

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.

Dalam pasal 1 undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan (dalam Supriatna, dkk 2005, hlm. 5), menjelaskan pengertian pendidikan yaitu :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan pengertian pendidikan di atas bisa disimpulkan bahwa secara sadar manusia harus berusaha untuk menjadi manusia yang lebih baik. Melalui pendidikan manusia belajar untuk mengembangkan potensi dirinya serta keterampilan yang dimilikinya.

Sebagian orang memahami bahwa pendidikan diartikan sebagai pembelajaran karena pendidikan selalu akan ada kegiatan proses belajar mengajar. Pembelajaran bisa didapatkan dari mana saja, baik dalam lembaga formal, nonformal, maupun informal. Pembelajaran dalam lembaga formal diperoleh melalui sekolah. Pembelajaran di sekolah sekarang ini harus bervariasi agar bisa menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dimana siswa dapat tertarik dengan pembelajaran yang dibawakan oleh guru.

Menurut Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses (dalam Saefuddin 2014, hlm. 32), 'proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang

cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.’

Simpulannya peran seorang guru harus maksimal sebagai perancang pembelajaran untuk memotivasi dan mengemas pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang sesuai dengan standar yaitu pembelajaran yang aktif, inovatif, inspiratif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS memusatkan pada aktivitas kehidupan manusia. Fokus kajian dari pembelajaran IPS adalah berbagai dimensi manusia dalam kehidupan sosial dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial. Selain itu, dikaji pula cara bagaimana manusia dalam membentuk seperangkat peraturan sosial dalam rangka menjaga pola interaksi sosial antar manusia. Menurut S. Nasution (dalam Djuanda, dkk 2009, hlm. 121), ‘IPS merupakan suatu fusi atau paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial.’ Jadi pembelajaran IPS memiliki cabang ilmu-ilmu sosial, di antaranya Ilmu Politik, Ekonomi, Geografi, Sejarah, Psikologi sosial, Sosiologi, Budaya, Antropologi, dan Ekologi.

Pembelajaran IPS dirasa sangat penting karena dapat melatih siswa untuk terjun langsung ke masyarakat serta berhasil mencapai tujuan hidupnya. Tujuan pendidikan IPS menurut Hasan (dalam Supriatna, 2010, hlm. 7), ‘tujuan pendidikan IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi.’ Tujuan pertama berorientasi pada pengembangan kemampuan intelektual yang ada dalam diri siswa. Tujuan kedua berorientasi pada pengembangan diri siswa. Sedangkan tujuan ketiga berorientasi pada pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan dirinya, masyarakat maupun ilmu. Dari tujuan tersebut diharapkan siswa mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya agar tetap peka terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi di dalam masyarakat.

Mengingat pentingnya pelajaran IPS di sekolah dasar, maka dalam pelaksanaannya diperlukan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Siswa dipaksa untuk mengingat berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami dan menemukan informasi tersebut berdasarkan potensinya.

Dalam pembelajaran IPS biasanya siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menghafal materi pelajaran serta merasa mudah bosan. Oleh karena itu, agar siswa lebih mudah dalam memahami dan menghafal serta tidak mudah bosan maka perlu adanya media pembelajaran.

Menurut Gagne (dalam Sadiman, dkk, 2006, hlm. 6), 'Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.' Peran media sangat besar dalam pembelajaran. Media bisa menjadi senjata ampuh bagi guru untuk membangkitkan semangat siswa untuk belajar dan untuk menarik perhatian mereka ketika pembelajaran mulai terasa jenuh dan kurang kondusif. Pengertian media tidak hanya terfokus pada sebuah alat. Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2013, hlm. 3), 'Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.' Menurut pengertian di atas berarti guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Peran media sangat besar dalam proses pendidikan yaitu salah satunya sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.

Menurut Hernawan, dkk (2007, hlm. 11) Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekan beberapa hal berikut ini:

1. Penerapan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Media pembelajaran dalam Penerapannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penerapan media dalam

- pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
4. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
 5. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
 6. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar . Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
 7. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Simpulan dari pendapat para ahli di atas menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai peran penting dalam pembelajaran. Jangan menganggap media tersebut hanya sebatas alat bantu semata yang boleh diabaikan dan dianggap tidak penting ketika media tersebut tidak tersedia. Media pembelajaran ini akan memberikan kontribusi yang sangat besar bagi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dalam penggunaan media pembelajaran tidak boleh sembarangan digunakan. Penggunaan media yang berlebihan dalam suatu kegiatan pembelajaran justru membuat pesan pembelajaran yang disampaikan malah melenceng dari tujuan pembelajaran. Oleh karena itu harus memahami dulu mengenai berbagai jenis media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran .

Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam tiga jenis, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual. Dalam pembelajaran di SD terdapat salah satu cabang media visual yang sangat sering digunakan oleh guru yaitu media grafis. Unsur-unsur yang terdapat pada media grafis ini adalah gambar dan tulisan. Contoh dari media grafis adalah komik.

Menurut Hernawan, dkk (2007, hlm. 188), “komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk

memberikan hiburan kepada para pembaca.” Pada awal pembuatannya komik memang diciptakan untuk hiburan semata. Namun karena begitu tingginya tingkat kesukaan komik oleh anak-anak maka hal tersebut memberikan sebuah ide untuk menjadikan komik sebagai media pembelajaran. Menurut Hernawan, dkk (2007, hlm. 188), “kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai.” Dalam komik, ceritanya tidak hanya ditulis teksnya saja tetapi disertai dengan gambar sehingga siswa lebih tertarik untuk membacanya. Bukti empirik juga menyebutkan bahwa siswa cenderung lebih menyukai buku bergambar yang penuh dengan warna dan divisualisasikan dalam bentuk kartun dibandingkan dengan buku-buku teks yang tidak disertai dengan gambar dan ilustrasi yang menarik sehingga siswa tidak tertarik dan menganggapnya adalah sesuatu yang membosankan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 04 November 2015 di kelas V SDN Ketib dalam proses belajar mengajar mengenai materi tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia pelajaran IPS terdapat beberapa kendala yaitu:

Tabel 1.1

Kendala kinerja guru dan aktivitas siswa

No	Kinerja guru	Aktivitas siswa
1.	Guru ketika mengajar hanya menggunakan metode ceramah.	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa merasa jenuh dan bosan. • Hanya sebagian siswa saja yang memperhatikan penjelasan dari guru.
2.	Guru menyuruh siswa membaca materi pelajaran yang terdapat dalam buku paket.	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa merasa malas untuk membaca apalagi membaca teks cerita yang sangat panjang. • Tidak semua siswa menangkap makna dan pesan yang

No	Kinerja guru	Aktivitas siswa
		disampaikan dari teks cerita yang dibaca
3.	Guru menyuruh siswa untuk mencatat materi yang sangat banyak.	<ul style="list-style-type: none"> Siswa merasa malas dan sering mengeluh mencatat teks cerita yang panjang.
4.	Guru tidak menggunakan media ketika mengajar.	<ul style="list-style-type: none"> Pembelajaran sulit diterima karena tidak adanya media yang berperan sebagai pengantar pesan pembelajaran. Kurangnya motivasi/semangat belajar.

Pada observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas V SDN Ketib yang berjumlah 24 siswa mengenai materi tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia, ternyata hanya 5 orang saja atau 21% dari keseluruhan siswa yang memenuhi ketuntasan minimal mata pelajaran IPS. Sedangkan jumlah siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal mencapai 19 orang atau 79% dari keseluruhan jumlah siswa. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 68. Simpulan tersebut di peroleh dari data awal hasil belajar siswa.

Tabel 1.2

Data Awal Ulangan Harian Siswa Kelas V SD Negeri Ketib pada Materi Peranan Tokoh-tokoh Kerajaan Islam yang ada di Indonesia

NO	NamaSiswa	NilaiAkh ir	Keterangan	
			Tuntas	BelumT untas
1.	MUHAMAD ISHAK	45		✓
2.	RISKA EL YANTI	50		✓
3.	AGUNG MAULANA	35		✓
4.	ARYA SOMALA	75	✓	

NO	NamaSiswa	NilaiAkh ir	Keterangan	
			Tuntas	BelumT untas
5.	ANISA PEBRIYANTI	35		✓
6.	CINDI AURANI	40		✓
7.	DINA AULIANSYAH	50		✓
8.	ESY ASTUTI	50		✓
9.	FAUZIYYAH	60		✓
10.	IRMA FATMAWATI	40		✓
11.	M.TAJUL ARIFIN	70	✓	
12.	M.ABU YAZID GUSTOMI	75	✓	
13.	M.ALIF YUDISTIRA	70	✓	
14.	MUTIA PUTRI	45		✓
15.	M.RAFFI ISMAIL	45		✓
16.	RINI MARINI	25		✓
17.	NURAINI SITI	20		✓
18.	RIANTI CERIA PUTRI	45		✓
19.	SALSABILA UMI S	45		✓
20.	SALMA RODHOTUL M	45		✓
21.	SOPIAN	40		✓
22.	AMELIA MANGGAWATI	40		✓
23.	LUSI SANTI AYEDI	70	✓	
24.	AHDIYAT SUHERMAN	20		✓
Jumlah		1135	5	19
Rata-rata		47.29		
Persentase			21%	79%

Berdasarkan data awal yang telah diperoleh di atas, dapat diambil simpulan bahwa kesulitan yang menyebabkan kegagalan dalam pembelajaran IPS dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran dan cenderung hanya menggunakan metode ceramah. Untuk memecahkan permasalahan di atas maka peneliti menerapkan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penelitian tindakan kelas yang berjudul “ Penerapan Media KCS(Komik Cerita Sejarah) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Tokoh-tokoh Sejarah Masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia di Kelas V SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang”.

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Penelitian kelas yang dilakukan di SDN Ketib ini membahas cara memotivasi siswa selama pembelajaran pendidikan IPS sehingga mereka mampu memahami materi yang diberikan oleh guru khususnya materi tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia dengan cara menggunakan media KCS (Komik Cerita Sejarah).

Dari permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran pendidikan IPS dengan penerapan media KCS (Komik Cerita Sejarah) untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia kelas V SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran pendidikan IPS dengan penerapan media KCS (Komik Cerita Sejarah) untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia kelas V SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan media KCS (Komik Cerita Sejarah) dalam materi tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia kelas V SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas V SDN Ketib ditemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran dengan materi tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia. Permasalahan terlihat yaitu pada pencapaian hasil belajar siswa. Dari siswa yang tuntas hanya berjumlah 5 dari 24 siswa atau sekitar 21% dan siswa yang tidak tuntasnya berjumlah 19 dari 24 siswa atau sekitar 79%. Penyebab dari permasalahan-permasalahan di atas dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran dan cenderung hanya menggunakan metode ceramah. Peran media sangat bermanfaat dan memiliki pengaruh besar dalam menunjang tingkat keberhasilan dalam proses belajar

mengajar. Manfaat penggunaan media dalam pembelajaran IPS menurut Kemp & Dayton (dalam Solihatin & Raharjo, 2005, hlm. 23-25) yaitu sebagai berikut:

- a. Menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan,
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik,
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih atraktif,
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga,
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar,
- f. Memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja.
- g. Dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, dan
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Maka solusi dari permasalahan di atas, peneliti mengambil media KCS (Komik Cerita Sejarah). Alasan mengapa menggunakan media komik pada materi tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia karena jika guru menerangkan lewat ceramah, siswa cepat merasa jenuh, dan bosan sehingga tidak jarang siswa yang merasa mengantuk ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu guru juga menyuruh siswa membaca langsung dari teks yang sangat panjang yang membuat siswa merasa malas dan menurunkan minat baca siswa sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media KCS (Komik Cerita Sejarah) adalah sebuah komik bertipe histori yang di dalamnya menceritakan kisah singkat tokoh-tokoh raja pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia. Media KCS (Komik Cerita Sejarah) telah dibuat dalam beberapa judul yaitu Sultan Hasanuddin, Raja Hayam Wuruk, dan Raja Balaputra Dewa. Karakter dari tiap tokoh raja memiliki keunikan tersendiri serta kisah heroiknya dalam mempersatukan nusantara dan mengusir para penjajah yang berusaha ingin menguasai wilayah-wilayah di Indonesia. Komik ini dibuat penuh warna secara manual dengan menggunakan pewarna *crayon* sehingga gambar dalam komik terlihat lebih menarik. Teks dialog antar tokoh juga banyak memberikan pesan positif yang disampaikan kepada para pembaca. Format yang dipakai dalam pembuatan komik ini adalah komik *page* yaitu komik yang dibuat berlembar-lembar sehingga membentuk sebuah buku. Tiap komik terdiri dari 10 sampai 20 lembar halaman.

Dalam pembuatannya, media KCS (Komik Cerita Sejarah) merujuk pada sumber internet yaitu:

- a. <http://www.wacananusantara.org/hayam-wuruk-sri-rajasanagara-133>
- b. <http://www.wacananusantara.org/balaputradewa/>
- c. <http://www.arsy.co.id/2015/07/riwayat-singkat-perjuangan-sultan.html>

Berikut di bawah ini adalah keuntungan media Komik Cerita Sejarah.

- a. Menumbuhkan minat baca siswa.
- b. Gambar dalam komik dapat menarik perhatian siswa untuk membacanya.
- c. Siswa lebih mudah memahami jalan cerita.
- d. Pesan positif yang disampaikan lebih mudah diterima oleh pembaca.
- e. Pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca tertarik untuk terus membacanya hingga selesai.

Adapun langkah-langkah pembelajaran IPS yang menggunakan media KCS (Komik Cerita Sejarah) adalah sebagai berikut.

- a. Kegiatan awal
 - 1) Mengecek kehadiran siswa
 - 2) Mengkondisikan siswa
 - 3) Melakukan apersepsi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.
 - 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- b. Kegiatan inti
 - 1) Memberikan pengetahuan awal yang berkaitan dengan materi.
 - 2) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok
 - 3) Menjelaskan aturan dan tata cara penggunaan media KCS (Komik Cerita Sejarah).
 - 4) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan media KCS (Komik Cerita Sejarah).
 - 5) Membagikan media KCS (Komik Cerita Sejarah) pada tiap kelompok.
 - 6) Menyuruh siswa untuk membaca dan memahami isi cerita yang terdapat dalam media KCS (Komik Cerita Sejarah).
 - 7) Membagikan LKS kepada setiap kelompok
 - 8) Melaporkan hasil diskusi kelompok di depan kelas

c. Kegiatan akhir

- 1) Menyimpulkan pembelajaran yang telah disampaikan.
- 2) Menutup pembelajaran

Target yang ingin dicapai oleh peneliti dengan menerapkan media pembelajaran komik cerita sejarah ada tiga tahap yaitu sebagai berikut.

a. Target Proses

1) Kinerja Guru

Guru mampu melaksanakan proses pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan menggunakan media KCS (Komik Cerita Sejarah) sebesar 100%.

2) Aktivitas Siswa

Dalam penerapan media KCS (Komik Cerita Sejarah) tentang materi tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia diharapkan siswa aktif, mampu bekerja sama dan disiplin yaitu sebesar 87%.

b. Target Hasil

Target keberhasilan pembelajaran IPS materi tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia dengan menggunakan media KCS (Komik Cerita Sejarah) yaitu 87% atau lebih pada siswa kelas V SDN Ketib untuk mendapatkan nilai di atas KKM yaitu 68.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran pendidikan IPS dengan penerapan media KCS (Komik Cerita Sejarah) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia kelas V SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran pendidikan IPS dengan penerapan media KCS (Komik Cerita Sejarah) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Budha, dan

Islam di Indonesia kelas V SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.

3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan media KCS (Komik Cerita Sejarah) dalam materi tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia kelas V SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat bagi Siswa

- a. Meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran Pendidikan IPS dengan materi tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia.
- b. Meningkatkan minat baca siswa dalam proses pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran Pendidikan IPS dengan materi tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia.
- c. Memudahkan siswa dalam mengidentifikasi peranan tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia.

2. Manfaat bagi Guru

- a. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran Pendidikan IPS dalam kelas.
- b. Memperluas wawasan guru dalam usaha meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan IPS.

3. Manfaat bagi Peneliti

- a. Bertambahnya wawasan mengenai media pembelajaran yang kreatif.
- b. Menambah wawasan untuk mengetahui keadaan nyata dalam dunia pendidikan.
- c. Bertambahnya kreativitas dalam meningkatkan pembelajaran melalui media, model dan metode.

E. Batasan Istilah

Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut:

1. Penerapan adalah “proses, cara, perbuatan menerapkan, pemasangan.” (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2005, hlm. 1180).
2. Menurut Sadiman (dalam Musfiqon, 2012, hlm.26), ‘media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.’ Media bisa dikatakan sebagai jembatan yang menghubungkan pesan dari pengirim ke penerima pesan.
3. Komik menurut Hernawan, dkk (2007, hlm. 188), “komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.” biasanya komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks dialog.
4. Hasil belajar menurut Sujana (2014, hlm. 22), “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.” Dari kutipan di atas hasil belajar adalah jika seseorang telah belajar maka akan mengalami perubahan tingkah laku.