bagaimana respon siswa dalam proses pembelajaran?
2.	Masalah dalam KBM	1. Apakah Bapak/Ibu mengalami kendala yang berkaitan dengan metode pembelajaran tematik? Jika iya, apa saja kendala tersebut?
		2. Apakah Bapak/Ibu mengalami kendala yang berkaitan dengan media pada pembelajaran tematik? Jika iya, apa saja kendala tersebut?
		3. Apakah Bapak/Ibu mengalami kendala berkaitan dengan fasilitas dan lingkungan belajar? Jika iya, apa saja kendala tersebut?
		4. Apakah Bapak/Ibu mengalami kendala berkaitan dengan siswa saat mengikuti pembelajaran tematik? Jika iya, apa saja kendala tersebut?
3.	Materi Pembelajaran	1. Apa yang Bapak/Ibu lakukan untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran tematik sehingga pembelajaran menjadi efektif?
		2. Bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan?
		3. Dari pengalaman Bapak/Ibu, apakah ada materi pada pembelajaran tematik ini yang sekiranya masih sulit disampaikan kepada siswa? Materi apa saja? Dan mengapa?
4.	Media Pembelajaran	1. Apakah tersedia media pembelajaran yang menunjang pembelajaran tematik di sekolah?
		2. Media apa yang tersedia dan digunakan dalam pembelajaran?

No.	Aspek	Kisi-Kisi Pertanyaan
		3. Untuk Bapak/Ibu sendiri, apakah pernah membuat media pembelajaran? Apa jenis media yang dibuat?
		4. Apakah Bapak/Ibu selalu menggunakan media dalam pembelajaran?
		5. Apakah Bapak/Ibu selalu menggunakan media dalam pembelajaran tematik?
		6. Bagaimana respon siswa setelah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran?
		7. Apakah Bapak/Ibu mengalami kesulitan saat menggunakan media pembelajaran?
		8. Bagaimana cara Bapak/Ibu melakukan evaluasi setelah menggunakan media pembelajaran?

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Siswa

No.	Aspek	Kisi-Kisi Pertanyaan
1.	Proses KBM	1. Apakah kamu memiliki persiapan tertentu sebelum pembelajaran di mulai?
		2. Apa saja yang perlu dipersiapkan sebelum pembelajaran dimulai?
		3. Bagaimana cara gurumu memulai pembelajaran?
		4. Apakah kamu memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung?
		5. Bagaimana tanggapanmu mengenai proses pembelajaran yang sudah berlangsung?
2.	Masalah dalam KBM	1. Apakah kamu memiliki kesulitan saat proses pembelajaran?
		2. Apa saja kesulitan yang kamu hadapi dalam pembelajaran?
		3. Bagaimana cara kau mengatasi kesulitan dalam pembelajaran?
		4. Apakah saat mengalami kesulitan kamu meminta bantuan? Jika iya, kepada siapa kamu meminta bantuan untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran?
3.	Materi Pembelajaran	1. Materi pembelajaran apa yang kamu sukai dan tidak kamu sukai?
		2. Apakah kamu mempelajari terlebih dahulu materi yang akan disampaikan sebelum guru menyampaikan materi tersebut?

No.	Aspek	Kisi-Kisi Pertanyaan
		3. Apakah kamu memahami materi pembelajaran yang Ibu/ Bapak Guru sampaikan?
		4. Di rumah apakah kamu mempelajari kembali materi yang telah di sampaikan?
4.	Media Pembelajaran	1. Apakah tersedia media pembelajaran yang ada di sekolah? Jika iya, apa saja?
		2. Apakah selama pembelajaran Ibu/ Bapak Guru menggunakan media pembelajaran?
		3. Media pembelajaran apa saja yang digunakan dalam pembelajaran?
		4. Pernahkah kamu memakai media berupa gambar? Jika iya, apakah kamu lebih memahami materi jika pembelajaran menggunakan media gambar?
		5. Apakah kamu pernah membuat media pembelajaran yang sederhana untuk membantumu dalam belajar?
		6. Bagaimana tanggapanmu mengenai penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?

Instrumen wawancara dalam penelitian ini adalah untuk melakukan kegiatan wawancara kepada guru kelas 3 dan siswa kelas 3. Tujuan wawancara adalah untuk mengetahui kesipan belajar dan penggunaan media dalam pembelajaran. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti membuat pedoman wawancara, lembar wawancara dan lembar validasi instrumen wawancara. Selanjutnya instrumen tersebut diserahkan kepada validator untuk divalidasi apakah instrumen tersebut layak digunakan atau tidak.

Adapun hasil dari validasi instrumen wawancara tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 3.7
Validator Instrumen Wawancara

Nama Validator	Jabatan	Hasil
Ariska Endah Pratiwi	Guru SD Negeri 1 Punung	Tidak ada revisi

Data hasil validasi instrumen observasi secara jelas ditunjukkan pada lampiran. ... Validasi instrumen wawancara dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Juli 2021. Secara ringkas hasil validasi terhadap instrumen wawancara disajikan dalam tabel 3.8 berikut ini.

Tabel 3.8
Data Validasi Instrumen Wawancara

No.	Aspek dan Indikator	Penilaian
		V1
A.	Kejelasan tujuan wawancara dan butir pertanyaan	
	1. Rumusan butir pertanyaan menggambarkan arah tujuan yang dilakukan peneliti.	Ya
	2. Rumusan pertanyaan dalam tiap bagian jelas dan terurut secara sistematis.	Ya
	3. Rumusan butir pertanyaan menggunakan bahasa yang dapat dimengerti subjek penelitian.	Ya
	4. Rumusan butir pertanyaan menggunakan kata/kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda atau salah pengertian.	Ya
B.	Kesesuaian pertanyaan untuk mengetahui tujuan penelitian	
	1. Pertanyaan yang diajukan dapat menggali informasi untuk mendapatkan data awal mengenai proses pembelajaran tematik di SD.	Ya
	2. Pertanyaan yang diajukan dapat menggali informasi untuk mendapatkan data awal mengenai permasalahan dalam proses pembelajaran tematik di SD.	Ya
	3. Pertanyaan yang diajukan dapat menggali informasi untuk mendapatkan data awal mengenai materi pembelajaran tematik di SD.	Ya

No.	Aspek dan Indikator	Penilaian
		V1
	4. Pertanyaan yang diajukan dapat menggali informasi untuk mendapatkan data awal mengenai media pembelajaran tematik di SD.	Ya
	5. Pertanyaan yang diajukan tidak mengarahkan subjek penelitian yang diwawancarai pada suatu kesimpulan tertentu.	Tidak

Berdasarkan penilaian dari validator diperoleh penilaian dengan jawaban “Ya” pada setiap aspek penilaian terhadap instrumen wawancara. Instrumen wawancara mendapatkan kesimpulan “Layak Digunakan” dan tanpa komentar atau saran perbaikan. Sehingga dapat digunakan untuk melakukan wawancara kepada sumber data yang telah ditentukan saat penelitian. Sumber data pada penelitian ini adalah wali kelas 3 dan 5 siswa kelas 3 SDN 1 Punung.

d. Kuesioner (Angket)

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspons oleh responden (Sudaryono, 2016: 77). Instrumen penelitian kuesioner ini identik dengan penelitian kuantitatif karena data yang diberikan kepada informan adalah data yang ada jawaban terbuka dan tertutup. Jenis pertanyaan yang ada dalam kuesioner adalah jenis pertanyaan yang dibutuhkan dalam laporan penelitian (Untari, 2018: 40).

Angket ditujukan untuk subjek uji coba. Tujuan penggunaan kuesioner/angket untuk mengetahui tanggapan dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan respon siswa mengenai kelayakan media.

1) Instrumen angket validasi ahli materi

Instrumen angket validasi ahli materi adalah untuk mengetahui kelayakan produk atau media yang dikembangkan dari segi materi. Berikut kisi-kisi instrumen angket validasi ahli materi.

Tabel 3.9
Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1.	Materi	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
		Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran
		Kebenaran materi
		Pemberian latihan
		Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik
		Penyampaian materi pada lembar kerja siswa mudah dipahami
		Menyajikan materi dengan menarik (menumbuhkan rasa ingin tahu)

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti membuat kisi-kisi angket ahli materi dan lembar angket ahli materi. Selanjutnya instrumen tersebut diserahkan kepada validator untuk divalidasi kelayakan instrumen.

Adapun hasil dari validasi instrumen angket tersaji dalam tabel 3.10 berikut ini.

Tabel 3.10
Validator Instrumen Angket Ahli Materi

Nama Validator	Jabatan	Hasil
Ariska Endah Pratiwi	Guru SD Negeri 1 Punung	Tidak ada revisi

Validasi instrumen ahli materi dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Juli 2021. Data hasil validasi instrumen angket ahli materi secara jelas ditunjukkan pada Lampiran.... Secara ringkas hasil validasi terhadap instrumen angket ahli materi memperoleh penilaian dengan skor 3 (baik) pada indikator angket. Validasi instrumen angket ahli materi memperoleh kesimpulan “Dapat digunakan tanpa revisi”. Sehingga instrumen dapat digunakan dalam pemberian angket kepada ahli materi.

2) Instrumen angket validasi ahli media

Instrumen angket validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk atau media yang dikembangkan dari segi media. Berikut adalah kisi-kisi instrumen angket validasi ahli media.

Tabel 3.11
Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1.	Fisik	Keamanan media yang dikembangkan
		Keawetan media yang dikembangkan
		Kesesuaian ukuran media yang dikembangkan
2.	Visual	Gambar dan warna yang digunakan
		Kejelasan teks yang digunakan
		Pemilihan warna pada Komik Digital

No	Aspek	Indikator
3.	Ketertarikan atau Minat	Kesesuaian pemakaian Komik Digital dengan karakteristik peserta didik
		Kepraktisan Komik Digital
		Ketepatan Komik Digital dalam mengembangkan minat belajar siswa

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti membuat kisi-kisi angket ahli media dan lembar angket ahli media. Selanjutnya instrumen tersebut diserahkan kepada validator untuk divalidasi kelayakan instrumen.

Adapun hasil dari validasi instrumen angket tersaji dalam Tabel 3.12 berikut ini.

Tabel 3.12
Validator Instrumen Angket Ahli Media

Nama Validator	Jabatan	Hasil
Aby Suseno	Pendidik	Revisi

Validasi instrumen ahli media dilaksanakan pada hari Selasa, 20 Juli 2021. Data hasil validasi instrumen angket ahli media secara jelas ditunjukkan pada lampiran.... Secara ringkas hasil validasi terhadap instrumen angket ahli media memperoleh penilaian skor 4 (sangat baik) pada indikator angket. Validasi instrumen angket ahli media memperoleh kesimpulan “Dapat digunakan dengan sedikit revisi” dan terdapat sedikit saran perbaikan/revisi terhadap instrumen. Sehingga instrumen dapat digunakan dalam pemberian angket kepada ahli media setelah dilakukannya revisi.

3) Instrumen angket validasi ahli bahasa

Instrumen angket validasi ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan produk atau media yang dikembangkan dari segi bahasa. Berikut adalah kisi-kisi instrumen angket validasi ahli bahasa.

Tabel 3.13
Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator
1.	Penggunaan Bahasa	Media menggunakan bahasa yang mudah dimengerti
		Penulisan kalimat jelas
2.	Ketepatan Bahasa	Penggunaan ejaan kalimat jelas
		Kalimat disusun dengan jelas
		Pemilihan kata tepat dan jelas
3.	Keterbacaan dan Komunikatif	Panjang kalimat sesuai dengan pemahaman siswa
		Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa
		Soal yang disajikan runtut sesuai dengan materi yang disajikan

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti membuat kisi-kisi kisi angket ahli bahasa dan lembar angket ahli bahasa. Selanjutnya instrumen tersebut diserahkan kepada validator untuk divalidasi kelayakan instrumen.

Adapun hasil dari validasi instrumen angket tersaji dalam Tabel 3.14 berikut ini.

Tabel 3.14
Validator Instrumen Angket Ahli Bahasa

Nama Validator	Jabatan	Hasil
Arif Mustofa M.Pd	Dosen STKIP PGRI Pacitan	Tidak ada Revisi

Validasi instrumen ahli bahasa dilaksanakan pada hari Senin, 19 Juli 2021. Data hasil validasi instrumen angket ahli bahasa secara jelas ditunjukkan pada lampiran.... Secara ringkas hasil validasi terhadap instrumen angket ahli bahasa memperoleh penilaian dengan skor 3 (baik) pada indikator angket. Validasi instrumen angket ahli bahasa memperoleh kesimpulan “Dapat digunakan tanpa revisi”. Sehingga instrumen dapat digunakan untuk dalam pemberian angket kepada ahli bahasa setelah diakukannya revisi.

4) Instrumen angket respon siswa

Instrumen angket respon dan minat siswa untuk mengetahui kelayakan produk atau media yang dikembangkan dari penilaian siswa sebelum dan setelah menggunakan media tersebut. Berikut kisi-kisi instrumen angket respon dan minat siswa.

Tabel 3.15
Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Siswa Sebelum menggunakan Media Komik Digital

No.	Aspek dan Pernyataan
1.	Saya lebih mudah dalam memahami materi ketika belajar tanpa menggunakan media pembelajaran
2.	Saya lebih fokus dalam belajar tanpa menggunakan media pembelajaran
3.	Belajar tanpa menggunakan media pembelajaran membuat saya bersemangat
4.	Saya suka belajar tanpa menggunakan media pembelajaran
5.	Saya tidak tertarik menggunakan media pembelajaran saat belajar
6.	Belajar tanpa menggunakan media pembelajaran menyenangkan
7.	Saya senang jika tidak sering menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran tematik di kelas

8.	Saya lebih baik tidak menggunakan media pembelajaran saat belajar
9.	Saya tidak kesulitan tanpa menggunakan media pembelajaran
10.	Saya merasa tertantang ketika belajar tanpa menggunakan media pembelajaran

Tabel 3.16
Kisi-Kisi Instrumen Angket Instrumen Respon dan Minat Siswa
Terhadap Media Komik Digital

No.	Aspek dan Pernyataan
1.	Fisik
	1. Gambar pada media ini terlihat jelas
	2. Karakter kartun pada media ini terlihat jelas
2.	3. Pemilihan warna pada media ini sudah sesuai
	Materi
	1. Materi yang disampaikan dengan media ini mudah dipahami
3.	2. Belajar dengan menggunakan media ini membuat saya mempelajari hal-hal baru dan menambah pengetahuan
	Minat
	1. Saya lebih mudah dalam memahami materi ketika belajar dengan menggunakan media komik digital
	2. Media komik digital membuat saya lebih fokus dalam belajar
	3. Belajar dengan menggunakan media ini membuat saya bersemangat
	4. Saya suka dengan karakter yang digunakan pada media ini
	5. Saya ingin menggunakan kembali media komik digital saat belajar.
	6. Belajar dengan menggunakan media komik digital menyenangkan
	7. Saya senang jika sering menggunakan media komik digital dalam pembelajaran tematik di kelas
	8. Saya suka dengan media komik digital
9. Saya tidak kesulitan menggunakan media komik digital	
10. Saya merasa tertantang ketika mengerjakan TTS yang ada di media komik digital	

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti membuat kisi-kisi angket respon dan minat siswa serta lembar angket respon dan minat

siswa. Selanjutnya instrumen tersebut diserahkan kepada validator untuk divalidasi kelayakan instrumen.

Adapun hasil dari validasi instrumen angket tersaji dalam Tabel 3.17 berikut ini.

Tabel 3.17
Validator Instrumen Angket Respon dan Minat Siswa

Nama Validator	Jabatan	Hasil
Ariska Endah Pratiwi	Guru SD Negeri 1 Punung	Tidak ada revisi

Validasi instrumen respon dan minat siswa dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Juli 2021. Data hasil validasi instrumen respon dan minat siswa secara jelas ditunjukkan pada Lampiran. Secara ringkas hasil validasi terhadap instrumen angket respon dan minat siswa memperoleh penilaian dengan skor 3 (baik) dan 4 (sangat baik) pada indikator angket. Validasi instrumen angket respon dan minat siswa memperoleh kesimpulan “Dapat digunakan tanpa revisi”. Sehingga instrumen dapat digunakan dalam pemberian angket kepada siswa.

Instrumen pada penelitian ini berupa lembar validasi dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, lembar observasi, pedoman wawancara, Lembar angket respon dan minat siswa. Lembar validasi ahli materi akan digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan keterkaitannya dengan kompetensi yang diharapkan. Lembar validasi ahli media akan digunakan untuk

mengetahui kelayakan media yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran. Lembar ahli bahasa digunakan untuk mengetahui kelayakan media dari segi bahasa. Lembar observasi digunakan peneliti untuk mengetahui penggunaan media dalam proses pembelajaran. Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui respon dan tanggapan mengenai pembelajaa dan penggunaan media dalam pembelajaran. Lembar angket respon dan minat siswa untuk mengetahui minat siswa sebelum dan setelah menggunakan media.

Instrumen penelitian disusun berdasarkan pendapat dari Walker & Hess (Azhar Arsyad, 2011: 175-176) mengenai kriteria penilaian media pembelajaran berdasarkan pada kualitas. Kriteria yang dimaksudkan adapun sebagai berikut:

Tabel 3.18
Kriteria Dalam Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan Pada Kualitas Menurut Walker & Hess

No.	Aspek	Indikator
1.	Kualitas isi dan Tujuan	a. Ketetapan b. Kepentingan c. Kelengkapan d. Keseimbangan e. Minat dan perhatian f. Keadilan Kesesuaian dengan keadaan siswa
2.	Kualitas instruksional	a. Memberikan kesempatan belajar b. Memberikan bantuan belajar c. Kualitas motivasi d. Fleksibilitas instruksional e. Hubungan dengan program pembelajaran lain f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya
2.	Kualitas instruksional	g. Kualitas tes dan penilaiannya h. Dapat memberi dampak bagi siswa i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya

No.	Aspek	Indikator
3.	Kualitas instruksional	a. Memberikan kesempatan belajar b. Memberikan bantuan belajar c. Kualitas motivasi d. Fleksibilitas instruksional e. Hubungan dengan program pembelajaran lain f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya g. Kualitas tes dan penilaiannya h. Dapat memberi dampak bagi siswa i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya
4.	Kualitas teknis	a. Mudah digunakan b. Kualitas tampilan c. Kualitas penanganan jawaban d. Kualitas pendokumentasian

Berdasarkan kriteria di atas yang dikemukakan oleh Walker dan Hess kemudian peneliti membuat instrumen penelitian yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Peneliti membagi instrumen menjadi enam instrumen, yaitu: 1) Lembar validasi oleh ahli materi, 2) Lembar validasi oleh ahli media, 3) Lembar validasi oleh ahli bahasa, 4) Lembar pedoman observasi, 5) Lembar pedoman wawancara, 6) Angket respon dan minat siswa sebelum dan sudah menggunakan media komik digital.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data proses pengembangan produk media pembelajaran berbasis komik digital berupa data deskriptif, yaitu tinjauan dan saran dari ahli materi dan ahli media sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Tahap awal penelitian pengembangan dilakukan dengan

mencari masalah yang ada di sekolah dasar, kemudian tahap selanjutnya yaitu penyusunan instrumen penelitian dan pengembangan media.

Tahap akhir adalah penilaian. Media yang dikembangkan oleh peneliti divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, media kemudian direvisi sehingga diperoleh media revisi tahap I. Media hasil revisi tahap I kemudian diuji coba di lapangan. Berdasarkan tahap-tahap tersebut maka akan dihasilkan produk akhir komik digital pada pembelajaran tematik kelas 3 Sekolah Dasar.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik, yaitu:

a. Analisis data tingkat kevalidan produk

Analisis data ini digunakan untuk menganalisis data tingkat kevalidan produk yang dihasilkan menggunakan data kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Perhitungan rerata dari setiap data yang diperoleh. Perhitungan rerata atau mean dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut: (Sugiyono, 2015: 280)

$$\text{Mean (Me)} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

Mean (M) : Skor rata-rata

$\sum X$: Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah item keseluruhan

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus di atas, penilaian hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian, dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (skor) dan disesuaikan dengan kategori yang telah ditetapkan.

Tabel 3.19
Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala Lima

Interval Skor	Kategori	Keterangan
$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat Valid	Tidak revisi
$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	Valid	Tidak revisi
$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	Cukup valid	Perlu revisi
$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	Kurang valid	Revisi
$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	Sangat Kurang valid	Revisi

Keterangan:

Rerata ideal : $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

Simpanan baku ideal : $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

(S_{bi})

Skor actual (X) : skor empiris

Berdasarkan rumus konversi di atas, perhitungan data kuantitatif dilakukan untuk memperoleh data kualitatif dengan menerapkan rumus konversi tersebut:

Diketahui:

Skor maksimal ideal 5

Skor minimal ideal	1
Rerata ideal (X_i)	$:\frac{1}{2}(5 - 1) = 3$
Simpangan baku ideal	$:\frac{1}{6}(5 - 1) = 0,67$

Dinyatakan:

Interval skor kategori sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, dan sangat kurang valid.

Jawab:

Kategori sangat valid $= X > X_i + 1,80 S_{bi}$

$$= X > 3 + (1,80 \times 0,67)$$

$$= X > 3 (1,21)$$

$$= X > 4,21$$

Kategori valid $= X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$

$$= 3 + (0,60 \times 0,67) < X \leq 3 + (1,80 \times 0,67)$$

$$= 3 + (0,40) < X \leq 3 + (1,21)$$

$$= 3,40 < X \leq 4,21$$

Kategori cukup valid $= X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$

$$= 3 - (0,60 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,60 \times 0,67)$$

$$= 3 - (0,40) < X \leq 3 + (0,40)$$

$$= 2,60 < X \leq 3,40$$

Kategori kurang valid $= X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$

$$= 3 - (1,80 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,60 \times 0,67)$$

$$= 3 - (1,21) < X \leq 3 - (0,40)$$

$$= 1,79 < X \leq 2,60$$

Kategori sangat kurang valid = $X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$

$$= X \leq 3 - (1,80 \times 0,67)$$

$$= X \leq 3 - (1,2)$$

$$= X \leq 1,8$$

Berdasarkan perolehan diatas, diperoleh data kuantitatif menjadi data kualitatif skala lima sebagai berikut.

Tabel 3.20
Kriteria Kevalidan Produk

Interval Skor	Kriteria
4,22 - 5	Sangat valid
3,41 - 4,21	Valid
2,61 - 3,40	Cukup valid
1,80 - 2,60	Kurang valid
1 - 1,79	Sangat kurang valid

Berdasarkan tabel di atas, penelitian dikatakan valid apabila memenuhi syarat pencapaian rata-rata lebih dari 3,41 dari seluruh unsur yang terdapat pada angket penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Penilaian harus memenuhi kriteria valid, apabila penilaian menunjukkan kriteria tidak valid maka, dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.

b. Analisis Data Uji Coba

Analisis data instrument respon siswa digunakan untuk melihat ketertarikan minat siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penelitian data angket respon peserta didik dapat dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan presentase

dari tiap komponen hasil angket. Kriteria penilaian respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.21
Kriteria Penilaian Respon

Skor	Kriteria
1	Ya
0	Tidak

(Modifikasi Praditya, 2020:68)

Hasil respon siswa dianalisis dengan presentase setiap indikator dan keseluruhan menggunakan rumus berikut:

$$\text{nilai respon peserta didik} = \frac{\text{jawaban "ya"}}{\text{skor maksimum per aspek}} \times 100$$

