

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SHORT COMIC*
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATEMATIKA BANGUN DATAR
KELAS III MI DUKUH LEMBEYAN**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Disusun Oleh:
Rizqa Ni'matul Abrar
NIM 19104080025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TERBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA
2023**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizqa Ni'matul Abrar

NIM : 19104080025

Program studi : PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 25 Agustus 2023

akan

CSA/054/17370

Rizqa Ni'matul Abrar
NIM. 19104080025

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizqa Ni'matul Abrar
Nim : 19104080025
Tempat/Tanggal Lahir : 30 November 2000
Perguruan Tinggi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Dkh. Tular RT. 01 RW.03, Ds. Sukosari Kec.
Babadan Kab. Ponorogo, Jawa Timur.

Dengan ini menyatakan bahwa saya:

1. Sebagai wanita muslim, maka saya memakai foto berjilbab untuk ijazah S1 pendidikan di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bersedia bertanggung jawab atas pernyataan ini dan jika suatu saat nanti ijazah saya bermasalah karena saya memakai foto berjilbab, maka saya tidak akan menuntut pihak Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 25 Agustus 2023

Yang menyatakan,



Rizqa Ni'matul Abrar
NIM. 19104080025

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Rizqa Ni'matul Abrar
Nim : 19104080025
Program Studi : PGMI
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Judul Skripsi : "Pengembangan Media Pembelajaran *Short Comic* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Matematika Bangun Datar Kelas III MI Dukuh Lembeyan"

Sudah dapat diajukan kepada program studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudari tersebut di atas dapat segera diujikan/ dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 29 Agustus 2023

Pembimbing



Luluk Mauluah, M.Si, M.Pd

NIP. 19700702 200312 2 001

SURAT PENGESAHAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3048/Un.02/DT/PP.00.9/10/2023

Tugas Akhir dengan judul : Pengembangan Media Pembelajaran Short Comic untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Matematika Bagun Datar Kelas III MI Dukuh Lembeyan

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RIZQA NIMATUL ABRAR
Nomor Induk Mahasiswa : 19104080025
Telah diujikan pada : Rabu, 11 Oktober 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

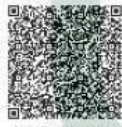
TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

LULUK MAULUAH, M.Si.
SIGNED

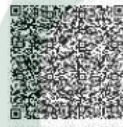
Valid ID: 6530c88da07c



Penguji I

Dr. Sedya Santosa, SS, M.Pd
SIGNED

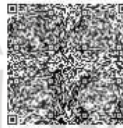
Valid ID: 6530864894bf



Penguji II

M. Saidul Muzakki, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 652cc96c09553



Yogyakarta, 11 Oktober 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan


Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6533bc97cb4a8

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur dan terima kasih, skripsi ini Peneliti persembahkan untuk
Almamater Tercinta



Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO HIDUP

“Anglaras ilining banyu, angeli ananging ora keli. Uninga sucining gandaning Nabi.”

(Menyesuaikan diri dengan mengalirnya air, tetapi tidak terbawa arus. Selalu ingat kesucian ajaran Nabi)

(Sunan Kalijaga)¹

“Barangsiapa yang menghendaki kebahagiaan dunia, maka harus disertai dengan ilmu, barangsiapa yang menghendaki kebahagiaan akhirat, maka harus disertai dengan ilmu, dan barangsiapa yang menginginkan keduanya, maka juga harus disertai ilmu”

(Imam Syafi’i)²



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Astried Natlia, “Kawruh Jowo,” Berita Jowo.Com, *Anglaras Ilining Banyu, Angeli Ananging Ora Keli Sabdo Sunan Kalijaga Lewat Dakwahnya* (Blog), 2 Juli 2023, <https://www.beritajowo.com/budaya-lokal/3198013889/anglaras-iling-banyu-angeli-ananging-ora-keli-sabdo-sunan-kalijaga-lewat-dakwahnya?page=3>.

² Inmassumsel, “Ingin Bahagia Dunia Atau Akhirat Harus Dengan Ilmu,” Kanwil Kemenag Sumsel, *Berita* (Blog), 6 September 2019, <https://sumsel.kemenag.go.id/Berita/View/122409/Ingin-Bahagia-Dunia-Atau-Akhirat-Harus-Dengan-Ilmu>.

ABSTRAK

Rizqa Ni'matul Abrar, “Pengembangan Media Pembelajaran *Short Comic* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Matematika Bangun Datar Kelas III MI Dukuh Lembeyan” Skripsi, Yogyakarta: Program Studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2023.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya tingkat keaktifan belajar peserta didik pada pelajaran matematika pada kelas III, hal tersebut dikarenakan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik guna memancing keaktifan peserta didik. Tujuan dari penelitian pengembangan ini ada 3 yaitu (1) Untuk mengetahui kevalidan produk media *short comic* bangun datar menurut penilaian para ahli. (2) Untuk mengetahui kepraktisan media *short comic* matematika bangun datar bagi guru dan peserta didik kelas III MI Dukuh Lembeyan. (3) Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar pada peserta didik kelas III MI Dukuh saat menggunakan produk *short comic*.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Reseach and Development* (R&D) yang menggunakan model pendekatan 4D dari Thiagarajan, yang menggunakan tahapan *Design, Define, Development and Dissemination*. Penelitian ini menggunakan subjek peserta didik kelas III sebanyak 14 siswa, yang dilakukan secara runtut dengan model pendekatan yang digunakan.

Kevalidan media ini didapatkan melalui dua validasi ahli, adapun hasil dari **validasi ahli media** dilihat dari aspek kelayakan kebahasaan nilai rata-rata **3,43** dan presentase **86%** sedangkan untuk kelayakan aspek kegrafisan nilai rata-rata **3,22** dan presentase **81%**. Sedangkan dari **validasi ahli materi** hasil dari kelayakan aspek materi nilai rata-rata **3,67** dan presentase **92%** sedangkan untuk kelayakan aspek indikator keaktifan belajar nilai rata-rata **3,86** dan presentase **96%**. Selain itu dilihat dari **kepraktisan** media didapatkan dari respon guru dan respon siswa, yang mana respon guru menghasilkan penilaian rata-rata **3,40** dan presentase **85%**, serta hasil dari respon siswa menunjukkan rata-rata **11,79** dan presentase **98%**. Selain itu ditinjau dari hasil observasi mengenai peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui 3 tahap pembelajaran, pada tahap I menghasilkan rata-rata **30,57** dan presentase **76%**, pada tahap II menghasilkan rata-rata **31,64** dan presentase **79%**, sedangkan pada tahap III menghasilkan rata-rata **32,71** dan presentase **84%** sehingga pada saat penerapan dalam 3 tahap pembelajaran dikatakan penggunaan media *short comic* ini mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas III MI Dukuh Lembeyan dengan kategori **Baik**.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Short Comic*, dan Keaktifan Belajar.

ABSTRACT

Rizqa Ni'matul Abrar, "Development of Short Comic Learning Media to Increase Student Learning Activity in Mathematics Build Flat Class III MI Dukuh Lembeyan" Thesis, Yogyakarta: S1 Study Program of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2023.

This research was motivated by the low level of student learning activity in mathematics lessons in grade III, this was due to the lack of use of interesting learning media to provoke student activity.. The purpose of this development research is 3, namely (1) To determine the validity of short comic media products build flat according to expert assessments. (2) To find out the practicality of short comic media, mathematics wakes up flat for teachers and students of grade III MI Dukuh Lembeyan. (3) To determine the increase in learning activity in grade III MI Dukuh students when using short comic products.

This research is a development research or Research and Development (R &D) using a 4D approach model from Thiagarajan, which uses the stages of Design, Define, Development and Dissemination. This study used the subjects of grade III students as many as 14 students, which was carried out in sequence with the approach model used.

The validity of this media was obtained through two expert validations, while the results of media expert validation were seen from the aspect of linguistic feasibility with an average value of 3.43 and a percentage of 86%, while for the feasibility of the graphic aspect, the average value was 3.22 and the percentage was 81%. Meanwhile, from the validation of material experts, the results of the feasibility of the material aspect had an average value of 3.67 and a percentage of 92%, while for the feasibility of the aspect of learning activity indicators, the average value was 3.86 and the percentage was 96%. In addition, judging from the practicality of the media obtained from teacher responses and student responses, where teacher responses resulted in an average assessment of 3.40 and a percentage of 85%, and the results of student responses showed an average of 11.79 and a percentage of 98%. In addition, judging from the results of observations regarding increasing student learning activity through 3 stages of learning, in stage I produced an average of 30.57 and a percentage of 76%, in stage II produced an average of 31.64 and a percentage of 79%, while in stage III it produced an average of 32.71 and a percentage of 84% so that at the time of application in 3 stages of learning it was said that the use of short comic media was able to increase the learning activity of grade III students MI Dukuh Lembeyan with categories Good.

Keywords: Development, Learning Media, Short Comic, and Learning Activity.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الحمد لله رب العالمين وبه نستعين على أمور الدنيا والدين. أشهد أن لا إله إلا الله و أشهد أن محمدا رسول الله. اللهم
صل وسلم على محمدٍ وعلى اله وصحبه أجمعين. أما بعد

Dengan menyebut asma Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah semesta alam, yang telah memberi segala nikmat, taufiq, hidayah dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan sangat baik dan lancar. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita nabi agung Muhammad SAW, serta keluarga dan para sahabatnya.

Selama penulisan skripsi ini tentunya peneliti mengalami berbagai tantangan dan kesulitan yang telah dihadapi. Dalam hal itu peneliti tidak mungkin bisa menghadapinya sendiri tanpa bantuan orang lain. Maka dari itu sebagai manusia biasa, yang diciptakan sebagai makhluk sosial, peneliti mengucapkan terima kasih banyak atas bantuan, dukungan dan semangatnya yang telah diberikan. Semoga segala kebaikan dan bantuannya selama ini dibalas oleh Allah SWT, dengan berbagai pahala yang luar biasa. Alhamdulillah Allah selalu mengirimkan orang-orang baik disekitar saya dan keluarga. Rasa terima kasih dan syukur ini saya ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajaran stafnya, yang telah membantu kelangsungan proses dalam menjalani Studi Pada Program Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Dr. Hj. Maemonah, M.Ag dan Fitri Yuliawati, M. Pd, Si, selaku ketua dan sekretaris prodi PGMI fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan uin sunan kalijaga yogyakarta, yang telah memberikan bimbingan, nasehat, dan masukan kepada peneliti selama menjalani Studi Pada Program Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Luluk Maulu'ah, M. Si, M. Pd, sebagai pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, mengarahkan, memberi nasehat, masukan serta bimbingan yang tak ternilai harganya kepada saya selaku peneliti sekaligus mahasiswa.

4. Bapak Nur Hidayat, M. Ag., selaku penasehat akademik yang telah meluangkan waktu, membimbing, dan memberi nasehat serta masukan yang tidak ternilai harganya kepada peneliti.
5. Ibu Endang Sulistyowati, M. Pd. I, selaku validator instrument materi dan ahli materi yang telah meluangkan waktu dan berkenan memberikan penilaian dan masukan terhadap media yang telah peneliti buat.
6. Bapak Eko Suhendro, M. Pd, selaku validator instrument media dan ahli media yang telah meluangkan waktu dan berkenan memberikan penilaian dan masukan terhadap media yang telah peneliti buat.
7. Bapak Handoko selaku petugas/staff tata usaha prodi PGMI dan Fakultas yang telah membantu peneliti dalam urusan administrasi dan kelancaran penyusunan skripsi.
8. Mbah Wo selaku ketua yayasan Madrasah Ibtidaiyah Dukuh yang dengan baik telah mempersilahkan dan mengizinkan peneliti untuk melakukan pengambilan data.
9. Bapak Choirul Anas, S.Pd.I selaku kepala Madrasah Ibtidaiyah Dukuh yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan pengambilan data di MI Dukuh.
10. Ibu Sulistiowati, S.Pd, selaku wali kelas III dan seluruh keluarga besar Madrasah Ibtidaiyah Dukuh yang telah memberikan izin serta membantu terlaksananya penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Dukuh serta anak kelas III MI Dukuh.
11. Bapak Sarkoni dan Ibu Sunarsih selaku orang tua saya yang selalu memberikan dukungan, doa, dan nasehat sejak kecil sehingga saya bisa menyelesaikan penulisan skripsi sebagai syarat menyelesaikan pendidikan S1 di UIN Sunan Kalijaga dari awal hingga akhir.
12. Fauzia Hilmah Galiana selaku adik dan seluruh keluarga besar bapak dan ibu yang telah memberikan doa serta semangat bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dari awal hingga akhir.
13. Sahabat yang luar bisa baiknya yang telah Allah hadirkan sebagai pelengkap perjuangan dalam menyelesaikan skripsi serta pendidikan S1 di UIN Sunan Kalijaga serta selalu memberikan dukungan, semangat, nasehat, dan segala hal positif yaitu: Firda Luthfia Nada, Siti Fatiya Rosyidah, Nuranisa Nada Utami, Hanifatul Chusna, Zakiyatul Fikriyyah, dan Sayyid Abdul Munir.

14. Teman seperjuangan PGMI 2019 dan teman-teman KKN MIN 3 Bantul (Salman, Adi, Chusna, Zakiyya, Nia, Rizka, Hanim, Salwa, Datul, Salimna, dan Rahma) yang telah menemani dan memberi dukungan saat mengerjakan skripsi dari awal hingga akhir.
15. Teman seperjuangan MAN 2 Ponorogo (Sulfana, Ni'matur, Nikmatul) yang telah kebersamai dari awal merantau ke jogja hingga bisa menyelesaikan perkuliahan S1 secara lancar.
16. Mbak Fira dan Mas Renung yang sudah menemani berproses, sharing pengalaman dan memberikan beberapa pelajaran yang luar biasa.
17. Dan semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT, membalas segala kebaikan serta segala hajat kita diijabah oleh Allah SWT. Peneliti sangat menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dalam dalam kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pembaca. Sekian dan terima kasih.

Yogyakarta, 24 Agustus 2023

Peneliti



Rizqa Ni'matul Abrar

Nim. 19104080025

DAFTAR ISI	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....	iv
SURAT PENGESAHAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO HIDUP	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan.....	7
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan.....	9
F. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Landasan Teori.....	12
B. Kajian Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Pikir	31
D. Hipotesis	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Model Pengembangan.....	34
B. Prosedur Pengembangan	34
C. Uji Coba Produk	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Data Uji Coba	55
B. Analisis Data.....	68

C. Revisi Produk.....	83
D. Kajian Produk Akhir.....	87
BAB V PENUTUP.....	91
A. Kesimpulan.....	91
B. Keterbatasan Penelitian.....	92
C. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	97



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Kriteria Kelayakan Media	20
Tabel II. 2 Indikator Keaktifan Belajar	22
Tabel II. 3 Kompetensi Dasar dan Indikator	24
Tabel II. 4 Daftar Penelitian Yang Relevan	29
Tabel III. 1 Desain Uji Coba	41
Tabel III. 2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media	43
Tabel III. 3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi	44
Tabel III. 4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian respon untuk Wali Kelas III	45
Tabel III. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	46
Tabel III. 6 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Keaktifan Belajar	47
Tabel III. 7 Penilaian Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	48
Tabel III. 8 Presentase Kevalidan Komik	49
Tabel III. 9 Skala <i>Likert</i> Respon Guru	50
Tabel III. 10 Presentase Penilaian Respon Guru.....	51
Tabel III. 11 Skala Guttman Respon Peserta Didik	51
Tabel III. 12 Kategori Respon Positif – negatif.....	52
Tabel III. 13 Penilaian Lembar Observasi	53
Tabel III. 14 Penilaian Keaktifan Belajar Peserta Didik.....	54
Tabel IV. 1 KD, Indikator dan Materi	58
Tabel IV. 2 Tokoh <i>Short Comic</i>	61
Tabel IV. 3 Validator Ahli	66
Tabel IV. 4 Hasil Penilaian Ahli Media.....	70
Tabel IV. 5 Hasil Penilaian Ahli Materi	73
Tabel IV. 6 Hasil Respon Peserta Didik	75
Tabel IV. 7 Kritik dan Saran serta Revisi Lanjutan	75
Tabel IV. 8 Hasil Respon Guru.....	77
Tabel IV. 9 Penilaian Keaktifan Belajar Peserta Didik.....	81
Tabel IV. 10 Hasil Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Saat Pembelajaran Menggunakan Media <i>Short Comic</i>	81
Tabel IV. 11 Kritik dan Saran serta Revisi Lanjutan	84
Tabel IV. 12 Kritik dan Saran serta Revisi Lanjutan	86
Tabel IV. 13 Bagian <i>Short Comic</i> yang Menunjang Keaktifan Belajar.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Kerangka Pikir.....	32
Gambar III. 1 Bagan Model Pengembangan Thiagarajan.....	35
Gambar III. 2 Tahapan Pendefinisian	36
Gambar III. 3 Tahap Perencanaan.....	37
Gambar III. 4 Tahapan pengembangan.....	39
Gambar III. 5 Tahapan penyebaran.....	40
Gambar IV. 1 Tampilan Download Canva	63
Gambar IV. 2 Tampilan Mendaftar Canva	63
Gambar IV. 3 Tampilan Awal Canva	64
Gambar IV. 4 Tampilan Fitur Premium Canva.....	64
Gambar IV. 5 Tampilan Pemilihan Ukuran	65
Gambar IV. 6 Tampilan Desain Background.....	65
Gambar IV. 7 Tampilan Layout.....	65
Gambar IV. 8 Tampilan Fitur	66
Gambar IV. 9 Presentase Positif-Negatif.....	75



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat Pengajuan DPS	97
Lampiran II Surat Penunjukan DPS.....	98
Lampiran III Surat Pengesahan Seminar Proposal	99
Lampiran IV Berita Acara Seminar Proposal	100
Lampiran V Berita Acara Sidang.....	101
Lampiran VI Surat Izin Penelitian	102
Lampiran VII Surat Persetujuan Penelitian	103
Lampiran VIII Kartu Bimbingan Skripsi	104
Lampiran IX Hasil Validasi Instrumen Media.....	105
Lampiran X Hasil Validasi Instrumen Materi.....	109
Lampiran XI Lembar Sampel Hasil Respon Peserta Didik	113
Lampiran XII Lembar Hasil Respon Guru	117
Lampiran XIII Lembar Hasil Observasi Keaktifan Belajar	120
Lampiran XIV Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	126
Lampiran XV Storyboard Short Comic	139
Lampiran XVI Media Short Comic Yang Dikembangkan	148
Lampiran XVII Hasil Olah Data Validator Ahli Media.....	152
Lampiran XVIII Hasil Olah Data Validator Ahli Materi.....	153
Lampiran XIX Hasil Olah Data Respon Guru	154
Lampiran XX Hasil Olah Data Respon Siswa	155
Lampiran XXI Hasil Olah Data Observasi Keaktifan Belajar	156
Lampiran XXII Dokumentasi Foto Saat Penelitian Di Sekolah	159
Lampiran XXIII Dokumentasi Sekolah	162
Lampiran XXIV Sertifikat PBAK.....	164
Lampiran XXV Sertifikat PLP/KKN.....	165
Lampiran XXVI Sertifikat Ujian ICT.....	166
Lampiran XXVII Sertifikat TOEC	167
Lampiran XXVIII Sertifikat IKLA	168
Lampiran XXIX Sertifikat SOSPEM.....	169
Lampiran XXX Sertifikat PKTQ.....	170
Lampiran XXXI Sertifikat User Education	171
Lampiran XXXII Daftar Riwayat Hidup	172

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Membahas mengenai dunia pendidikan yang ada di Indonesia sudah mengalami beberapa pergantian kurikulum. Salah satunya pada sekolah dasar, dimana saat ini sekolah dasar menerapkan kurikulum 2013. Dijelaskan pada kurikulum 2013 bahwa pembelajaran dituntut untuk memberikan kemajuan dan peningkatan kualitas bagi setiap peserta didik.³ Maka dari itu bisa dikatakan pembelajaran harus memenuhi standar kriteria yang erat kaitannya dengan proses belajar mengajar. Dimana pada kurikulum 2013 lebih menitikberatkan serta terpusat pada ranah keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, jadi bukan pasif seperti kurikulum terdahulu.⁴

Penerapan kurikulum 2013 berlaku pada semua pelajaran termasuk juga pada pembelajaran matematika. Matematika terkenal dan identik dengan hitung-menghitung yang biasanya menjadi pelajaran yang kurang diminati peserta didik. Diketahui bahwa pada pembelajaran matematika kelas III, seharusnya peserta didik mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran, baik bertanya, menanggapi, maupun memecahkan suatu permasalahan serta soal yang disajikan oleh guru. Pada dasarnya anak sudah dari kecil mempunyai keaktifan hal itu bisa dilihat dari pertanyaan-pertanyaan sederhana yang ingin mereka ketahui jawabannya. Maka dari itu untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas III diperlukan adanya sesuatu yang memfasilitasi mereka dalam prosesnya.⁵

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Ambaryani, dkk menyatakan bahwa meningkatkan keaktifan peserta didik kelas III dilihat dari proses belajar, aktif bertanya, mengutarakan pendapat, mengutarakan kesimpulan dalam

³ Ndaru Mukti Oktaviani Dan Isnaini Wulandari, "Implementasi Standar Proses Dalam Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar," *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, No. 2 (2019): 180–87, [Http://Dx.Doi.Org/10.33578/Jpkip.V8i1.7960](http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v8i1.7960).

⁴ A. Andayani, F., Maula, L. H., & Sutisnawati, "Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis Di Kelas Tinggi," *Dikdas Matappa: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 3, No. 2 (2020): 308–19.

⁵ Elfa Michellia Karima, "Penilaian Tingkat Keaktifan Siswa Dalam Penerapan Sistem Kurikulum 2013 Revisi Sebagai Peningkatan Mutu Pendidikan Nasional," *Jurnal Pendidikan* 14, No. 1 (2023): 1–14.

pembelajaran, penyelesaian masalah maupun analisis.⁶ Pada hal itu proses pembelajaran ditujukan untuk memunculkan peserta didik yang aktif sehingga secara proses dalam suatu pembelajaran dikelas. Dalam proses pembelajaran tentunya juga harus diperhatikan terkait penyediaan media yang memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Terlebih pada saat pelajaran matematika mereka enggan untuk belajar karena mindset mereka terbangun bahwa matematika itu merupakan pelajaran yang sangat sulit dan kurang menarik. Padahal pada pembelajaran kurikulum 2013 dijelaskan bahwa peserta didik harus ikut aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik dapat berkembang sesuai usianya.⁷

Maka dari itu dalam pembelajaran diperlukan inovasi atau pengembangan suatu media untuk membuat peserta didik tertarik dan mampu membuat peserta didik berperan aktif pada pembelajaran mengenai matematika khususnya materi bangun datar.⁸ Diketahui bahwa pada peserta didik tingkat MI, masih memiliki kemampuan yang terbatas dalam memahami sesuatu. Hal itu bisa dilihat ketika didalam kelas saat mereka belajar, jika hanya dengan buku biasa pada matematika khususnya bangun datar: Persegi, persegi panjang, dan segitiga tanpa adanya media yang sesuai dengan perkembangannya maka keaktifan mereka pada materi tidak akan nampak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kelas III MI Dukuh, mengatakan bahwa guru dalam melakukan pembelajaran matematika guru menggunakan buku LKS biasa, guru menggunakan metode ceramah saat menjelaskan, guru saat pelajaran matematika bangun datar hanya sekedar menuliskan sifat-sifatnya di papan tulis, hal tersebut membuat anak terkesan pasif dan kurang minat dalam pembelajaran. saat belajar anak kelas III itu mudah

⁶ Ambaryani Dan Gamaliel Septian Airlanda, "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik," *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (Jpse)* 3, No. 1 (2017).

⁷ Otang Kurniawan Dan Eddy Noviana, "Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, No. 2 (30 Oktober 2017): 389, <https://doi.org/10.33578/jpkip.v6i2.4520>.

⁸ Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, Sri Wahyuni, Dan Siti Zaenab, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas Viii Mts Muhammadiyah 1 Malang," *Jpbi (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)* 1, No. 3 (8 Januari 2016): 344-45, <https://doi.org/10.22219/jpbi.v1i3.2668>.

merasa bosan.⁹ Layaknya suatu media yang digunakan dalam proses pembelajaran tentunya akan mempengaruhi hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan dalam kelas. Media yang layak, sesuai dengan kebutuhan peserta didik, praktis digunakan oleh guru dan peserta didik dan membantu tujuan pembelajaran dicapai dalam proses pembelajaran itu merupakan salah satu yang sangat diperlukan dalam bidang pendidikan. Apalagi saat pembelajaran guru masih menggunakan media tradisional dengan sistem ceramah yang diterapkan pada pelajaran matematika yang kurang efektif dalam hal peningkatan keaktifan belajar peserta didik jenjang MI. Pemilihan media pembelajaran komik menjadi salah satu media yang bagus dikembangkan karena menurut peserta didik MI, sesuatu yang bergambar itu menarik.

Selanjutnya berdasarkan wawancara dengan guru kelas diketahui beberapa fakta bahwa saat pembelajaran matematika mengenai sifat bangun datar seperti persegi, persegi panjang, dan segitiga di MI Dukuh yaitu: 1) Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah LKS kurikulum 2013 yang menggunakan kertas koran; 2) Saat pembelajaran tidak menggunakan RPP; 3) Pembelajaran menerapkan metode ceramah dan menulis saja. Dari beberapa hal itu diketahui bahwa kualitas ketersediaan media yang memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran belum ada. Oleh sebab itu perlu adanya media yang terstruktur sehingga dapat membantu guru untuk membantu dalam proses pembelajaran.

Pada hal disampaikan saat wawancara bahwa secara fakta di kelas, peserta didik kelas III itu suka dengan hal yang sifatnya baru, menarik, bergambar, bersifat konkrit, dengan kombinasi warna yang tidak monoton mereka juga senang jika belajar mengaitkan dengan sesuatu yang ada disekitar mereka.¹⁰ Hal itu sesuai dengan karakteristik peserta didik kategori kelas rendah dimana mereka senang dengan hal-hal baru, senang dengan cerita-cerita menarik, imajinasinya mulai berkembang, selain itu peserta didik kelas rendah itu cenderung berada pada hal yang sifatnya konkrit yang mana disini mereka mulai

⁹ Ayska, Ahfa, Dan Mu'iz, Wawancara Kegiatan Dan Model Pembelajaran Yang Dilakukan Guru, Mi Dukuh, 14 April 2023.

¹⁰ Sulistiowati, Wawancara Dengan Wali Kelas Iii Pembelajaran Dan Karakteristik Peserta Didik Kelas Iii Mi Dukuh, Whatsapp, 21 Mei 2023.

mengembangkan pemikiran logis, terikat fakta yang nyata sehingga mereka bisa amati secara langsung dengan dipadukan sesuatu yang menarik.¹¹

Dalam pembelajaran guru tidak menggunakan RPP sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran agar lebih terstruktur. Selain itu diperkuat dengan observasi yang telah dilakukan peneliti pada saat pembelajaran dimana ketika menggunakan buku LKS yang dimiliki mereka kurang aktif dalam proses pembelajaran, mereka lebih banyak diam, bahkan tidak ada pertanyaan dari peserta didik, sehingga keaktifan belajar pada kelas III bisa dibilang sangat amat rendah. Saat mereka belajar mereka lebih senang mengamati buku yang bergambar dan mempunyai warna menarik. Dari penjabaran tersebut keaktifan pada peserta didik dapat dibangun dengan menggunakan sesuatu yang baru, bersifat nyata, dan menarik bagi mereka terlebih lagi pada pelajaran matematika yang mereka kurang sukai.¹² Media yang baik adalah media yang memenuhi kualitas valid, praktis dan juga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada.¹³

Media pembelajaran perlu dibuat dengan terstruktur sehingga dari segi kualitas bisa menjadi media yang layak dan sesuai dengan perkembangan serta permasalahan yang terjadi di MI Dukuh yaitu rendahnya tingkat keaktifan belajar. Media pembelajaran dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran ketika hal itu sudah melalui tahapan yang baik dalam penyusunan, media juga sesuai dengan perkembangan dan permasalahan bagi peserta didik, serta media dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.¹⁴ Selama ini, pembelajaran hanya diberikan tanpa mengetahui bahwa keaktifan peserta didik kelas III pada sekolah dasar itu masih terbilang rendah hal itu dibuktikan dengan pasifnya pembelajaran matematika dikelas. Maka dari itu menurut Prasetyo dan

¹¹ Lydia Lia Prayitno, Ida Sulistyawati, Dan Imas Srinana Wardani, "Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sd Di Kecamatan Bulak," 21 Oktober 2017, <https://doi.org/10.31227/osf.io/adxkz>.

¹² Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu - Google Books, Kencana* (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2019), https://www.google.co.id/books/edition/Analisis_Pembelajaran_Tematik_Terpadu/Jecxdwaaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=Analisis+Pembelajaran+Tematik&printsec=frontcover.

¹³ Rahma Daniatun Dkk., "Media Ludopoli Pada Materi Aritmatika Sosial Dalam Melejitkan Keaktifan Siswa," *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 11, No. 1 (31 Januari 2022): 13–24, <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.1005>.

¹⁴ A. Andayani, F., Maula, L. H., & Sutisnawati, "Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis Di Kelas Tinggi," *Dikdas Matappa: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 3, No. 2 (2020): 308–19.

Abduh pada penelitiannya dijelaskan pada kelas III perlu media yang mampu memberikan sebuah peningkatan keaktifan belajar matematika karena pada kelas III peserta didik bisa dikatakan mulai memasuki masa peralihan.¹⁵ Diketahui bahwa pada usia dasar peserta didik lebih suka dan tertarik pada sesuatu yang bergambar, baik itu media cetak maupun media audio-visual.¹⁶ Dari berbagai hal tersebut, salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada materi bangun datar: persegi, persegi panjang dan segitiga, dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa *short comic* matematika yang didesain menarik dan sesuai perkembangan peserta didik sehingga membantu meningkatkan keaktifan belajar. Pengembangan media *short comic* ini dirasa sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III yang telah disampaikan pada pembahasan diatas. Hal tersebut karena dalam komik matematika ini memuat cerita, tokoh/gambar, komposisi warna, keterkaitan dengan benda disekitar yang berbentuk dan memiliki sifat bangun datar, serta terdapat dialog interaktif dalam komik yang disajikan.

Berdasarkan penjelasan tersebut pengembangan media komik dipilih sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Emy bahwa komik merupakan media pembelajaran yang bergambar dan menarik sehingga lebih disukai oleh peserta didik, karena terdapat gambar terkait materi lingkungan fisik dan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.¹⁷

Selain itu juga dijelaskan dalam penelitian Utariyanti, dkk bahwa pengembangan komik itu sebagai alternatif untuk membantu guru dan peserta didik untuk lebih berkomunikasi dalam pembelajaran yang memiliki komposisi beragam, seperti: gambar, warna, balon kata dan cerita yang disukai anak,

¹⁵ Apri Dwi Prasetyo Dan Muhammad Abduh, "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, No. 4 (9 Juni 2021): 1717–24, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>.

¹⁶ Mochamad Arifin Alatas Dan Albaburrahim Albaburrahim, "Record Slide Show Powerpoint Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pascapandemi," *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 25 Oktober 2021, 1–15, <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.5273>.

¹⁷ Emy Wuryani Esthi Santi Ningtyas, "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik," *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (Jpse)* 3 (2017): 66–74.

sehingga peserta didik tingkat ketertarikannya membaca materi IPA sistem pernafasan lebih meningkat.¹⁸

Hal tersebut juga sejalan dengan yang disampaikan oleh Ambaryani, dkk bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran IPA membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan mengaitkan benda sekitar dengan komik cetak sehingga penggunaan komik yang sesuai karakteristik dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dari peserta didik.¹⁹ Komik sebenarnya bisa dikembangkan dengan berbagai bentuk seperti *online*, *e-comic*, berbasis android dan cetak.²⁰

Sedangkan salah satunya komik yang dikembangkan oleh peneliti yaitu *short comic* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, dimana media ini dikembangkan dengan menggunakan model 4D, didesain menarik, menggunakan kertas berwarna dan dicetak dengan ukuran A5, alasannya menggunakan cetak A5 karena sekolah tempat penelitian melarang peserta didik membawa barang elektronik ke sekolah. Selain itu agar media yang dibuat lebih mudah dibawa dan dibaca dimanapun dan kapanpun. Media *short comic* sendiri merupakan sebuah media komik pendek yang dibuat sederhana secara mandiri dan dicetak sendiri untuk membantu proses pembelajaran didalam kelas.

Novelty atau pembaharuan dari produk yang dikembangkan adalah (1) Produk penelitian ini menggunakan subjek penelitian kelas III yang disesuaikan perkembangan peserta didik dengan berbagai aktivitas, gambar, note, dan soal. (2) Menjelaskan tentang sifat-sifat bangun datar dan contoh benda disekitar peserta didik. (3) Produk *short comic* disusun menggunakan indikator keaktifan belajar yang disesuaikan dengan peserta didik kelas III MI. (4) Produk digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas III MI.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dari penjabaran di atas, peneliti tertarik mengembangkan suatu media pembelajaran berupa *short comic*

¹⁸ Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, Sri Wahyuni, Dan Siti Zaenab, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Materi Sistem Pernafasan Pada Siswa Kelas Viii Mts Muhammadiyah 1 Malang," *Jpbi (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)* 1, No. 3 (8 Januari 2016): 344-45, <https://doi.org/10.22219/jpbi.v1i3.2668>.

¹⁹ Ambaryani Dan Gamaliel Septian Airlanda, "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik," *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (Jpse)* 3, No. 1 (2017): 20.

²⁰ Dian Ratna Puspananda, "Studi Literatur: Komik Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif," *Jpe (Jurnal Pendidikan Edutama)* 9, No. 1 (1 Januari 2022), <http://ejournal.lkipgribojonegoro.ac.id/index.php/jpe>.

matematika bangun datar: terkait karakteristik persegi, persegi panjang dan segitiga, yang mana bisa digunakan untuk memudahkan peserta didik belajar bangun datar serta meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran. Dimana untuk menghasilkan media yang baik maka: 1) Media pembelajaran *short comic* matematika bangun datar yang digunakan harus memiliki kualitas yang baik yaitu melalui penilaian dosen ahli. 2) Media pembelajaran *short comic* matematika bangun datar memudahkan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. 3) Media pembelajaran *short comic* matematika bangun datar yang dikembangkan akan membantu peserta didik dalam peningkatan keaktifan belajar matematika bangun datar.

Berdasarkan penjelasan dari uraian di atas peneliti mengambil penelitian pengembangan media pembelajaran berbentuk komik pendek mengenai bangun datar dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Short Comic Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Matematika Bangun Datar Kelas III MI Dukuh Lembeyan”***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang yang ditulis di atas, maka bisa dirumuskan masalah yang terkait penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan/kevalidan dari media *short comic* bangun datar kelas III yang telah dikembangkan peneliti menurut penilaian para ahli?
2. Bagaimana kepraktisan media *short comic* matematika bangun datar yang telah dikembangkan peneliti bagi guru dan peserta didik kelas III MI Dukuh Lembeyan?
3. Bagaimana peningkatan keaktifan belajar pada peserta didik kelas III MI Dukuh saat menggunakan produk *short comic* yang telah dikembangkan peneliti?

C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan

1. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang dijelaskan diatas, maka diketahui mengenai tujuan dari pengembangan media pembelajaran *short comic* untuk

meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada matematika bangun datar kelas III MI Dukuh Lembeyan, yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui kelayakan/kevalidan produk media *short comic* bangun datar yang telah dikembangkan peneliti menurut penilaian para ahli.
- b. Untuk mengetahui kepraktisan media *short comic* matematika bangun datar yang telah dikembangkan peneliti bagi guru dan peserta didik kelas III MI Dukuh Lembeyan.
- c. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar pada peserta didik kelas III MI Dukuh saat menggunakan produk *short comic* yang telah dikembangkan peneliti

2. Kegunaan Pengembangan

Hasil dari pengembangan produk ini peneliti berharap dapat bermanfaat bagi banyak pihak, terlebih pada pihak berikut ini:

a. Secara Teoritis

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berupa *short comic* matematika bangun datar kelas III MI diharapkan dapat:

- 1) Memberi dampak baik serta dapat menjadi media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik guna meningkat keaktifan belajar peserta didik pada matematika bangun datar kelas III MI.
- 2) Membantu peserta didik kelas III MI Dukuh dalam meningkatkan keaktifan belajar pada matematika bangun datar.

b. Secara Praktis

1) Bagi peneliti

Memberi pengalaman baru bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *short comic* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada matematika bangun datar kelas III MI.

2) Bagi guru

Hasil dari pengembangan produk ini bisa dijadikan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada matematika bangun datar kelas III MI.

3) Bagi peserta didik

Produk *short comic* ini bisa dijadikan pendamping belajar dalam upaya meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran matematika bangun datar khususnya kelas III MI.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Mengenai spesifikasi produk yang akan dikembangkan oleh peneliti dijelaskan dalam proposal ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan yaitu berupa media *short comic* yang digunakan untuk peserta didik kelas III MI Dukuh yang menggunakan model pengembangan Tiagarajan yaitu 4D (*Define-Design-Development-Dissemination*).
2. Media *short comic* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran matematika pada materi bangun datar dilengkapi petunjuk penggunaan, KI, KD, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, gambar, dialog, balon percakapan, serta materi dengan gambar yang menarik.
3. Desain dari media *short comic* ini menggunakan beberapa karakter yang menarik, didesain melalui *canva* dan aplikasi lainnya yang relevan.
4. Pada produk media *short comic* ini berisi materi dan beberapa soal yang berkaitan dengan bangun datar kelas III SD/MI
5. Didalam produk *short comic* ini juga disertai dengan beberapa aktivitas yang mendukung peningkatan keaktifan belajar saat menggunakan media ini dalam pembelajaran.
6. Untuk ketersediaan produk yang dikembangkan akan dibuat dalam bentuk hardfile dan dicetak pada kertas ukuran A5.

E. Asumsi dan Batasan Pengembangan

Asumsi dan batasan pengembangan dalam produk media pembelajaran komik ini yaitu, sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan
 - a) Media komik yang didesain mampu membantu peserta didik dalam pelajaran matematika bangun datar.

- b) Media komik dirancang sangat menarik, sehingga membantu memfasilitasi untuk peningkatan keaktifan belajar bagi peserta didik.
- c) Validator yang menilai sangat kompeten dan sudah ahli dalam bidangnya.
- d) Media yang dikembangkan layak dan cocok untuk karakteristik peserta didik kelas III MI.

2. Batasan Pengembangan

Batasan pengembangan dari komik dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D Triagarajan yang meliputi *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (perancangan), dan *disseminate* (penyebaran), tetapi dalam proses *disseminate* (penyebarannya) itu hanya terbatas pada ranah/lingkup sekolah yang akan menjadi objek penelitian.²¹ Dasar yang digunakan pada materi ini yaitu KD. 3.12 Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki, serta KD. 4.12 Mengelompokkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki. Dimana materi tersebut, mengenai matematika bangun datar pada jenjang kelas III MI Dukuh Lembeyan.

F. Definisi Istilah

Supaya tidak terjadi banyak penafsiran mengenai istilah yang ada di dalam penelitian ini maka peneliti memberikan pengertian atau definisi terhadap istilah itu sebagai berikut:

1. Media *short comic* merupakan sebuah media yang terdiri dari cerita dan gambar mengenai suatu konsep materi dalam pembelajaran yang disusun secara terstruktur untuk menarik minat belajar peserta didik mengenai suatu pembelajaran yang biasanya memuat panel, balon percakapan, parit dan lain sebagainya yang merupakan karya sendiri dengan cerita sederhana dan relative ringan.²²

²¹ Zainal Arifin, Dalam *Penelitian Pendidikan : Metode Dan Paradigma Baru* (Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya, 2012), 128–29.

²² Utariyanti, Wahyuni, Dan Zaenab, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas Viii Mts Muhammadiyah 1 Malang.”

2. Canva merupakan sebuah aplikasi yang digunakan sebagai salah satu editing yang cukup mudah dan efisien, dimana terdapat berbagai banyak fitur yang digunakan dalam penunjang editor membuat sebuah karya.²³
3. Panel merupakan sebuah kolom yang biasanya berbentuk kotak dalam komik dimana sebagai tempat memuat gambar dan teks sehingga membentuk suatu cerita secara runtut.²⁴
4. Parit adalah suatu batasan (jarak kecil antar panel) yang ada didalam komik yang memisahkan setiap panel.²⁵
5. Balon percakapan (kata) adalah tempat yang digunakan untuk menulis setiap teks yang terdapat dalam komik.
6. Keaktifan belajar merupakan suatu kegiatan yang terlihat secara nyata maupun tidak baik psikis ataupun fisik, seperti kegiatan bertanya, membaca, mendengar, menulis, dan lain sebagainya.²⁶
7. Pengembangan media pembelajaran *short comic* matematika bangun datar adalah suatu proses yang dilakukan dalam membuat atau membentuk bahan ajar mengenai matematika bangun datar yang di desain dengan tulisan dan gambar yang menarik serta inovatif guna untuk memudahkan dalam penyampaian materi agar sesuai dengan tujuan yakni mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

²³ Garris Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma," *Jurnal Sasindo Unpam* 8, No. 2 (2020): 86–87.

²⁴ Cecep Kustandi Dan Daddy Darmawan, Dalam "*Pengembangan Media Pembelajaran.*," 1 Ed. (Jakarta: Kencana, 2020), 146.

²⁵ Ibid.

²⁶ Retno Puji Purwati, "Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Pendekatan Discovery Learning Menggunakan Google Classroom," *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi* 4, No. 1 (23 November 2020): 202, <https://doi.org/10.20961/Habitus.V4i1.45725>.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk yang berupa media pembelajaran *short comic* untuk memfasilitasi peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas III MI pada matematika materi bangun datar. Penelitian R&D ini menggunakan model pengembangan 4D menurut Thiagarajan. Dalam prosedur pengembangan yang dilakukan pada *short comic* ini meliputi 4 tahapan yaitu *define, design, development, dan dissemination*. Pengembangan media pembelajaran *short comic* ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas III MI melalui 4 tahapan pada materi bangun datar terkait sifat-sifatnya.

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini, digunakan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas III MI pada materi bangun datar yang telah memenuhi kriteria ketercapaian dan tujuan pengembangan suatu produk yaitu *valid, praktis* dan membantu peningkatan keaktifan peserta didik. Suatu produk dikatakan valid berdasarkan pada penilaian dari validator ahli yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *short comic* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas III MI memiliki kualitas yang terjamin.

- a. Media dinyatakan *valid*, didapatkan melalui validasi ahli, *Short comic* yang dihasilkan pada materi bangun datar termasuk pada kategori baik pada setiap kategori. Adapun hasil dari **validasi ahli media** dilihat dari aspek kelayakan kebahasaan termasuk pada kategori **baik** dengan nilai rata-rata **3,43** dan presentase **86%** sedangkan untuk kelayakan aspek kegrafisan berada pada kategori baik dengan rata-rata **3,22** dan presentase **81%**. Sedangkan dari **validasi ahli materi** hasil dari kelayakan aspek materi berada pada kategori **baik** dengan rata-rata **3,67** dan presentase **92%** sedangkan untuk kelayakan aspek indikator keaktifan belajar berada kategori baik dengan rata-rata **3,86** dan presentase **96%**.

- b. Secara *kepraktisan*, media *short comic* ini dinilai berdasarkan hasil respon peserta didik dan respon guru mengenai penggunaan dan tampilan media yang telah dikembangkan. Hasil kepraktisan media respon peserta didik dinyatakan pada kategori ***Baik Sekali*** dengan skor rata-rata **11,79** dan presentase sebesar **98%**. Sedangkan untuk hasil kepraktisan dari respon guru mengenai *short comic* menghasilkan skor rata-rata sebesar **3,40** dengan presentase sebesar **85%** sehingga dinyatakan pada kategori ***Baik***.
- c. Berdasarkan hasil dari penilaian lembar observasi keaktifan peserta didik kelas III yang digunakan saat proses pembelajaran. Berdasarkan penggunaan media, didapatkan bahwa hasil observasi keaktifan belajar peserta didik kelas III termasuk pada kategori ***Baik*** dengan 3 kali pembelajaran, pada tahap I skor rata-ratanya **30,57** dengan presentase **76%** sehingga dinyatakan dalam kategori ***Baik***. Pada tahap II hasil keaktifan peserta didik skor rata-ratanya adalah **31,64** dengan presentase **79%** sehingga dinyatakan pada kategori ***Baik***. Sedangkan pada tahapan III skor rata-ratanya adalah **32,71** dan presentase yang didapat sebesar **84%** dimana menurut tabel penilaian presentase berada pada kategori ***Sangat Baik***. Jadi penggunaan media *short comic* ini dinyatakan baik sekali pada penerapan pembelajaran terakhir, sehingga membantu peserta didik aktif dalam pembelajaran yang berlangsung, dari tampilan, dialog, perpaduan warna, contoh benda dan lain sebagainya, dari hasil 3 kali pembelajaran didapatkan hasil bahwa penggunaan *comic* ini bisa membantu peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas III MI Dukuh.

B. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian pengembangan (R&D) *short comic* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas III di MI Dukuh ini memiliki beberapa keterbatasan dalam penelitiannya, diantara keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti yaitu:

1. Penelitian R&D dengan model 4D ini hanya menggunakan 1 variabel yaitu keaktifan belajar peserta didik.
2. Subjek penelitian yang digunakan pada respon peserta didik hanya berjumlah 14 siswa, karena kelas III di MI Dukuh hanya terdapat 1 kelas saja.
3. Pada tahap penyebaran pada penelitian ini hanya terbatas pada kelas III sekolah tempat dilakukannya penelitian.
4. Penelitian dilakukan dengan cara observasi, wawancara singkat, dokumentasi kegiatan dan penyebaran angket.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dihasilkan mengenai pengembangan media *short comic* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada kelas III di MI Dukuh, maka dapat dikemukakan beberapa saran antara lain, sebagai berikut:

1. Kepada guru khususnya di MI Dukuh, disarankan untuk menggunakan media ini sebagai pendamping pembelajaran sebagai salah satu upaya meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.
2. Kepada siswa, diharapkan media *short comic* ini bisa digunakan sebagai pendorong untuk selalu aktif dalam pembelajaran khususnya pada pelajaran matematika.
3. Kepada pembaca dan peneliti yang akan datang, diharapkan dalam pengembangan media bergambar seperti *short comic* ini diterapkan pada pelajar yang lain juga, sehingga peserta didik lebih tertarik dan mampu meningkatkan keaktifan belajarnya serta penyebarannya bisa lebih luas sampai beberapa sekolah dengan responden yang banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifa'i. Dalam *Pengantar Metodologi Penelitian.Pdf*, 90. Yogyakarta: Suka-Press Uin Sunan Kalijaga, 2020.
- Alatas, Mochamad Arifin, Dan Albaburrahim Albaburrahim. "Record Slide Show Powerpoint Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pascapandemi." *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 25 Oktober 2021, 1–15. <https://doi.org/10.19105/Ghancaran.Vi.5273>.
- Alfiyana, Naila A' yana. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas Vii Bab Sholat Jumat Di Mtsn 3 Nganjuk." Skripsi, Iain Tulungagung, 2020.
- Ambaryani, Dan Gamaliel Septian Airlanda. "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik." *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (Jpse)* 3, No. 1 (2017): 20.
- Andayani, F., Maula, L. H., & Sutisnawati, A. "Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis Di Kelas Tinggi." *Dikdas Matappa: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 3, No. 2 (2020): 308–19.
- Daniatun, Rahma, Mukh. Nasihin, Fatimah Fatimah, Dan Syarif Syarif. "Media Ludopoli Pada Materi Aritmatika Sosial Dalam Melejitkan Keaktifan Siswa." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 11, No. 1 (31 Januari 2022): 13–24. <https://doi.org/10.31980/Mosharafa.V11i1.1005>.
- Esthi Santi Ningtyas, E. W . "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik." *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (Jpse)* 3, No. 1 (2017): 66–74.
- Esthi Santi Ningtyas, Emy Wuryani. "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik." *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (Jpse)* 3 (2017): 66–74.
- Inmassumsel. "Ingin Bahagia Dunia Atau Akhirat Harus Dengan Ilmu." Kanwil Kemenag Sumsel. *Berita* (Blog), 6 September 2019. <https://sumsel.kemendikbud.go.id/Berita/View/122409/Ingin-Bahagia-Dunia-Atau-Akhirat-Harus-Dengan-Ilmu>.
- Kanza, Nanda Rizky Fitriani, Albertus Djoko Lesmono, Dan Heny Mulyo Widodo. "Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas Xi Mipa 5 Sma Negeri 2 Jember." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 9, No. 2 (30 Juni 2020): 71. <https://doi.org/10.19184/Jpf.V9i1.17955>.
- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas Iv." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, No. 2 (2020): 939-946.
- Kustandi, Cecep, Dan Daddy Darmawan. Dalam "Pengembangan Media Pembelajaran.," 145–55. Jakarta: Kencana, 2020.
- Mahmudah, Siti. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Aritmatika Sosial Sederhana Menggunakan Komik Dengan Latar Cerita" Skripsi, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2019. <http://eprints.umpo.ac.id/5495/>.

- Malik, Adam, Dan M. Minan Chusni. Dalam *Pengantar Statistika Pendidikan*, 86–89. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018.
- Miftah, Mohamad. “Media Pembelajaran: Dari Konsepsi Ke Utilisasi Dan Permasalahannya.” *Kwangsan* 3, No. 2 (2015): 136–44.
- Negara, Hasan Sastra. “Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Matematika Siswa Sekolah Dasar (Sd/Mi).” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 1, No. 2 (2014).
- Nur Khoiri. Dalam *Metode Penelitian Pendidikan. Ragam, Model & Pendekatan*, 208–10. Semarang: Southeast Asian Publishing, 2019.
- Nurul Masitoch, Siti Mukaromah, Zaenal Abidin Dan Siti Julacha. “Gemar Matematika Untuk Sd Dan Mi Kelas Iii.” Dalam *Departemen Pendidikan Nasional*, 134–73. Jakarta: Pelita Ilmu, 2019.
- Pegawai, Tim Pusdiklat. “Strategi Pemanfaatan Media Pembelajaran.” Dalam *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 5:1–8. Depok, 2015.
- Prasetyo, Apri Dwi, Dan Muhammad Abduh. “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, No. 4 (9 Juni 2021): 1717–24. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>.
- Prastowo, Andi. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu - Google Books*. Kencana. Jakarta: Prenadamedia Grup, 2019. https://www.google.co.id/books/edition/Analisis_Pembelajaran_Tematik_Terpadu/Jecxdwaaqbj?hl=id&gbpv=1&dq=Analisis+Pembelajaran+Tematik&printsec=frontcover.
- Puspananda, Dian Ratna. “Studi Literatur: Komik Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif.” *Jpe (Jurnal Pendidikan Edutama)* 9, No. 1 (1 Januari 2022). <http://ejournal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/jpe>.
- Rikawati, Mei. “Pengembangan Media Komik Superhero Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas Iii.” Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2019.
- Rohman, Arif Nur, Karlimah Karlimah, Dan Ahmad Mulyadiprana. “Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar Tentang Materi Unsur Dan Sifat Bangun Datar Sederhana.” *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, No. 2 (2017): 106–18.
- Sarwono, Jonathan. Dalam *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*, 224. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- Setyaning Pambudi, Ani. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Memfasilitasi Kemampuan Koneksi Matematika Siswa Kelas Viii Smp/Mts.” Skripsi, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019.
- Sholakhayah, Anis. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Web Pada Materi Bilangan Kelas Vii.” Skripsi, Universitas Muhammadiyah Gresik, 2020.
- Sinar. “Metode Active Learning Upaya Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar,” Pertama., 18–20. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018.
- Sugiyono. Dalam *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 93–96. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suryaningrum, Christine Wulandari. “Menanamkan Konsep Bentuk Geometri (Bangun Datar).” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks* 3, No. 1 (2017): 1–8.
- Ulumudin Dkk. Dalam *Kajian Buku Dan Pengayaan*, 23–25. Jakarta: Puslitjakdikbud, 2017.

- Utariyanti, Ismi Fatimatus Zahro, Sri Wahyuni, Dan Siti Zaenab. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas Viii Mts Muhammadiyah 1 Malang.” *Jpbi (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)* 1, No. 3 (8 Januari 2016): 344–45. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v1i3.2668>.
- Wibowo, Nugroho. “Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari.” *Elinvo (Electronics, Informatics, And Vocational Education)* 1, No. 2 (15 Mei 2016): 128–39. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>.
- Wulandari, Oktania Aggarini. “Pengembangan Komik Aritmatika Sosial Dengan Penyajian Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik.” Universitas Muhammadiyah Malang, 2021.
- Zainal Arifin. Dalam *Penelitian Pendidikan : Metode Dan Paradigma Baru*, 128–29. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya, 2012.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA