

**PENGEMBANGAN KOMIK MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 2 SUBTEMA 3
DI KELAS IV SD/MI**



Oleh : YANI PRATIWI

NIM: 21204081007

TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk Memenuhi

Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

YOGYAKARTA

2023

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yani Pratiwi

NIM : 21204081007

Tempat dan tanggal lahir : Kenten, 04 Juni 1999

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S2)

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa :

1. Seluruh data, informasi, interpretasi serta pernyataan dalam pembahasan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan, serta pemikiran saya dengan pengarahan dari para pembimbing yang ditetapkan.
2. Tesis yang ditulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik, baik di UTN Sunan Kalijaga maupun perguruan tinggi lainnya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan apabila dikemudian hari ditemukan adanya bukti ketidakbenaran dalam pernyataan di atas, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Yogyakarta, 24 Januari 2022

Yang membuat pernyataan



Yani Pratiwi

NIM 21204081007

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yani Pratiwi

NIM : 21204081007

Tempat dan tanggal lahir : Kenten, 04 Juni 1999

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S2)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 24 Januari 2022

Yang membuat pernyataan



Yani Pratiwi

NIM 21204081007

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yani Pratiwi

NIM : 21204081007

Tempat dan tanggal lahir : Kenten, 04 Juni 1999

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S2)

Menyatakan bahwa saya benar-benar memakai jilbab. Apabila saya terbukti berbohong, maka saya siap ditindak sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 24 Januari 2022

Yang membuat pernyataan



SPERKAWAN REPUBLIK INDONESIA
METERA
TEMPER
4894AJX261187479

Yani Pratiwi

NIM 21204081007

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-388/Un.02/DT/PP.00.9/02/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN KOMIK MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 2 SUBTEMA 3 DI KELAS IV SD/MI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : YANI PRATIWI, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 21204081007
Telah diujikan pada : Kamis, 16 Februari 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



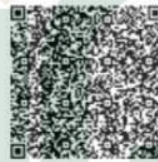
Ketua Sidang
Prof. Dr. Istiningsih, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6403cf7581439



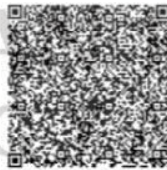
Penguji I
Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6403f95ac096a



Penguji II
Dr. Shaleh, S.Ag, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63fd5a3ec2bf



Yogyakarta, 16 Februari 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 64053e4ea231f

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

PENGEMBANGAN KOMIK MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KECERDASAN KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 2 SUBTEMA 3 DI KELAS IV SD / MI.

Nama : Yani Pratiwi
Nim : 21204081007
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Wassalamualaikum, Wr. Wb

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Yogyakarta, 15 Desember 2022


Dr. Istiningsih, M.Pd.

NIP 10660130 1999303 2 002

MOTTO

Motto:

“Hidup ini seperti sepeda, agar seimbang dan terus berjalan kau hanya harus terus bergerak”.

-Yani Pratiwi-

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan
sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya
kamu berharap.

(QS. Al- Insyirah: 5-8)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Berkat Rahmat Allah Yang Maha Kuasa, saya dapat menyelesaikan tesis ini. Karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa selalu memberikan kemudahan dalam menuntut ilmu dari merintis kesusahan sampai meraih kesuksesan untuk masa depan.
2. Orang tuaku tercinta Ayahanda Mulyadi dan Ibunda Linda Fitriana, S.Pd.I, adikku Didik Gilang, Nenekku, Ncekku Eka Eliza, S.Pd.I., serta Cicikku Jonasis. Kemudian seluruh sanak keluargaku yang selalu memberikan doa, dukungan dan motivasi yang tiada hentinya sampai aku berada di titik ini.
3. Seluruh dosen khususnya dosen Magister PGMI yang selalu memberikan semangat serta bimbingan dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Pembimbing yang tersayang Ibu Prof. Dr. Istiningsih, M.Pd., yang telah membimbing dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Seluruh guru di MIN 2 OKU Selatan yang selalu memberikan semangat dan motivasi agar lebih cepat dalam mengerjakan tesis ini.
6. Untuk Sahabatku Venny yang selalu memberikan semangat dan nasihat serta membantu dalam proses penelitian tesis.
7. Rekan seperjuangan dan seluruh anggota IKMP UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberi semangat saya untuk selalu mengerjakan tesis.
8. Almamater tercinta UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik di MIN 2 OKU Selatan menjadi sebab dilakukan penelitian pengembangan ini, mengembangkan komik multimedia sebagai pendamping buku paket sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Tidak hanya bisa dibaca, namun peserta didik juga bisa melihat tokoh kartun itu berbicara dan bergerak yang disertai dengan *background* dan pengisi suara untuk tokoh kartun yang ada di komik multimedia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifitas, kepraktisan, kualitas komik multimedia dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dengan menggunakan model pengembangan berupa ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dokumentasi, angket, tes, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: hasil validasi ahli bahasa komik multimedia memperoleh **skor 88%** yang artinya **sangat valid atau sangat layak**. validasi media dalam komik multimedia memperoleh **skor 88%** yang artinya **sangat valid atau sangat layak**. validasi materi tematik dalam komik multimedia memperoleh **skor 89,33%** yang artinya **sangat valid atau sangat layak**. validasi materi IPA dalam komik multimedia memperoleh **skor 90,66%** yang artinya **sangat valid atau sangat layak**. . Komik multimedia mendapatkan 100% respon positif dari peserta didik yang dilihat melalui angket respon peserta didik terhadap komik multimedia. dibuktikan dengan hasil berikut: terdapat semua koefisien korelasi dengan nilai (r) lebih besar dari 0,329 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal tersebut berarti bahwa ada korelasi positif antara hasil belajar kognitif dan motivasi belajar dengan tingkat hubungan sedang, dan korelasi tersebut signifikan karena $p < 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Hal ini membuktikan bahwa komik multimedia layak untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Diperoleh nilai minimum *pretest* yaitu 30 dan *posttest* memperoleh hasil yang meningkat yaitu 72. Nilai maksimum *pretest* dan *posttest* yaitu 100. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan.

Kata kunci : Komik Multimedia, Hasil Belajar, Kognitif.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRACT

The low cognitive learning outcomes of students at MIN 2 OKU Selatan is the reason for this development research, developing multimedia comics as a companion to textbooks so that it makes it easier for students to understand the material. Not only can it be read, but students can also see the cartoon characters talking and moving, accompanied by backgrounds and voice actors for cartoon characters in multimedia comics. This study aims to determine the effectiveness, practicality, quality of multimedia comics in improving cognitive learning outcomes by using the ADDIE development model. Data collection techniques used are interviews, documentation, questionnaires, tests, and observation. The results showed that: the validation results of multimedia comic linguists obtained a score of 88%, which means very valid or very feasible. media validation in multimedia comics obtained a score of 88%, which means it is very valid or very feasible. validation of thematic material in multimedia comics obtained a score of 89.33%, which means it is very valid or very feasible. validation of natural science material in multimedia comics obtained a score of 90.66%, which means it is very valid or very feasible. . Multimedia comics get 100% positive response from students as seen through a questionnaire of students' responses to multimedia comics. evidenced by the following results: there are all correlation coefficients with a value (r) greater than 0.329 with a significance of $0.000 < 0.05$. This means that there is a positive correlation between cognitive learning outcomes and learning motivation with a moderate level of relationship, and the correlation is significant because $p < 0.05$ ($0.000 < 0.05$). This proves that multimedia comics are feasible to be used in the learning process in the classroom. The minimum pretest score was 30 and the posttest yielded an increase of 72. The maximum pretest and posttest score was 100. This indicated that the students' cognitive learning outcomes had increased.

Keywords: *Multimedia Comics, Learning Outcomes, Cognitive.*

مختصرة نبذة

هي السبب وراء MIN 2 OKU Selatan إن نتائج التعلم المعرفي المنخفضة للطلاب في هذا البحث التنموي ، حيث يتم تطوير الرسوم الهزلية متعددة الوسائط كمرافقة للكتب المدرسية بحيث يسهل على الطلاب فهم المواد. لا يمكن قراءتها فحسب ، بل يمكن للطلاب أيضًا رؤية الشخصيات الكرتونية تتحدث وتتحرك مصحوبة بأصوات خلفية وممثلين صوتيين لشخصيات كرتونية في كاريكاتير الوسائط المتعددة. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد مدى فاعلية وتطبيقية وجودة كاريكاتير الوسائط المتعددة في تحسين نتائج التعلم المعرفي تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي المقابلات والتوثيق. ADDIE باستخدام نموذج تطوير والاستبيانات والاختبارات والملاحظة. أظهرت النتائج أن: نتائج التحقق من صحة الغويين الهزليين للوسائط المتعددة حصلت على درجة 88% ، مما يعني أنها صالحة جدًا أو مجدية جدًا. حصل التحقق من صحة الوسائط في كاريكاتير الوسائط المتعددة على درجة 88% ، مما يعني أنها صالحة جدًا أو ممكنة جدًا. حصل التحقق من صحة المواد الموضوعية في كاريكاتير الوسائط المتعددة على درجة 89.33% ، مما يعني أنها صالحة جدًا أو ممكنة جدًا. حصل التحقق من صحة مادة العلوم الطبيعية في كاريكاتير الوسائط المتعددة على درجة 90.66% ، مما يعني أنها صالحة جدًا أو ممكنة جدًا. . تحصل الرسوم الهزلية للوسائط المتعددة على استجابة إيجابية بنسبة 100% من الطلاب كما يظهر من خلال استبيان ردود الطلاب على الرسوم الهزلية متعددة الوسائط. يتضح من النتائج التالية: هناك جميع معاملات أكبر من 0.329 مع دلالة $0.000 > 0.05$. هذا يعني أن هناك (r) الارتباط ذات القيمة علاقة إيجابية بين نتائج التعلم المعرفي ودوافع التعلم بمستوى متوسط من العلاقة ، وأن هذا يثبت أن الرسوم الهزلية متعددة الوسائط ($0.05 < 0.000 < p < 0.05$) الارتباط مهم لأن مجدية لاستخدامها في عملية التعلم في الفصل الدراسي. كانت أدنى درجة في الاختبار القبلي 30 وأدى الاختبار البعدي إلى زيادة قدرها 72. وكانت الدرجة القصوى في الاختبار القبلي والبعدي 100. وهذا يشير إلى زيادة نتائج التعلم المعرفي للطلاب

الكلمات المفتاحية: كاريكاتير الوسائط المتعددة ، مخرجات التعلم ، الإدراك

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya serta kekuatan dan kemudahan-Nya yang diberikan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Komik Multimedia untuk Meningkatkan Hasil belajar kognitif Peserta didik pada Pembelajaran Tematik Tema 2 Subtema 3 di SD/MI”. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan dan tauladan baginda Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, para sahabat, dan para pengikut beliau hingga akhir zaman.

Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Untuk itu penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tesis ini, hal ini karena keterbatasan pengalaman dan ilmu pengetahuan yang penulis peroleh. Sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk tesis ini.

Dalam penyelesaian tesis ini banyak bantuan dari pihak yang telah menyumbangkan bantuan baik dari moril maupun materil. Untuk itu penulis sampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

- 1) Bapak Prof. Dr. Phil Al-Makin, S.Ag, M.A selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- 2) Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- 3) Ibu Dr. Siti Fathonah, M.Pd. Selaku Kaprodi Magister PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- 4) Ibu Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd. selaku Sekertaris Prodi Magister PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

- 5) Ibu Prof. Dr. Istiningsih, M.Pd., selaku pembimbing yang selalu memberikan semangat dan motivasi serta dengan ikhlas dan tulus meluangkan waktu untuk membimbing dalam penyelesaian tesis ini.
- 6) Bapak/Ibu Dosen serta Staf Administrasi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat serta membantu kelancaran tesis ini.
- 7) Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 OKU Selatan beserta seluruh guru, staf dan peserta didik yang telah memberikan izin kepada saya untuk melaksanakan penelitian tesis, serta bersedia untuk membantu dalam mempermudah pembuatan tesis ini.
- 8) Orang tuaku tercinta Ayahanda Mulyadi dan Ibunda Linda Fitriana, S.Pd.I. serta seluruh keluarga besarku yang selalu senantiasa memberikan doa, dukungan, motivasi dan semangat yang tiada hentinya untuk saya dalam menjalankan tugas akhir kuliah ini yaitu tesis.
- 9) Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia bagian Deputy Bidang Pemberdayaan Kepemudaan yang telah mempercayai untuk menerima bantuan pemerintah formal penyelesaian tugas akhir 2022, dana tersebut sangat membantu dalam proses penyelesaian tesis ini.
- 10) Serta Semua teman-teman ku yang terlibat dalam penyelesaian tesis ini.

Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan, semoga Allah SWT membalas kebaikan kita. Hanya Surga-Nya yang akan menjadi hadiah yang layak untuk kebaikan yang tulus. Penulis tesis ini menyadari masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar produk akhir menjadi lebih baik lagi. Penulis juga berharap semoga karya ilmiah yang lugas ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan kita semua. Aamiin, Ya Rabbal 'Aalamin.

Yogyakarta, Desember 2022

Yani Pratiwi
NIM 21204081007

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PERNYATAAN BERJILBAB	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN NOTA DINAS	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
ARAB ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR DIAGRAM	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Peneliti	10
G. Kajian Penelitian yang Relevan.....	10
H. Landasan Teori	16
1. Media Pembelajaran	16
2. Komik	17
3. Peran Komik dalam Pembelajaran	18
4. Multimedia.....	19
5. Komik Multimedia	20
6. Pembelajaran Tematik Tema 2 Subtema 3	21
7. Hasil Belajar Kognitif	25
8. Kecerdasan Kognitif	30
I. Sistematika Pembahasan	32
BAB II METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan	36
C. Desain Uji Coba Produk.....	40
D. Desain Uji Coba	40
E. Subjek Uji Coba	42
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	42
G. Teknik Analisis Data.....	49

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Prosedur Pengembangan Komik Multimedia	57
1. <i>Analyze</i> / Analisis	57
2. <i>Design</i> / Desain Produk	68
3. <i>Development</i> / Pengembang	74
4. <i>Implementation</i> / Implementasi	81
5. <i>Evaluation</i> / Evaluasi	84
B. Kelayakan Media Pembelajaran Komik Multimedia	85
1. Prosedur Penggunaan Komik Multimedia.....	85
2. Hasil Respon Penilaian Peserta Didik	86
3. Hasil Validitas Angket Respon.....	87
C. Kualitas Pengembangan Komik Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas IV MIN 2 OKU Selatan	87
1. Hasil Uji Coba Produk.....	88
2. Deskripsi Data Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	86
3. Hasil Uji Normalitas	89
4. Hasil <i>Paired Samples T-Test</i>	90
 BAB IV PENUTUP	
A. Simpulan	91
B. Saran.....	93
 DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	99
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	186

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Angket Analisis Kebutuhan	99
Tabel 2.2 Hasil Angket Analisis Kebutuhan.....	100
Tabel 2.3 Hasil Jawaban Peserta Didik di Penelitian Awal	101
Tabel 2.4 Pola Jawaban Peserta Didik	102
Tabel 2.5 Skala Likert	52
Tabel 2.3 Kriteria Validasi	50
Tabel 3.1 Hasil Analisis Permasalahan Peserta Didik	100
Tabel 3.2 Hasil Jawaban Peserta Didik di Penelitian Awal	101
Tabel 3.3 Langkah-langkah Menganalisis Model Rasch	102
Tabel 3.4 Kisi-kisi Ahli Bahasa	107
Tabel 3.5 Daftar Pertanyaan Ahli Bahasa	108
Tabel 3.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa	109
Tabel 3.7 Kisi-kisi Ahli Media.....	110
Tabel 3.8 Daftar Pertanyaan Ahli Media	111
Tabel 3.9 Hasil Validasi Ahli Media.....	112
Tabel 3.10 Kisi-kisi Ahli Materi	112
Tabel 3.11 Daftar Pertanyaan Ahli Media	114
Tabel 3.12 Hasil Validasi Ahli Materi Tematik.....	115
Tabel 3.13 Hasil Validasi Ahli IPA	116
Tabel 3.14 Hasil Uji Validitas Angket.....	118
Tabel 3.15 Hasil Uji Corelasi.....	121
Tabel 3.16 Hasil Respon Peserta Didik.....	122
Tabel 3.17 Angket Respon Peserta Didik	123
Tabel 3.18 Hasil Penyebaran Angket.....	126
Tabel 3.19 Perhitungan kuisisioner	127
Tabel 3.20 Hasil belajar kognitif Peserta Didik <i>Posttes</i>	129
Tabel 3.21 Rekapitulasi skor penilaian komik multimedia.....	88
Tabel 3.21 Deskriptif Data Hasil Belajar Peserta Didik	89
Tabel 3.22 Hasil Uji Normalitas	90
Tabel 3.23 Hasil Uji <i>Paired Samples t-test</i>	91

SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Membagikan Lembar Angket Analisis Kebutuhan	58
Gambar 3.2 Menjelaskan cara menjawab pertanyaan	59
Gambar 3.3 Suasana Kelas Sebelum Pulang.....	61
Gambar 3.4 Proses pengisian data di aplikasi winstep	63
Gambar 3.5 Hasil Analisis Scalogram	105
Gambar 3.6 Hasil Analisis Variabel Maps	106
Gambar 3.7 Design Gambar Komik.....	70
Gambar 3.8 Pererekam suara <i>voice over</i>	73
Gambar 3.9 Penggabungan dalam bentuk video menggunakan aplikasi kine master	74
Gambar 3.10 Foto bersama ahli bahasa	76
Gambar 3.11 Foto bersama ahli materi tematik	78
Gambar 3.12 Produk Sebelum direvisi dan setelah direvisi	79
Gambar 3.13 Implementasi Komik Multimedia	82
Gambar 3.14 Peserta didik memerhatikan komik multimedia dengan seksama.82	
Gambar 3.15 Pembagian Hadiah pada peserta didik yang bisa menjawab pertanyaan	84

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2.1 Tahapan Model Dsain Pengembangan ADDIE	35
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Analisis	101
Lampiran 2 Validasi Ahli Bahasa	109
Lampiran 3 Validasi Ahli Media.....	111
Lampiran 4 Validasi Ahli Materi	114
Lampiran 5 Angket Respon Peserta Didik.....	125
Lampiran 6 Hasil Postes Peserta Didik.....	131
Lampiran 7 Hasil Validasi Instrumen	133
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Materi.....	134
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Media	138
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	140
Lampiran 11 Absensi Peserta Didik.....	142
Lampiran 12 Hasil Pretes	144
Lampiran 13 Hasil Analisis Kebutuhan	151
Lampiran 14 Hasil Postes Peserta didik.....	157
Lampiran 15 Penilaian Peserta Didik.....	162
Lampiran 16 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	167
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian.....	170
Lampiran 18 Kisi-kisi	185



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara yang maju memiliki sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia yang baik dipersiapkan melalui pendidikan. Melalui pendidikan manusia dapat belajar menjadi pribadi yang lebih baik, pribadi yang dari tidak tahu menjadi tahu.¹ Pendidikan ialah suatu bentuk investasi jangka panjang yang krusial bagi seseorang manusia.² Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar.³ Pendidikan merupakan komponen penting yang bertujuan membentuk tingkah laku baik moral, spiritual maupun social yang selaras dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).⁴

Era milenial ditandai dengan kemajuan teknologi yang pesat. Dari segi bagaimana informasi disajikan, perkembangan tersebut berdampak pada jalannya kegiatan pembelajaran, khususnya di sekolah dasar.⁵ Pelaksanaan pembelajaran di kelas seharusnya lebih baik, terlebih telah berkembangnya dengan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi.

¹ Sayu Putri Ningrat, I Made Tegeh, and Made Sumantri, 'Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2.3 (2018), hlm. 257.

² Sukartono Sintia Anggraini, 'Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 4.1 (2020), hlm.30–35.

³ Azza Salsabila & Puspitasari, 'Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa', *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5.2 (2020), hlm. 191.

⁴ Anjelina Wati, 'Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil belajar kognitif Siswa Sekolah Dasar', *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.1 (2021), hlm. 68–73.

⁵ Faridzal Eka Nugraha Maulana, 'Multimedia Interaktif, Pengenalan Hewan, Animasi .', *JURSIMA*, 10.1 (2022). hlm,1.

Penggunaan teknologi informasi komputer dapat digunakan guru untuk mendukung peserta didik dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar kognitif peserta didik dan menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.⁶

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan dalam diri seseorang baik pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya maupun keterampilannya. Aspek lainnya yang tidak kalah penting untuk dimiliki oleh setiap peserta didik dalam hidupnya yaitu motivasi belajar.⁷ Dalam belajar seorang peserta didik memerlukan motivasi atau dorongan baik dari dalam maupun dari luar. Jika peserta didik memiliki motivasi belajar yang kuat, maka materi pelajaran akan ringan dan mudah serta proses belajarpun menjadi menyenangkan.⁸ Pelaksanaan pembelajaran di kelas seharusnya lebih baik, terlebih telah berkembangnya dengan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi.⁹ Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar kognitif. Dari sisi siswa, hasil belajar kognitif merupakan berakhirnya dan puncak proses belajar.¹⁰

⁶ Yossa Arisanti and M Fachri Adnan, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil belajar kognitif Peserta Didik Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.4 (2021), hlm. 2122–32.

⁷ Riska Nurlaeliah, Teguh Prasetyo, and Wilis Firmansyah, 'Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Gugus III Kecamatan Caringin', *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 13.01 (2021), hlm. 37–54.

⁸ Ifni Oktiani, 'Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik', *Jurnal Kependidikan*, 5.2 (2017), hlm. 216–32.

⁹ Yossa Arisanti and M Fachri Adnan, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil belajar kognitif Peserta Didik Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.4 (2021), hlm. 2122–32.

¹⁰ A. Muafiah Nasrah, 'Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil belajar kognitif Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19', *Riset Pendidikan Dasar*, 3.2 (2020), hlm. 207–13.

Purwanto mengungkapkan bahwa hasil belajar kognitif merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran (*ends are being attained*).¹¹ Dalam penelitian ini hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar pada aspek kognitif. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup segala proses belajar yang berkaitan dengan kegiatan mental (otak).¹² Hasil belajar kognitif adalah nilai yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses belajar melalui tes hasil belajar.¹³ Hasil belajar kognitif terdiri atas enam aspek yaitu: *remembering* (mengingat: C1), *understanding* (memahami: C2), *applying* (mengaplikasikan: C3), *analyzing* (menganalisis: C4), *evaluating* (mengevaluasi: C5), *creating* (membuat :C6).¹⁴

Hasil belajar kognitif juga bersinggungan dengan semangat belajar peserta didik, seperti lingkungan belajar yang nyaman, teman belajar yang dimiliki, kegiatan belajar yang menarik.¹⁵ Semangat belajar peserta didik meningkat dikarenakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan membuat peserta didik bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Semangat belajar siswa rendah, strategi apapun digunakan guru dalam pembelajaran tidak akan

¹¹ Agustin Nurochmah Hayati, 'Pengaruh Kebiasaan Belajar Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13 (2016), hlm. 224–32.

¹² M Irfan, 'Pengaruh Penerapan Metode Resitasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA', *Bioma*, 1.1 (2019), hlm. 47–55.

¹³ Dede Kusnandar, 'Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Belajar IPA', *Pendidikan Islam, Sains, Sosial, Dan Budaya*, 1.1 (2019), hlm. 17–30.

¹⁴ Richie Erina and Heru Kuswanto, 'Pengaruh Model Pembelajaran Instad Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Kognitif Fisika di SMA', *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1.2 (2015), hlm. 202.

¹⁵ Tri Widya Sandika, 'Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa di Sekolah Dasar', *Invention: Journal Research and Education Studies*, 5.5 (2021), hlm. 1–13.

mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.¹⁶ Jika seorang anak (peserta didik) memiliki semangat belajar yang baik maka ia akan terdorong untuk tekun dan giat dalam belajar.¹⁷ Hasil belajar kognitif adalah suatu pengetahuan yang harus dimiliki oleh siswa. Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran akan memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran, dan memiliki pengetahuan sehingga hasil belajar kognitif siswa meningkat.¹⁸

Penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar mengalami problematika khususnya di wilayah OKU Selatan, Sumatera Selatan. Piaget menegaskan bahwa peserta didik sekolah dasar (Madrasah Ibtidaiyah) masih dalam tahap awal pemikiran operasional konkret. Peserta didik mungkin kehilangan minat atau bahkan tidak mau berpartisipasi dalam pembelajaran yang sedang berlangsung, yang dapat membahayakan kualitas pendidikan yang mereka terima. Karena materi pembelajaran kurang menarik dan peserta didik kesulitan mengikuti materi, maka peserta didik juga sulit menyerap materi yang diajarkan dengan baik.¹⁹

Permasalahan yang ada di MIN 2 OKU Selatan di kelas IV yaitu Hasil belajar kognitif khususnya pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 3 tentang klasifikasi hewan berdasarkan makanannya tidak mencapai tujuan yang diharapkan guru. Berdasarkan hasil belajar kognitif peserta didik pada

¹⁶ Hilda Marta and others, 'Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil belajar kognitif Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 4.1 (2020), hlm. 149–57.

¹⁷ Hermus Hero and Maria Ermalinda Sni 'Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Inpres Iligetang', *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1.2 (2018), hlm. 129–39.

¹⁸ Desi Gita Lestari and Hani Irawati, 'Literature Review : Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiry', *Bioma*, 2.2 (2020), hlm. 51–59.

¹⁹ *Ibid.*

tahap analisis permasalahan di Lampiran 1 bahwa hanya 2 orang yang mendapatkan nilai sempurna yaitu 100 dan 34 orang lainnya ada yang mendapat nilai 30 – 70. Dalam hal ini, hasil belajar kognitif peserta didik juga berkaitan dengan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Agar motivasi belajar peserta didik meningkat, diperlukan media pembelajaran yang menarik sebagai pendamping buku paket.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas MIN 2 OKU Selatan²⁰, terdapat permasalahan: guru terbiasa dengan proses pembelajaran berbasis media cetak: LKS, modul, dan buku, Masih kurangnya orisinalitas dan kreativitas di kalangan guru dalam mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran bagi peserta didik. Guru biasanya menggunakan media berupa poster, benda-benda di sekitar serta video yang diambil dari youtube dengan menyesuaikan materi. Namun pembelajaran di kelas seringkali tidak memakai layar proyektor, hanya sesekali ketika adanya penilaian dari asesor untuk kebutuhan akreditasi.

Kegiatan mengajar seringkali menggabungkan media pembelajaran. Penggunaan media oleh guru merupakan komponen penting dari proses pembelajaran.²¹ Salah satu tujuan dari pendidikan adalah meningkatkan kualitas peserta didik. Dengan demikian, tujuan pendidikan dapat tercapai apabila didukung beberapa faktor yang mempengaruhi di antaranya seperti kualitas pengajaran, metode pengajaran yang dipergunakan, bahan ajar yang

²¹ trisna Maulana Faridzal Eka Nugraha, Rostina, Rizkyna Sekar Kisviantari And Dasril Aldo. Kenti Rahayu, Miranda Dwi Febriliana, Fiqry Fahmy Dwe Fahrezy, 'Sistem Informasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Berbasis Multimedia Interaktif Maulana', *Jursima Jurnal Sistem Informasi Dan Manajemen*, 10.1 (2022) hlm. 1.

digunakan, penyusunan materi, serta kurikulum yang digunakan.²² Media pembelajaran yang bisa digunakan sebagai pendamping buku paket yaitu komik multimedia.

Sudjana mengatakan bahwa Penggunaan media tidak dilihat dari segi kecanggihannya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu proses pembelajaran dan membantu mempertinggi proses pengajaran.²³ Namun kenyatannyam peserta didik memerlukan pendamping buku seperti media pembelajaran yang bisa ditampilkan di layar monitor melalui proyektor. Sedangkan guru mengatakan bahwa tidak semua materi bisa didapatkan di youtube, dan tidak bisa semua kelas disetiap harinya bisa memakai proyektor dikarenakan jumlahnya terbatas.

Oleh karena itu, sangat penting untuk berinovasi dalam pembelajaran tematik dengan komik multimedia agar lebih menarik dan tidak monoton untuk ditonton. Peserta didik akan dapat belajar lebih fokus dan aktif dengan pendekatan ini. Tujuan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia adalah untuk memudahkan peserta didik mengingat informasi dan meningkatkan semangat belajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran komik multimedia.

Komik biasanya dikemas dalam bentuk buku agar dengan mudah untuk dibaca. Namun seiring dengan perkembangan zaman, komik juga bisa dikemas dalam bentuk audio visual. Tidak hanya bisa dibaca, namun peserta didik juga bisa melihat tokoh kartun itu berbicara dan bergerak yang disertai

²² Eka Feri Kurniawati, 'Pengimplementasian E-Modul Etnokonstruktivisme Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13.1 (2020), hlm. 10–21.

²³ Nursina Sari, 'Pengembangan Media Komik Ipa Model Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Peserta Didik Smp', *Jurnal Elementary*, 1.1 (2018), hlm. 5.

dengan *backsound* dan pengisi suara untuk tokoh kartun yang ada di komik multimedia. Komik multimedia ini akan lebih menarik perhatian peserta didik, dan guru tidak perlu menghabiskan tenaga dan suara untuk menjelaskan materinya, karena materinya sudah dijelaskan dalam komik multimedia tersebut. Dengan demikian diharapkan hasil belajar kognitif peserta didik dalam mengikuti pelajaran dapat meningkat.

Komik multimedia akan mempermudah guru jika digunakan sebagai pendamping buku paket dalam menyampaikan materi. Komik multimedia bisa didesain sesuai apa yang guru butuhkan dan materi apa saja yang akan disampaikan kepada peserta didik. Penulis akan membantu guru dalam mendesain komik multimedia dengan mengambil materi tentang klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya yang diambil dalam pembelajaran tematik.

Pengembangan komik multimedia dengan harapan akan meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, sehingga apabila hasil belajar kognitif peserta didik telah meningkat akan bisa dilihat apakah peserta didik termotivasi untuk belajar ketika diterapkannya komik multimedia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu :

1. Rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik.
2. Peserta didik suka mengantuk sehingga materi yang disampaikan tidak membuat peserta didik menjadi paham.

3. Guru Tidak mempunyai banyak waktu untuk membuat media yang menarik.
4. Mengalami kesulitan menggunakan alat editor digital untuk membuat media berbasis digital.
5. Minimnya pengetahuan guru tentang inovasi media pembelajaran.
6. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Karena permasalahan yang ada di MIN 2 OKU Selatan, maka perlunya pembatasan masalah agar penelitian ini tidak begitu luas. Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran komik multimedia.
2. Materi yang diambil yaitu pembelajaran tematik tema 2 subtema 3 tentang klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya.
3. Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV MIN 2 OKU Selatan.
4. Penelitian yang akan dilakukan yaitu bagaimana proses pengembangan komik multimedia, kelayakan komik multimedia dan hasil belajar kognitif pada aspek kognitif peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, bagaimana identifikasinya, dan bagaimana pemecahannya, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan komik multimedia pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 3 materi klasifikasi hewan kelas IV di MIN 2 OKU Selatan?
2. Bagaimana kelayakan komik multimedia pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 3 materi klasifikasi hewan kelas IV di MIN 2 OKU Selatan?
3. Bagaimana kualitas komik multimedia dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 3 materi klasifikasi hewan kelas IV di MIN 2 OKU Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengkaji proses pengembangan komik multimedia pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 3 materi klasifikasi hewan berdasarkan makanannya kelas IV di MIN 2 OKU Selatan.
2. Untuk mengetahui kelayakan komik multimedia untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 3 materi klasifikasi hewan berdasarkan makanannya kelas IV di MIN 2 OKU Selatan.
3. Untuk mengetahui kualitas dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik komik multimedia pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 3 materi klasifikasi hewan berdasarkan makanannya kelas IV di MIN 2 OKU Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak, antara lain:

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat menggunakan penelitian ini untuk mempelajari dan memahami materi tematik tema 2 subtema 3 tentang klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya dengan mudah dan praktis.

2. Bagi Pendidik

Bagi Guru, media komik Multimedia dapat digunakan oleh para guru di sekolah tersebut sebagai media pembelajaran terkini, *user friendly*, dan bermanfaat.

3. Bagi Peneliti Lain

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai model pembuatan komik multimedia berbasis android.
- b. Diharapkan penulis selanjutnya dapat menampilkan program-program baru dan menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat membangkitkan hasil belajar kognitif peserta didik selama kegiatan di kelas.

G. Kajian Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang di temukan, baik tesis, artikel, ataupun disertasi.

1. Penelitian oleh Zane Arista dengan judul Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Multimedia Subtema Keanekaragaman Budaya Bangsaku Kelas IV SD merupakan judul kajian Zane Arista. sekolah dasar,

kelas empat. Model *Four-D* digunakan dalam proses penelitian dan pengembangan ini. Mendefinisikan, mendesain, mengembangkan, dan menyebarkan adalah empat tahapan kegiatan yang harus dilakukan secara koheren dalam model ini. Karena pandemi COVID-19, penelitian ini baru mencapai tahap pengembangan dan belum bisa diuji di lapangan.²⁴

Penelitian ini sangatlah menarik, namun yang menjadi perbedaan dari media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu komik Zarine membahas mengambil materi tentang kebudayaan bangsaku, yang berarti isi dari komik tersebut tentang kebudayaan seperti tari, rumah adat, dan lain-lain. Namun Komik multimedia yang akan dikembangkan ini yaitu komik yang mengambil materi tentang klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya, karena materi ipa membutuhkan gambar yang menarik agar bisa mendukung pemahaman peserta didik. Selain itu, komik multimedia ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dan melatih kecerdasan kognitif peserta didik sedangkan penelitian di atas hanya berfokus pada pengembangan medianya saja.

2. Anis Hayatul Hilmiah Universitas Sebelas Maret Surakarta melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Multimedia dan Komik”. Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengidentifikasi jenis media pembelajaran IPS yang selama ini digunakan di tiga sekolah dasar negeri standar; (2) mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis multimedia dan komik di SDN 3 Patokan; dan

²⁴Zane Arista, *Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Multimedia Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SD, Ronggolawe* : SNasPPM, hlm.631

(3) menentukan sejauh mana model kajian sosial SDN 3 Patokan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (ADDIE) digunakan dalam penelitian ini.²⁵

Terdapat perbedaan antara materi yang diambil oleh Anis Hidayatullah yaitu IPS, sedangkan penelitian ini mengambil materi yang ada di subtema 3 tentang klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya. Penelitian Anis Hidayatullah hanya sampai keefektifan media pembelajaran, sedangkan penelitian ini sampai pada adakah peningkatan hasil belajar kognitif dan kecerdasan kognitif peserta didik yang di uji dengan uji normalitas, uji *paired samples t-test* dan uji korelasi.

3. Eka Rahayu Ningsih, UIN Raden Intan Lampung, Pengembangan komik multimedia berbasis kearifan lokal SD/MI. Penulis melakukan penelitian pengembangan dengan bantuan model empat tahap: pendefinisian, desain, validitas, dan diseminasi. Dua orang ahli media dan materi digunakan untuk memvalidasi kelayakan. Media yang dihasilkan berupa komik multimedia yang memperkenalkan kearifan lokal khususnya budaya Lampung, dan memuat materi tematik SD/MI.²⁶

Sama halnya dengan dua penelitian sebelumnya, penelitian Eka tidak mencantumkan tujuan penelitian di bagian judul. Terdapat perbedaan model pengembangan yang diambil, dan perbedaan materi yang dibahas.

²⁵ Anis Syatul Hilmiah, 'Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Multimedia Dan Komik', 2014. hlm.1

²⁶ Khairil Anam and Mochamad Choifin, 'Implementasi Model Four-D (4D) Untuk Pembelajaran Aplikasi Multiplatform Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya', *Teknika: Engineering and Sains Journal*, 1.2 (2017), hlm. 111

4. Penelitian oleh Ifa Septia Rakhma. Media pembelajaran komik edukasi berbasis multimedia untuk subtema keragaman budaya bangsaku kelas IV SD akan menjadi fokus kajian pengembangan ini, yang juga bertujuan untuk mengevaluasi kelayakannya. Model *Four-D* digunakan dalam proses penelitian dan pengembangan ini. Mendefinisikan, mendesain, mengembangkan, dan menyebarluaskan adalah empat tahapan kegiatan yang harus dilakukan secara koheren dalam model ini.

Karena pandemi COVID-19, penelitian ini baru mencapai tahap pengembangan dan belum bisa diuji di lapangan. Proses validasi oleh tiga orang dosen ahli, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa digunakan untuk menyelesaikan tahap pengembangan media. Skor rata-rata 100 persen dengan kriteria sangat valid diperoleh dari hasil validasi ahli media pada aspek kegrafikaan. Dengan kriteria sangat valid, ahli bahasa tervalidasi pada aspek kebahasaan dengan skor rata-rata 93,75 persen. Validasi ahli materi menghasilkan skor rata-rata 90,6% dengan kriteria sangat valid terhadap kesesuaian isi atau materi. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media komik edukasi berbasis multimedia yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang sangat baik untuk sekolah dasar.²⁷

Perbedaan penelitian oleh Ifa dilakukan pada saat covid, ruang penelitiannya terbatas. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu model pengembangan yang diambil, materi, dan hanya bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan.

²⁷ Zane Arista and Ifa Seftia Rakhma, 'Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Multimedia Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SD', *Proseding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5.2 (2020), hlm. 631–33.

5. Penelitian oleh Nursina Sari dengan judul Pengembangan Media Komik IPA Model Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Peserta Didik SMP, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) kelayakan dan (2) keefektifan komik hasil pengembangan dalam peningkatan aspek kognitif peserta didik setelah menggunakan media komik hasil pengembangan model guided inquiry di dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang mengadaptasi model dari Borg & Gall. Pengujian terbatas menggunakan desain eksperimen *one group pretest-posttest* dan pengujian operasional menggunakan desain kuasi eksperimen *nonequivalent pretest-posttest control group design*. penelitian menunjukkan bahwa media komik IPA: (1) layak digunakan dengan kriteria “sangat baik”, dan (2) efektif meningkatkan aspek kognitif peserta didik secara signifikan, dengan nilai alpha sebesar 0,031.²⁸

Penelitian Nursina Sari tidak berfokus pada hasil belajar kognitif melainkan lebih kepada bagaimana pengembangan komik dan peningkatan aspek kognitifnya. Model pengembangan yang digunakan ialah Borg and Gall dengan pengujian terbatas *pretest-posttest*. Sama halnya dengan penelitian ini yaitu melakukan pengujian terbatas *pretest-posttest*, namun model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementasi, dan Evaluasi*) . Muatan yang diimplementasikan juga pembelajaran IPA namun IPA yang ada di

²⁸ Nursina Sari, ‘Pengembangan Media Komik Ipa Model Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Peserta Didik Smp’, *Jurnal Elementary*, 1.1 (2018), hlm.5

penelitian ini yaitu IPA yang diambil dari subtema yang ada di buku Tematik.

6. Penelitian dengan judul Pengaruh Metode *Mind Map* Dengan Media Komik Terhadap Minat Baca dan Hasil belajar kognitif Kognitif Peserta didik oleh Ida Bagus Wika Pratama, dkk.

Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya kualitas belajar peserta didik. Salah satu faktornya yaitu kemampuan guru dalam mengelola, mengembangkan metode, serta pemilihan media pembelajaran. Dalam hal ini peneliti mencoba menggunakan metode mind map dengan media komik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode mind map dengan media komik terhadap minat baca dan hasil belajar kognitif kognitif peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPA biologi di SMPN 10 Mataram. Jenis Penelitian ini yaitu kuasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 10 Mataram. Sampel ini diambil dengan menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu kelas VIII F sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII G sebagai kelas kontrol. Pengambilan data dalam penelitian ini yaitu diambil dengan memberikan *pretest dan post-test* kepada peserta didik kelas sampel.²⁹

Sudah terlihat jelas perbedaan penelitian ini dengan penelitian oleh Ida Bagus bahwa permasalahan yang menjadi penyebab penelitian ini dilakukan ialah karena rendahnya kualitas belajar peserta didik karena

²⁹ Safnowandi Ida Bagus Wika Pramana, Herdiyana Fitriani, 'Pengaruh Metode Mind Map dengan Media Komik Terhadap Minat Baca dan Hasil belajar kognitif Kognitif Peserta Didik', *Biocaster: Jurnal Kajian Biologi*, 2.2 (2022), hlm. 69–85.

pendidik kurang dalam menginovasi metode pembelajaran dan media pembelajaran. Meskipun persis sama,, namun di dalam penelitian ini tidak melibatkan metode pembelajaran dan hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran komik multimedia saja. Sedangkan dalam penelitian Ida Bagus, media hanya sebagai pembantu dalam metode yang diteliti. Minat membaca dan hasil belajar kognitif kognitif yang diteliti dalam penelitian Ida Bagus. Hasil belajar kognitif dan kecerdasan kognitif yang menjadi variabel dalam penelitian ini. Begitupun dengan jenis penelitian yang diambil oleh Ida Ika yaitu kuantitatif, dan penelitian ini menggunakan *Research and Development*.

H. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Kata media dalam bahasa latin yang berarti tengah, perantara, atau pengantar merupakan asal kata media. Dalam bahasa Arab, media adalah sarana penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima. Media mengacu pada setiap dan semua sarana penyampaian pesan atau informasi dari sumber pesan kepada penerima yang akan membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan kemampuan peserta didik agar mereka memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang konsisten dengan tujuan informasi.³⁰

Secara umum, media pembelajaran adalah alat untuk belajar mengajar. Apa pun yang dapat digunakan untuk membangkitkan

³⁰ Achmad Setiawan Suryani, Nunuk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018). hlm.25

perhatian, pikiran, perasaan, dan kemampuan belajar atau keterampilan orang untuk membantu mereka belajar. Sarana fisik untuk mendistribusikan konten dan materi pembelajaran meliputi: buku, film, video, dan media lainnya laporan asosiasi pendidikan nasional tahun 1969 lebih lanjut mengungkapkan bahwa media pembelajaran mencakup teknologi perangkat keras sebagai bentuk komunikasi.³¹

Guru dan peserta didik sebagai stimulus oleh media pembelajaran mutidakhir. Agar pembelajaran menjadi lebih kondusif. Ssalah satu fungsi media lainnya adalah menyampaikan pesan secara terencana dari berbagai sumber.³²

2. Komik

Komik merupakan salah satu jenis media visual yang dapat menyampaikan informasi dengan cara yang populer dan mudah dipahami. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan tulisan dan gambar dalam sebuah alur cerita bergambar sehingga informasi lebih mudah dipahami. Komik adalah karya seni yang terdiri dari panel-panel yang diisi dengan gambar diam dan disusun sedemikian rupa sehingga menceritakan sebuah cerita. Balon kata digunakan untuk menyampaikan dialog antar karakter dalam komik.³³

Komik adalah jenis kartun di mana karakter ditampilkan dan cerita diceritidakan dalam urutan yang logis, terkait dengan gambar, dan

³¹ *Ibid.*

³² Siti Ainun Nazhiroh, Muhamad Jazeri, and Binti Maunah, 'Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik dalam Meningkatkan Hasil belajar kognitif Bahasa Jawa', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6.3 (2021), hlm.405– 411.

³³ Dewi Tresnawati, Eri Satria, and Yudistira Adinugraha, 'Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia', *Jurnal Algoritma*, 13.1 (2016), hlm.99–105.

dimaksudkan untuk menghibur pembaca. Salah satu bentuk media yang mulai dimanfaatkan untuk pendidikan khususnya di kalangan anak-anak adalah buku komik.³⁴

Masdiono menegaskan bahwa komik adalah cerita bergambar yang berasal dari kata “komik” yang merujuk pada pelawak atau pelawak. Komik adalah media yang lugas, mudah dipahami, dan sederhana.³⁵

3. Peran Media Komik Dalam Pembelajaran

Komik merupakan media pembelajaran pendidikan, atau media yang digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses pembelajaran untuk mencapai proses dan hasil pembelajaran secara efektif dan efisien.³⁶ Peran Media Komik dalam Pendidikan Mereka memutuskan untuk menggunakan komik sebagai bahan pembelajaran karena daya tarik dan antusiasme yang meluas terhadap komik di masyarakat.

Menurut penelitian Thorndike, salah satu manfaat komik adalah anak yang membacanya akan banyak tidur. Misalnya, membaca setidaknya satu buku komik sebulan sama dengan membaca buku teks setiap tahun. Ini memiliki dampak yang jauh lebih besar pada keterampilan membaca dan penguasaan kosa kata peserta didik daripada pada peserta didik yang tidak menyukai komik. Komik memiliki kelebihan karena memiliki unsur visual dan cerita yang kuat dalam penyajiannya. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca merasa terlibat secara emosional, mendorong mereka untuk membaca sampai akhir. Komik dengan alat bantu belajar juga

³⁴ 61) Sudjana (2010, ‘Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang 2019’, *Seminar Nasional Pendidikan*, 8.8 (2019), hlm.592–596.

³⁵ Masdiono, *Jurus Membuat Komik* (Jakarta: Creativ Media, 2014). hlm.44

³⁶ Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014).hlm.23

dipengaruhi oleh hal ini. Peserta didik memiliki kecenderungan untuk tidak menyukai buku teks, terutama yang tidak menyertikan ilustrasi dan gambar yang menarik.

4. Multimedia

Kata “multimedia” berasal dari kata “media” yang berarti alat untuk menyampaikan pesan, dan kata “multi” yang berarti “banyak” atau “beragam”. Akibatnya, istilah "multimedia" mengacu pada alat yang menggabungkan berbagai teks, grafik, audio, visual, dan bentuk media lainnya. Multimedia adalah pelengkap media langsung; jika media langsung tidak mampu menyampaikan informasi secara efektif, maka multimedia akan secara efektif mencapai tujuan pembelajaran. Multimedia, dalam istilah awam, mengacu pada lebih dari satu media, meskipun faktanya makna yang tepat dari istilah tersebut tetap sulit dipahami. Teks, grafik, animasi, suara, dan video semuanya dapat disertikan.³⁷

Salah satu metode yang memanfaatkan komputer dan multimedia dengan bantuan Android adalah pembelajaran berbasis multimedia. Multimedia digunakan dalam pendidikan berbasis komputer; 2) Multimedia secara digital mengintegrasikan berbagai media (teks, gambar, suara, video, dan animasi); 3) Multimedia menyediakan proses interaktif dan umpan balik yang mudah; 4) Multimedia memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih materi pelajaran; dan 5) Multimedia

³⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 21st edn (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019), hlm 35.

membuatnya mudah untuk melakukan kontrol sistematis atas pembelajaran.³⁸

Daryanto menegaskan bahwa penggunaan multimedia dalam pendidikan memiliki tujuan sebagai berikut:³⁹

- a. Pemanfaatan pembelajaran melalui pemanfaatan multimedia merupakan salah satu cara untuk mengatasi keterbatasan pendidik dalam mengajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
- b. Pembelajaran melalui pemanfaatan multimedia untuk mempermudah proses pembelajaran dan mendorong pengetahuan dan kreativitas pendidik dalam merancang pembelajaran yang komunikatif dan interaktif serta pemecahan masalah di tengah kesibukannya.
- c. Penggunaan multimedia dalam pendidikan kemudian dimasukkan ke dalam pengajaran di kelas untuk melengkapi atau menggantikan pengajaran konvensional.

5. Komik Multimedia

Komik cetak dan digital telah berkembang menjadi komik multimedia, Komik multimedia menggabungkan berbagai media menjadi satu media pembelajaran, antara lain media audio, media visual, media teks, dan media dua dimensi bergerak.

Padahal, komik multimedia membutuhkan komputer atau Android untuk digunakan; selain alat dan tautan, pengontrol diperlukan untuk menelusuri dan menikmati konten multimedia. Karena kita bisa

³⁸ Alexon Nilla Heryanti, 'Pengembangan Multimedia Komik untuk Meningkatkan Sikap dan Prestasi Belajar Peserta didik', *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 47.4 (2021), hlm. 124–134.

³⁹ Sudjana (2010). *Program Studi Pendidikan*. hlm. 597.

menelusuri berbagai media dalam satu alat, komik multimedia ini membuat pembelajaran menjadi lebih mudah.⁴⁰

Meskipun komik multimedia mirip dengan komik pada umumnya, namun komik ini didesain dengan gambar bergerak, suara, dan musik sesuai dengan tema yang dipilih. Selain itu, terdapat dialog terkait materi yang diajarkan serta soal-soal tes formatif yang dapat diselesaikan peserta didik setelah menyimak materi, disampaikan melalui komik dengan multimedia.

6. Pembelajaran Tematik, Tema 2 Subtema 3 (Klasifikasi Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya)

Pembelajaran tematik dimulai sejak diberlakukannya kurikulum 2013 terutama yang menjadi pusat penelitian adalah kelas rendah sebagai gerbang pemahaman tematik.⁴¹ Kurikulum 2013 tingkat sekolah dasar melahirkan suatu mata pelajaran yang diramu menjadi satu kesatuan ialah tematik. Pembelajaran tematik bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik.⁴² Tematik adalah pokok isi atau wilayah dari suatu bahasan materi yang terkait dengan masalah dan kebutuhan lokal yang dijadikan tema atau judul dan akan disajikan dalam proses pembelajaran di kelompok belajar.⁴³

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang

⁴⁰ Santi Ratna Dewi, Haryanto Haryanto, *Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan pada Bilangan Bulat untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, Volume 9 (1) 9, (22 Juni 2018), hlm.10.

⁴¹ Mohammad Syaifuddin, 'Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta', *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2.2 (2017), hlm. 139

⁴² Dra Sandra and others, *Pembelajaran Tematik*, *Revista CENIC. Ciencias Biológicas*, 2016, hlm.45.

⁴³ Moh.Mukhlis, 'Pembelajaran Tematik, Mohamad Muklis STAIN Samarinda', *Fenomena*, IV.14 (2012), hlm. 66.

berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran.⁴⁴

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang terdiri dari beberapa tema, antara tema memiliki keterkaitan dengan mata pelajaran lain. Poerwadarminta, menjelaskan pembelajaran tematik salah satu pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran disatukan dalam satu tema agar suatu pembelajaran memiliki suatu makna guru pun harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik sangat menuntut kreatifitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran.⁴⁵ Tema disini merupakan suatu pokok bahasan dalam pembelajaran tematik tersebut agar memperoleh suatu pokok bahasan dalam materi tersebut.⁴⁶ Mata pelajaran terdapat dalam pembelajaran tematik pada penelitian ini yaitu pelajaran IPA.

IPA merupakan cabang ilmu yang mempelajari fenomena alam. Dengan mengamati, bereksperimen, menarik kesimpulan, dan merumuskan teori, peserta didik di sekolah dasar mengikuti mata kuliah IPA, yang bertujuan membekali mereka dengan pengetahuan, ide, dan konsep yang terorganisir tentang alam di sekitar mereka. Pada dasarnya IPA sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.⁴⁷ Penggolongan hewan

⁴⁴ Hermin Tri Wahyuni, Punaji Setyosari, and Dedi Kuswandi, 'Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD', *Edcomtech*, 1.2 (2016), hlm. 129–136.

⁴⁵ Nurul Hidayah, 'Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar', *Ejournal.Radenintan.Ac.Id*, 2 (2015), hlm. 33–49.

⁴⁶ Eka Rahayu Ningsih, 'Pengembangan Komik Multimedia Berbasis Kearifan Lokal SD/MI Skripsi', *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*. (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021), hlm 1.

⁴⁷ Taonah Taonah, 'Penggunaan Metode Picture and Picture Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri 3 Purwojati Semester I Tahun Peajaran 2015/ 2016', *Academy of Education Journal*, 7.1 (2016), hlm.36–44.

menurut jenis makanan yang dikonsumsinya merupakan salah satu materi yang termasuk dalam pelajaran IPA.

Klasifikasi hewan menjadi tiga kelompok berdasarkan makanan yang mereka konsumsi: herbivora, karnivora, dan omnivora.⁴⁸ Materi tentang klasifikasi hewan menurut jenis makanan yang dikonsumsinya dapat dilihat pada buku Tematik 2 subtema 3. Karnivora (hewan pemakan daging), herbivora (hewan pemakan tumbuhan), dan omnivora (hewan pemakan semuanya).

Berikut ciri-ciri dari ketiga jenis hewan tersebut:

a. Herbivora

Sekelompok hewan yang dikenal sebagai herbivora makan terutama pada rumput dan daun. Hewan herbivora memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Makanan yang paling umum adalah rumput dan daunnya.
- 2) Menghasilkan keturunan pada spesies vivipar
- 3) Ada banyak hewan yang memakan tumbuhan.
- 4) Perumahan kelompok
- 5) Beberapa orang tinggal di darat.
- 6) Termasuk hewan dengan golongan yang berdarah panas.
- 7) Memiliki ciri gigi geraham yang relatif lebar.
- 8) Kebanyakan dari mereka memiliki empat kaki.

⁴⁸ *Ibid.*

b. Karnivora

Karnivora kata latin *caro*, yang berarti "daging", dan *vorare*, yang berarti "makan", membentuk istilah "karnivora". Oleh karena itu, karnivora adalah hewan yang makanan utamanya adalah daging. Hewan karnivora menunjukkan ciri-ciri yang tercantum di bawah ini:

- 1) Makanan yang paling umum adalah daging.
- 2) Ditemukan pada mamalia atau hewan menyusui
- 3) Mampu memburu mangsanya
- 4) Kebanyakan dari mereka bereproduksi melalui viviparity.
- 5) Termasuk dalam kategori hewan bertulang.
- 6) Kebanyakan orang tinggal di daratan.
- 7) Ditemukan pada hewan yang bebas berkeliaran.
- 8) Bergerak cepat dan dengan keterampilan hebat.
- 9) Kemampuan melihat dan mendengar kuat.⁴⁹

c. Omnivora

Omnivora adalah hewan yang memakan daging dan tumbuhan untuk makanan. Kata latin *omne*, yang berarti "semua", dan *vorare*, yang berarti "makan", membentuk etimologi dari istilah omnivora. Oleh karena itu, omnivora juga dikenal sebagai hewan pemakan segala. Di antara ciri-cirinya adalah:

- 1) Mengonsumsi segalanya, terutama daging dan tumbuhan.
- 2) Menjaga kesehatan sistem pencernaan.
- 3) Bagian depan gigi berbentuk runcing.

⁴⁹ *Ibid.*

4) Bagian belakang gigi rata.⁵⁰

7. Hasil belajar kognitif

Menurut Asep Ediana Latif, hasil belajar kognitif bisa berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pencapaian hasil belajar kognitif tersebut dilakukan dengan proses penilaian. Hasil belajar kognitif peserta didik tidak hanya bermakna pencapaian kompetensi setelah selesai proses pembelajaran, bahkan dapat berupa capaian kompetensi yang bermakna bagi kehidupan nyata peserta didik.⁵¹ Sedangkan menurut Ridwan Abdullah Sani, hasil belajar kognitif adalah kemampuan atau perubahan perilaku seseorang yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar. Perolehan kemampuan dalam pengetahuan dan keterampilan merupakan hasil belajar kognitif kognitif dan psikomotorik.⁵²

Berdasarkan pendapat di atas bahwa, hasil belajar kognitif merupakan proses penilaian yang tidak hanya berfokus pada penilaian pengetahuan saja, namun juga berupa penilaian ketiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Apabila perolehan kemampuan dalam sikap yaitu dari aspek afektif, perolehan kemampuan dari keterampilan yaitu aspek psikomotorik, dan perolehan kemampuan dari pengetahuan yaitu hasil belajar kognitif dengan menekankan aspek kognitif.

Pada penelitian ini lebih menekankan penilaian pada aspek kognitif. Komik multimedia yang dikembangkan berfokus pada materi yang dikemas dalam bentuk dialog antar tokoh dari komik multimedia tersebut

⁵⁰ *Ibid.*

⁵¹ Asep Ediana Latif, *Evaluasi Pembelajaran Di SD Dan MI* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm.67.

⁵² Ridwan Abdullah Sani, *Penilaian Autentik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019), hlm.52.

dan peserta didik diberikan soal tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik di setiap materinya. Adapun materinya yaitu tentang klasifikasi hewan berdasarkan makanannya.

Penilaian hasil belajar kognitif tentunya memiliki tujuan, dan tujuan hasil belajar kognitif oleh pendidik dijelaskan oleh Hayat dalam buku Evaluasi oleh Asep Ediana Hidayat dideskripsikan sebagai berikut.

- a. *Keeping track*, yaitu menelusuri agar proses pembelajaran peserta didik tetap sesuai dengan rencana.
- b. *Checking-up*, yaitu mengecek adakah kelemahan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c. *Finding-out*, yaitu mencari dan menemukan hal-hal yang menyebabkan terjadinya kelemahan dan kesalahan dalam proses pembelajaran.
- d. *Summing-up*, yaitu menyimpulkan ketuntasan pencapaian kompetensi peserta didik dari kriteria yang ditetapkan.

Pada umumnya penilaian pengetahuan dilakukan dengan tes tertulis dan tes lisan. Beberapa instrumen yang biasanya digunakan seperti : soal tes pilihan ganda (*multiple choice items*), soal tes benar-salah (*true-false items*), soal tes menjodohkan (*matching items*), soal tes isian singkat (*short answer items*) dan soal tes uraian (*essay test*).⁵³

Adapun soal tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal tes tertulis yang terdiri dari 10 soal tes pilihan ganda dan 3 soal tes uraian. Sebelum memberikan soal kepada peserta didik, akan dibuat kisi-kisi dan

⁵³ Sani, *Penilaian Autentik.....* hlm.65.

kunci jawaban untuk mempermudah dalam mengoreksi dan pemberian skor dari jawaban peserta didik.

Soal bentuk pilihan dapat digunakan untuk penilaian proses dan penilaian akhir. Beberapa langkah yang harus dipenuhi dalam melakukan perencanaan tes berbentuk pilihan untuk penilaian proses, adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan kompetensi yang sesuai untuk dinilai dalam satu pokok bahasan.
- b. Menentukan lamanya waktu pelaksanaan tes.
- c. Menentukan tipe tes bentuk pilihan yang digunakan.
- d. Menghitung banyaknya butir soal.
- e. Menentukan distribusi tingkat kesulitan kesukaran soal.
- f. Menyusun kisi-kisi tes.

Tes pilihan ganda dapat digunakan untuk mengukur berbagai jenjang kognitif sesuai Taksonomi Bloom. Penskoran tes jenis ini mudah dan dapat dilakukan dengan cepat. Kelemahan penggunaan tes pilihan ganda adalah terdapat peluang untuk menebak kunci jawaban. Kelebihan dan kelemahan dari soal tes pilihan ganda adalah sebagai berikut :

- a. Kelebihan Soal Pilihan Ganda
 - 1) Soal pilihan ganda sangat terstruktur.
 - 2) Cocok digunakan untuk mengukur pencapaian peserta didik.
 - 3) Dapat mencakup materi yang banyak secara efisien.
 - 4) Dapat digunakan untuk mendiagnosis kesulitan belajar.
 - 5) Penskoran lebih reliabel daripada soal uraian.

- 6) Kemungkinan menebak jawaban lebih kecil
- 7) Penskoran dapat dilakukan dengan mudah.
- 8) Analisis soal dapat mengungkap tingkat kesulitan pertanyaan dan membedakan kelompok peserta didik yang pandai dan yang kurang pandai.

b. Kelemahan Soal Pilihan Ganda.

- 1) Membutuhkan waktu untuk dapat membuat soal yang bagus.
- 2) Tidak efektif jika digunakan untuk mengetahui kemampuan menyelesaikan masalah.
- 3) Penilaian dapat dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dalam membaca.
- 4) Sulit menentukan alasan mengapa peserta didik menjawab soal dengan salah.
- 5) Tidak dapat digunakan untuk mengukur kemampuan menulis.
- 6) Dapat mendorong peserta didik untuk menebak jawaban.

Adapun selain soal pilihan ganda, penelitian ini juga memakai soal tertulis berupa soal uraian. Menurut Ridwan Abdullah Sani soal tes tertulis bentuk uraian adalah tes yang jawabannya menuntut peserta didik untuk mengingat, memikirkan dan mengorganisasikan gagasan atau hal-hal yang telah dipelajarinya dengan cara mengemukakan gagasan tersebut secara tertulis dengan kata-kata sendiri. Namun, jumlah materi yang dapat ditanyakan relatif terbatas karena membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memeriksa jawaban peserta didik. Penskoran jawaban bersifat subjektif (tergantung pada penilai) sehingga tingkat reliabilitasnya relatif

lebih rendah dibandingkan dengan soal bentuk pilihan ganda. Penskoran bisa diukur dalam kelengkapan jawaban, kerapian tulisan dan ketepatan jawaban peserta didik.⁵⁴

Kelebihan dan kelemahan soal uraian dideskripsikan sebagai berikut:

a. Kelebihan soal uraian

- 1) Dapat digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif tingkat tinggi.
- 2) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengintegrasikan apa saja yang telah dikuasai selama belajar.
- 3) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan kreatifitasnya.
- 4) Mengurangi kemungkinan menebak jawaban.

b. Kelemahan soal uraian

- 1) Membutuhkan waktu yang lama dalam penskoran.
- 2) Kemungkinan adanya subjektivitas dalam penskoran yang dapat diprotes peserta didik.
- 3) Sulit digunakan untuk menilai cakupan materi yang banyak.

Kedua soal tes tertulis berupa soal pilihan ganda dan soal uraian digunakan pada penelitian ini, dengan penskoran yang berbeda. Soal pilihan ganda digunakan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik dengan cara memilih jawaban yang benar dari soal yang diberikan. Dan soal uraian digunakan untuk mengukur pengetahuan kognitif tingkat tinggi pada peserta didik serta memberikan kesempatan kepada peserta

⁵⁴ Sani, *Penilaian Autentik*. hlm.66.

didik untuk menuangkan gagasannya dengan bebas dan dapat melatih peserta didik dalam menulis.

8. Kecerdasan Kognitif

Kognitif Kata “Kognitif” berasal dari kata “kognitif” yang berarti “mengetahui”. Proses memperoleh, mengatur, dan memanfaatkan pengetahuan dikenal sebagai kognisi.⁵⁵ Kecerdasan Belajar juga terkait dengan perkembangan kognitif. Pembelajaran kognitif adalah jenis pembelajaran yang dimulai dari yang paling sederhana, sekedar mengetahui, dan naik ke yang paling kompleks, mengevaluasi sesuatu yang baik atau buruk, benar atau salah, bermanfaat atau tidak bermanfaat.⁵⁶

Setiap anak memiliki beberapa jenis kecerdasan, yang masing-masing tercermin dalam perilaku yang khas. Seorang anak yang mahir bermain piano, misalnya, memiliki kecerdasan musikal dan kinestetik. Sebaliknya, kecerdasan linguistik, logis, dan matematis terlibat dalam pemecahan masalah kata yang berkaitan dengan matematika. Kecerdasan ini memiliki orientasi yang sama, artinya keduanya dipengaruhi oleh fungsi otak kiri karena otak kiri mengolah informasi verbal dan numerik. Kecerdasan musikal, sebaliknya, berorientasi pada otak kanan yang memproses unsur-unsur kreatif.⁵⁷ Aktivitas mental seseorang adalah

⁵⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm.40.

⁵⁶ Supardi, *Penilaian Autentik (Pembelajaran Afektif, Kognitif Dan Psikomotorik)* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), hlm.70.

⁵⁷ Toto Haryadi and Aripin Aripin, ‘Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Game Simulasi “Warungku”’, *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1.02 (2015), hlm.122–133.

gerakan spasial kecerdasan kognitif. Jika dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki kemampuan ini, mereka yang mampu mengatur dan mengarahkan pikirannya sendiri dalam bidang kognitif akan mampu menerapkan semua konsep dan informasi yang telah dipelajarinya dengan cara yang jauh lebih efisien dan efektif.⁵⁸

Pengetahuan (kecerdasan) peserta didik termasuk dalam aspek kognitif.⁵⁹ Kognitif menekankan bahwa peserta didik secara aktif berpartisipasi dalam mengembangkan pemahaman mereka sendiri tentang materi yang dipelajari selama proses pembelajaran. Selain itu, kognitif lebih berfokus pada pengetahuan (*Knowing*) daripada menanggapi (*Responding*).⁶⁰

Dari tingkat pemikiran yang paling sederhana hingga yang paling kompleks, aspek kognitif dapat dikategorikan menjadi enam kelompok. Mohamad Ansyar membahas enam taksonomi, yaitu sebagai berikut: 1) Pemahaman, 2) Pengetahuan, 3) Penggunaan, 4) Analisis, 5) Sintesis, dan 6) Evaluasi. Proses asimilasi, yang melibatkan penggabungan informasi baru ke dalam skema—struktur kognitif seorang anak—merupakan dasar untuk perkembangan kognitif.⁶¹ Berpikir, ingatan, penalaran, intelek,

⁵⁸ Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Yogyakarta: Media Abadi, 2013), hlm.22.

⁵⁹ Ina Magdalena, Amilanadzma Hidayah, and Tiara Safitri, 'Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Peserta didik Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.1 (2021), hlm. 48–62.

⁶⁰ Seto Mulyadi, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan-Pendekatan Teori Baru Dalam Psikologi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hlm.20.

⁶¹ Hendra Setyawan and Dimiyati Dimiyati, 'Model Permainan Aktivitas Luar Kelas untuk Mengembangkan Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Peserta didik SMA', *Jurnal Keolahragaan*, 3.2 (2015), hlm. 164–177.

berhitung, logika, ilmu eksakta, berhitung, dan akademis semuanya terkait erat dengan kognitif.⁶²

Intelektual pembelajar peserta didik merupakan fokus dari kecerdasan kognitif. Hasil belajar kognitif peserta didik terhadap materi yang diajarkan guru dapat menunjukkan bagaimana perkembangannya. Peserta didik mengikuti ujian formatif setelah presentasi materi.

Komik Multimedia pada penelitian ini bisa meningkatkan kecerdasan kognitif peserta didik. Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa otak kiri lebih dominan jika dalam kecerdasan kognitif. Hal ini berarti kemampuan berpikir peserta didik dalam belajar, berhitung dan memahami materi yang diberikan oleh guru. Kecerdasan kognitif bisa ditingkatkan melalui komik multimedia ini karena media ini hanya berfokus pada materi ajar dan hasil belajar kognitif peserta didik yang berupa nilai per materi.

I. Sistematika Pembahasan

- 1. Bab I** Latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian yang relevan, landasan teori, dan sistematika penulisan semuanya termasuk dalam bagian pertama pendahuluan bab.
- 2. Bab II** Model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba produk, desain uji coba, subjek uji coba, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data dibahas dalam Bab II.

⁶² *Ibid.*

3. **Bab III** Prosedur pengembangan komik multimedia, kelayakan komik multimedia, kualitas pengembangan media pembelajaran komik multimedia untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, dimuat dalam Bab III,
4. **Bab IV** Simpulan dan Saran.



BAB IV

PENUTUP

A. SIMPULAN

Dari pembahasan dan hasil di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan komik multimedia pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 3 tentang klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya terdiri dari Analisis, Desain, Development, Implementasi, dan Evaluasi. pada analisis kebutuhan, peserta didik memiliki hasil belajar kognitif dan membutuhkan sebuah media pembelajaran yang berbeda dan tidak berupa buku serta bisa memanfaatkan layar monitor yang ada di sekolah. Produk didesain menggunakan aplikasi flipaclip lalu di masukkan ke aplikasi kine master premium untuk mengedit desain komik menjadi komik multimedia. Setelah di desain, produk di validasi oleh 4 validator ahli yang terdiri dari 1 validator ahli media, 1 validator ahli bahasa dan 2 validator ahli materi. Validasi ahli bahasa komik multimedia memperoleh **skor 88%** yang artinya **sangat valid atau sangat layak**. validasi media dalam komik multimedia memperoleh **skor 88%** yang artinya **sangat valid atau sangat layak**. validasi materi tematik dalam komik multimedia memperoleh **skor 89,33%** yang artinya **sangat valid atau sangat layak**. validasi materi IPA dalam komik multimedia memperoleh **skor 90,66%** yang artinya **sangat valid atau sangat layak**.

2. Kelayakan komik multimedia dari prosedur yang mudah untuk dipahami dan diterapkan. Penilaian komik multimedia dari materi, bahasa, media, kemudahan memahami materi, warna komik yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil penyebaran angket validasi dan angket penilaian peserta didik pada komik multimedia telah memenuhi kriteria kelayakan produk karena semua skor penilaian > dari 61%. Jadi dapat disimpulkan bahwa komik multimedia layak untuk digunakan untuk proses pembelajaran.
3. Kualitas media pembelajaran komik multimedia untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik terjawab pada perolehan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV MIN 2 OKU Selatan dari *pretest* dan *posttest*. Diperoleh nilai minimum *pretest* yaitu 30 dan *posttest* memperoleh hasil yang meningkat yaitu 72. Nilai maksimum *pretest* dan *posttest* yaitu 100. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan. $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($8,582 > 1,688$), Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran komik multimedia efektif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 3 di kelas IV MIN 2 OKU Selatan.

B. SARAN

Mengacu simpulan yang dijabarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik multimedia, peneliti mengajukan sejumlah saran yakni:

1. Media pembelajaran matematika menggunakan komik multimedia Kelas 4 MIN 2 OKU Selatan menjadi rekomendasi agar dalam proses belajar mengajar bisa dipergunakan dan dikemas selaku media inovasi baru bahan ajar.
2. Media pembelajaran komik multimedia pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 3 tentang klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya untuk peserta didik Kelas 4 MIN 2 OKU Selatan terdapat harapan bisa dipergunakan bagi sekolah yang masih berada di OKU Selatan.
3. Untuk penelitian lebih lanjut dapat menggunakan media pembelajaran komik multimedia lainnya yang dikembangkan dengan lebih kreatif dan inovatif yang menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, Khairil, And Mochamad Choifin, 'Implementasi Model Four-D (4d) untuk Pembelajaran Aplikasi Multiplatform Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya', *Teknika: Engineering And Sains Journal*, 1 (2017), <<https://doi.org/10.51804/Tesj.V1i2.132.111-116>>
- Arifin, Zainal, *Evaluasi Pembelajaran*, Ed. By Pipih Latifah, 11th Edn (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2019)
- Arisanti, Yossa, And M Fachri Adnan, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5 (2021), <<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/930>>
- Arista, Zane, And Ifa Seftia Rakhma, 'Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Multimedia pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SD', *Proseding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5 (2020),
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 21st Edn (Depok: Pt Raja Grafindo Persada, 2019)
- Bakhri, Syamsul, Teddy Dyatmika, And M. Rikzam Kamal, 'Pengaruh Kemampuan Menggunakan Teknologi Komunikasi, Sosialisasi Media Pembelajaran Online, Dukungan Keluarga dan Pengajar Terhadap Keaktifan Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19', *Mediakita*, 4 (2020) <<https://doi.org/10.30762/Mediakita.V4i1.2445>>
- Erina, Richie, And Heru Kuswanto, 'Pengaruh Model Pembelajaran Instad Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Kognitif Fisika di SMA', *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa*, 1 (2015), <<https://doi.org/10.21831/Jipi.V1i2.7507>>
- Haryadi, Toto, And Aripin Aripin, 'Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Game Simulasi "Warungku"', *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1 (2015), <<https://doi.org/10.33633/Andharupa.V1i02.963>>
- Hayati, Agustin Nurochmah, 'Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13 (2016), <<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/pgsd/article/download/1793/1571>>
- Hero, Hermus, And Maria Ermalinda Sni, 'Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Inpres Iligetang', *Jrpd (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1 (2018), <<https://doi.org/10.26618/Jrpd.V1i2.1568>>
- Hidayah, Nurul, 'Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar', *Ejournal.Radenintan.Ac.Id*, 2 (2015).
- Hilmiah, Anis Syatul, 'Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Multimedia dan Komik', 2014.
- Ida Bagus Wika Pramana, Herdiyana Fitriani, dan Safnowandi, 'Pengaruh Metode Mind Map dengan Media Komik Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Kognitif Siswa', *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 2 (2022).
- Irfan, M, 'Pengaruh Penerapan Metode Resitasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif

- Siswa SMA', *Bioma*, 1 (2019), <<https://Ojs.Unsulbar.Ac.Id/Index.Php/Bioma>>.
- Kurniawati, Eka Feri, 'Pengimplementasian E-Modul Etnokonstruktivisme Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13 (2020), <<https://doi.org/10.21831/jpipfip.v13i1.26589>>.
- Kusnandar, Dede, 'Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Belajar IPA', *Pendidikan Islam, Sains, Sosial, Dan Budaya*, 1 (2019), <<http://www.madrascience.com/index.php/ms>>.
- Latif, Asep Ediana, *Evaluasi Pembelajaran di SD Dan MI* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2018)
- Lestari, Desi Gita, And Hani Irawati, 'Literature Review : Peningkatan Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Siswa pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiry', *Bioma*, 2 (2020).
- Magdalena, Ina, Amilanadzma Hidayah, And Tiara Safitri, 'Analisis Kemampuan Peserta Didik pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3 (2021), <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>>.
- Marta, Hilda, Yanti Fitria, Hadiyanto Hadiyanto, And Ahmad Zikri, 'Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 4 (2020), <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.334>>.
- Masdiono, *Jurus Membuat Komik* (Jakarta: Creativ Media, 2014)
- Maulana Faridzal Eka Nugraha, Rostina, Rizkyna Sekar Kisviantari, Trisna, And Dasril Aldo. Kenti Rahayu, Miranda Dwi Febriliana, Fiqry Fahmy Dwe Fahrezy, 'Sistem Informasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Berbasis Multimedia Interaktif Maulana', *Jursima Jurnal Sistem Informasi Dan Manajemen*, 10 (2022) <<https://ejournal.stmikgici.ac.id/>>.
- Maulana, Faridzal Eka Nugraha, 'Multimedia Interaktif, Pengenalan Hewan, Animasi .', *Jursima*, 10 (2022)
- Moh.Mukhlis, 'Pembelajaran Tematik Pembelajaran Tematik Mohamad Muklis Stain Samarinda', *Fenomena*, Iv (2012).
- Mulyadi, Seto, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan-Pendekatan Teori Baru dalam Psikologi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017)
- Mulyatiningsih, Endang, *Metode Penelitian Terapan Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Nasrah, A. Muafiah, 'Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa pada Masa Pandemi Covid-19', *Riset Pendidikan Dasar*, 3 (2020).
- Nazhiroh, Siti Ainun, Muhamad Jazeri, and Binti Maunah, 'Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6 (2021), <<https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.193>>.
- Nilla Heryanti, Alexon, 'Pengembangan Multimedia Komik untuk Meningkatkan Sikap dan Prestasi Belajar Siswa', *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 47 (2021), <<https://doi.org/10.31857/S013116462104007x>>.
- Ningsih, Eka Rahayu, 'Pengembangan Komik Multimedia Berbasis Kearifan Lokal SD/MI Skripsi', *Gastronomía Ecuatoriana Y Turismo Local*.

- (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021)
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Ed. By Pipih Latifah (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2018)
- Nurlaeliah, Riska, Teguh Prasetyo, And Wilis Firmansyah, 'Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Gugus Iii Kecamatan Caringin', *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 13 (2021),
<[Http://Journal.Unimma.Ac.Id/Index.Php/Edukasi/Article/View/5044/2378](http://Journal.Unimma.Ac.Id/Index.Php/Edukasi/Article/View/5044/2378)>
- Nuryanti, Sri, Muhammad Masykuri, and E Susilowati, 'Analisis Itekan dan Model Rasch pada Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan', *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa*, 4 (2018).
- Oktiani, Ifni, 'Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik', *Jurnal Kependidikan*, 5 (2017),
<[Https://Doi.Org/10.24090/Jk.V5i2.1939](https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939)>.
- Parepare, Iain, Universitas Muslim Maros, And Stie Amkop Makassar, 'Using The Rasch Model', 3 (2020).
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Ed. By Budi Santoso, Vii (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016).
- Puspitasari, Azza Salsabila &, 'Faktor-Faktor Determinan yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa', *Jmksp (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5 (2020),
<[Https://Doi.Org/10.31851/Jmksp.V5i2.3770](https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770)>.
- Putri Ningrat, Sayu, I Made Tegeh, and Made Sumantri, 'Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2 (2018),
<[Https://Doi.Org/10.23887/Jisd.V2i3.16140](https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16140)>.
- Putriawati, Wiwin, 'Penerapan Metode Pembelajaran Small Group Discussion untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Mahasiswa', *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan Ipa Ikip Mataram*, 7 (2019), <[Https://Doi.Org/10.33394/J-Ps.V0i0.1043](https://doi.org/10.33394/j-ps.v0i0.1043)>.
- Ramdani, Rolan, 'Paired Samples T-Test Uji Satu Sisi', *Mjurnal*, 2020.
- Risa Nur Sa'adah, Wahyu, *Penelitian R&D (Research And Development)*, Ed. By Aminol Rosyid Abdullah, 1st Edn (Malang: Literasi Nusantara, 2020).
- Riska, Dispi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Swishmax pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV MIN 2 Palembang Tahun 2019' (UIN Raden Fatah Palembang, 2019)
- Rohani, Ahmad, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014)
- Saepuloh, Dadang, 'Pengaruh Keaktifan Mahasiswa dalam Organisasi terhadap Prestasi Mahasiswa di Fkip Universitas Islam Syekh-Yusuf', *Jurnal Math Educator Nusantara*, 25 (2017),
<[Https://Www.Researchgate.Net/Publication/329963355_Pengaruh_Keaktifan_Mahasiswa_Dalam_Organisasi_Terdapat_Prestasi_Mahasiswa_Di_Fkip_Universitas_Islam_Syekh-Yusuf_Tangerang%0d](https://www.researchgate.net/publication/329963355_Pengaruh_Keaktifan_Mahasiswa_Dalam_Organisasi_Terdapat_Prestasi_Mahasiswa_Di_Fkip_Universitas_Islam_Syekh-Yusuf_Tangerang)>
- Sandika, Tri Widya, 'Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar', *Invention: Journal Research And Education Studies*, 5 (2021),

- <<https://doi.org/10.51178/Invention.V2i2.474>>
- Sandra, Dra, Elizondo Argueta, Niels H Wachter, Mara Silva, Leticia Valdez, Miguel Cruz, And Others, *Pembelajaran Tematik, Revista Cenic. Ciencias Biológicas*, 2016, CLII <[File:///Users/Andreataquez/Downloads/Guia-Plan-DeMejoraInstitucional.Pdf%0ahttp://Salud.Tabasco.Gob.Mx/Content/Revista%0ahttp://Www.Revistaalad.Com/Pdfs/Guias_Alad_11_Nov_2013.Pdf%0ahttp://Dx.Doi.Org/10.15446/Revfacmed.V66n3.60060.%0ahttp://Www.Cenetec.>](file:///Users/Andreataquez/Downloads/Guia-Plan-DeMejoraInstitucional.Pdf%0ahttp://Salud.Tabasco.Gob.Mx/Content/Revista%0ahttp://Www.Revistaalad.Com/Pdfs/Guias_Alad_11_Nov_2013.Pdf%0ahttp://Dx.Doi.Org/10.15446/Revfacmed.V66n3.60060.%0ahttp://Www.Cenetec.>)>.
- Sani, Ridwan Abdullah, *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015).
- , *Penilaian Autentik* (Jakarta: Pt Bumi Aksara, 2019).
- Sari, Nursina, ‘Pengembangan Media Komik Ipa Model Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Peserta Didik SMP’, *Jurnal Elementary*, 1 (2018), <<https://doi.org/10.31764/Elementary.V1i1.138>>.
- Setyawan, Hendra, and Dimiyati, ‘Model Permainan Aktivitas Luar Kelas untuk Mengembangkan Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Siswa SMA’, *Jurnal Keolahragaan*, 3 (2015), <<https://doi.org/10.21831/Jk.V3i2.6230>>.
- Sintia Anggraini, Sukartono, ‘Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, 4 (2020), <<https://jbasic.org/index.php/basicedu>>.
- Subali, Bambang, *Prinsip Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*, Ed. By Asteria Helianti, Pertama (Yogyakarta: Uny Press, 2017).
- Sudijino, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, 14th Edn (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2015)
- Sudjana (2010, 61), ‘Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang 2019’, *Seminar Nasional Pendidikan*, 8 (2019).
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Ed. By Restu Damayanti, 2nd Edn (Jakarta: Pt Bumi Aksara, 2013)
- Sumintono, Bambang, And Wahyu Widhiarso, ‘*Aplikasi Model Rasch untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*’, 2013.
- Supardi, *Penilaian Autentik (Pembelajaran Afektif, Kognitif dan Psikomotorik)* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016)
- , *Penilaian Autentik* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015)
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2018)
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2014)
- Syaifuddin, Mohammad, ‘Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta’, *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2 (2017), <<https://doi.org/10.24042/Tadris.V2i2.2142>>
- Taonah, Taonah, ‘Pengunaan Metode Picture and Picture untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Mata Pelajaran Ipa Kelas IV SD Negeri 3 Purwojati Semester I Tahun Peajaran 2015/ 2016’, *Academy Of Education Journal*, 7 (2016), <<https://doi.org/10.47200/Aoej.V7i1.348>>.
- Tresnawati, Dewi, Eri Satria, and Yudistira Adinugraha, ‘Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia’, *Jurnal Algoritma*, 13 (2016),

- <<https://doi.org/10.33364/Algoritma/V.13-1.99>>.
- Wahyuni, Hermin Tri, Punaji Setyosari, and Dedi Kuswandi, 'Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD', *Edcomtech*, 1 (2016), <<http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1799>>.
- Wati, Anjelina, 'Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2 (2021), <<https://doi.org/10.33487/Mgr.V2i1.1728>>.
- Widoyoko, Eko Putro, *Penilaian Hasil Belajar di Sekolah*, Ed. By Ratih (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014).
- Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Yogyakarta: Media Abadi, 2013)
- Yusup, Febrianawati, 'Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif', *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 13 (2018), <<https://doi.org/10.21831/Jorpres.V13i1.12884>>.