

**PENGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS DI MI**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Karakteristik Geografis Indonesia
Sebagai Negara Maritim dan Kenampakan Alam Indonesia Siswa Kelas V di MI
Tarbiyatusshibyan Depok)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan
Indonesia



Disusun Oleh:

Arsyinta Hermadiani

1801909

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2022**

**PENGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS DI MI**

Oleh

Arsyinta Hermadiani

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© **Arsyinta Hermadiani 2022**

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN
ARSYINTA HERMADIANTI

**PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS DI MI**

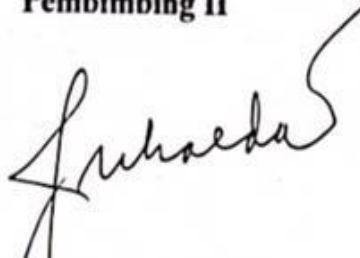
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Drs. H. D. Wahyudin, M.Pd.
NIP. 195909151986031004

Pembimbing II



Dra. Suhaedah, M.Pd
NIP. 195708151986032001

Mengetahui,

**Ketua Program Studi PGSD
UPI Kampus Purwakarta**



Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd.
NIP. 198205162008012015

PENGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS DI MI

(Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Karakteristik Geografis Indonesia
Sebagai Negara Maritim dan Kenampakan Alam Indonesia Siswa Kelas V di MI
Tarbiyatusshibyan Depok)

Oleh

Arsyinta Hermadianti

NIM. 1801909

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang pemahaman siswa pada sebuah materi pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan agar belajar menjadi lebih efektif, efisien, luas, cepat, dan bermakna bagi orang yang belajar, khususnya siswa. Di abad ke-21, perkembangan teknologi dan informasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran salah satunya seperti media komik digital. Komik digital adalah gambar yang disajikan secara berurutan yang dapat menyampaikan informasi dalam bentuk teks dan gambar kepada pembaca dan bersifat menghibur berbentuk digital dengan format elektronik. Peneliti melakukan penelitian ini dilatarbelakangi karna hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimum dan penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal. Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS kelas V di MI Tarbiyastusshibyan dengan menggunakan media komik digital. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan data pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan hasil tes siswa. Berdasarkan hasil diketahui bahwa, penggunaan media komik digital pada pembelajaran IPS memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang meningkat tiap siklusnya. Selain itu siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran saat menggunakan media komik digital dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Kata kunci : media pembelajaran, komik digital, hasil belajar

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	4
ABSTRACT	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	5
DAFTAR TABEL	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar Belakang Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.2. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran ..	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2 Komik Digital	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian Komik Digital	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Elemen-Elemen Desain dalam Komik Digital	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Komik digital	Error! Bookmark not defined.
2.3 Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Macam-Macam Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.4 Hakikat IPS	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Penegrtian IPS	Error! Bookmark not defined.
2.4.2 Tujuan dan Fungsi IPS	Error! Bookmark not defined.
2.5 Model <i>Direct Instruction</i>	Error! Bookmark not defined.

- 2.5.1 Pengertian Model *Direct Instruction* Error! Bookmark not defined.
- 2.5.2 Kelebihan Model *Direct Instruction* Error! Bookmark not defined.
- 2.5.3 Kekurangan Model *Direct Instruction* Error! Bookmark not defined.
- 2.5.4 Langkah-langkah Model *Direct Instruction* Error! Bookmark not defined.

BAB III.....Error! Bookmark not defined.

METODE PENELITIAN.....Error! Bookmark not defined.

- 3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....Error! Bookmark not defined.
 - 3.1.1 Jenis Penelitian.....Error! Bookmark not defined.
 - 3.1.2 Desain Penelitian.....Error! Bookmark not defined.
- 3.2 Subjek Penelitian.....Error! Bookmark not defined.
- 3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian.....Error! Bookmark not defined.
- 3.4 Prosedur Penelitian.....Error! Bookmark not defined.
 - 3.4.1. Tahap Persiapan Penelitian.....Error! Bookmark not defined.
 - 3.4.2. Tahap Pelaksanaan Penelitian.....Error! Bookmark not defined.
 - 3.4.3. Tahap Akhir Penelitian.....Error! Bookmark not defined.
- 3.5 Instrumen Penelitian.....Error! Bookmark not defined.
- 3.6 Teknik Pengumpulan Data.....Error! Bookmark not defined.
- 3.7 Analisis Data.....Error! Bookmark not defined.
 - 3.7.1. Analisis Data Kualitatif.....Error! Bookmark not defined.
 - 3.7.2. Analisi Data Kuantitatif.....Error! Bookmark not defined.

BAB IV.....Error! Bookmark not defined.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....Error! Bookmark not defined.

- 4.1 Deskripsi Data Awal Penelitian.....Error! Bookmark not defined.
 - 4.1.1 Pra Penelitian.....Error! Bookmark not defined.
- 4.2 Deskripsi Pelaksanaan dan Hasil Penelitian.Error! Bookmark not defined.
 - 4.2.1 Hasil Penelitian Siklus I.....Error! Bookmark not defined.
 - 4.2.2 Hasil Penelitian Siklus II.....Error! Bookmark not defined.
- 4.3 Pembahasan dan Hasil Penelitian.....Error! Bookmark not defined.
 - 4.3.1 Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Komik Digital Error! Bookmark not defined.
 - 4.3.2 Aktivitas Belajar Siswa Selama Menggunakan Media Komik Digital Error! Bookmark not defined.

BAB V	Error! Bookmark not defined.
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.
5.1 Simpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2 Implikasi	Error! Bookmark not defined.
5.2.1. Bagi Siswa	Error! Bookmark not defined.
5.2.2. Bagi Pembaca	Error! Bookmark not defined.
5.2.3. Bagi Peneliti Selanjutnya.....	Error! Bookmark not defined.
5.3 Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
5.3.1 Bagi Guru.....	Error! Bookmark not defined.
5.3.2 Bagi Siswa	Error! Bookmark not defined.
5.3.3 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	8
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Aqib, Z. & Chotibudin. M. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas: (PTK)*. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=F8-HDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=tujuan+ptk&ots=_Gn5bEfGsM&sig=xYU2q3J6cWs_uQ9oQzMQ6srw5Rs&redir_esc=y#v=onepage&q=tujuan+ptk&f=false
- Gusparadu, W. (2017). *PENERAPAN MEDIA KOMIK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI RASUL ULUL AZMI KELAS V DI SD NEGERI 95 PALEMBANG*. 126.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*. UPI Press. <https://books.google.co.id/books?id=SQVKDwAAQBAJ>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. khairin, Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra P, I. M. (2021). *Media Pembelajaran* (1 ed.). Tahta Media Group.
- Husein Hamdan Batubara. (2021). *Media Pembelajaran Digital* (Asri Nur S, Ed.; 1 ed.). PT. Remaja Rosdakarya.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Jalinus, N., A. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran* (1 ed.). Kencana.
- Juanda, A. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)* (1 ed.). Deepublish.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March*, 1–16.

Mardiantanto, Resa, Lin Purnamasari, & Zaenal Arifin. (2018). Pengaruh Media Komik pada Model Pembelajaran Two Stay-Two Stray Terhadap Hasil Belajar IPS. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*.

Mawan, R. A., & Wulandari, M. P. (2018). *Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi*.

MS Gumelar. (2011). *Comic Making: Membuat Komik*—Google Books. *PT.Indeks*.

https://books.google.co.id/books?id=xLcuDwAAQBAJ&dq=apa+itu+komik+digital&lr=&source=gbs_navlinks_s

Nasution, Toni & Arafat Lubis, M. (2018). *KONSEP DASAR IPS* (A. Cahyanti, Ed.; 1 ed.). Penerbit Samudra Biru.

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>

Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Ovan, & Saputra, A. (2020). *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=mZgMEAAAQBAJ>

Panjaitan, D. (2016). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Pembelajaran Langsung. 1*.

Parnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar*—Afi Parnawi—Google Books. CV Budi Utama.

Payanti, D. A. K. D. (2022). *Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif*. 12.

Purnamasari, S., & Herman, T. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Dan Komunikasi Matematis, Serta Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 8(2), 178. <https://doi.org/10.17509/eh.v8i2.5140>

Rahman, T. (2018). *Aplikasi Model-model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*. CV. Pilar Nusantara. <https://books.google.co.id/books?id=2CenDwAAQBAJ>

Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (t.t.). *IMPLEMENTASI KOMIK DIGITAL PELESTARIAN LINGKUNGAN BERBASIS NILAI KARAKTER*. 6.

Senjaya, Purwatresna, Indriani, Indri, & Mahdarani, Nonik. (2022). *Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 1(2), 14.

Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.

Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI* (A. Wicaksono, Ed.). Garudhawaca.

Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.

Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD* (1 ed.). Kencana.

Susilo Herawati, Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bayumedia. <https://books.google.co.id/books?id=TApZEAAAQBAJ>

Uno, H. B., & Mohamad, N. (2012). *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, efektif, Menarik* (2 ed.). PT Bumi Aksara.

Widayati, A. (2014). PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v6i1.1793>

Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1), 55–64.

Yudhistira, D. (2013). *Menulis Penelitian Tindakan Kelas yang APIK (Asli Perlu Ilmiah Konsisten)*. PT Grasindo.

