

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan penting dalam kehidupan manusia karena membantu mengembangkan potensi individu dan membentuk kepribadian mereka melalui proses pembelajaran yang dialami.<sup>2</sup> Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan manusia yang dilakukan oleh pendidik. Pendidikan mempunyai beberapa komponen diantaranya yaitu perbuatan mendidik, tujuan mendidik, materi, metode dan alat pembelajaran, siswa, pendidik, dan lingkungan pendidikan.<sup>3</sup>

Komponen pokok dalam proses pendidikan salah satunya yaitu materi pelajaran. Materi pelajaran merupakan topik-topik yang perlu dikuasai oleh siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan di sekolah adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) karena mencakup materi-materi yang berkaitan dengan cara sistematis dalam memahami alam.<sup>4</sup> Selain itu, IPA juga memiliki relevansi esensial dalam kehidupan sehari-hari manusia. IPA berperan dalam memenuhi kebutuhan manusia dengan mengatasi berbagai masalah yang dapat diidentifikasi.<sup>5</sup>

Secara ideal, pembelajaran IPA semestinya mengembangkan berbagai aspek pada manusia sebagai komponen esensial. Aspek-aspek tersebut adalah aspek kognitif, afeksi, dan psikomotrik. Dengan demikian, pembaruan dan penguatan nilai-nilai serta etika dalam konteks Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

---

<sup>2</sup> Yudi Candra Hermawan, dkk, "Konsep Kurikulum Pendidikan Islam," *TAUJIH: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2020): 35.

<sup>3</sup> Rahmat Hidayat, *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah* (Surabaya: LPPPI, 2019).

<sup>4</sup> Seriani Panjaitan, "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas IIA SDN 78 Pekanbaru," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 1 (2017): 252, <https://doi.org/10.33578/jpkip.v6i1.4105>.

<sup>5</sup> Hisbullah and Nurhayati Selvi, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar* (Makassar: Aksara Timur, 2018).

tidak lagi relevan jika hanya dianggap sebagai aspek tersembunyi dalam kurikulum.<sup>6</sup> Ini menandakan bahwa pendidikan tidak hanya berfokus pada penyaluran informasi semata, tetapi juga memerlukan upaya untuk mentransformasikan nilai-nilai karakter dalam setiap materi yang diajarkan.

Saat ini, pemerintah semakin aktif mendorong implementasi pendidikan karakter melalui lembaga-lembaga pendidikan. Pemerintah merancang profil pelajar Pancasila sebagai respon terhadap gambaran dari kompetensi pelajar yang diharapkan dari sistem pendidikan Indonesia. Pada dasarnya, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, sehat, berpengetahuan, berkompeten, kreatif, mandiri, bertanggung jawab, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang mulia guna mencerahkan kehidupan bangsa.<sup>7</sup>

Profil pelajar Pancasila tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup sikap dan perilaku yang mencerminkan identitas sebagai warga negara Indonesia dan global *citizen*.<sup>8</sup> Profil pelajar Pancasila merupakan cara untuk menggambarkan karakter siswa dalam kehidupan sehari-hari yang dibentuk oleh budaya sekolah. Profil pelajar Pancasila dalam budaya sekolah dapat melalui kegiatan dalam dan di luar kurikuler, serta proyek-proyek yang memperkuat karakter melalui prinsip budaya kerja.<sup>9</sup>

Semakin meluasnya arus informasi dan pengaruh globalisasi dalam berbagai aspek kehidupan, terdapat kekhawatiran bahwa hal ini dapat berdampak negatif terhadap fondasi kehidupan berbangsa yang didasarkan pada prinsip Pancasila, Bhinneka Tunggal Ika, Negara Kesatuan Republik

---

<sup>6</sup> Mukhlas Azizi and Sigit Prasetyo, "Kontribusi Pengembangan Media Komik IPA Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa MI/SD," *AL-BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam Volume 9*, no. 2 (2017): 1–7.

<sup>7</sup> Republik Indonesia, "Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3" (2003).

<sup>8</sup> Susanti Sufyadi et al., *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila* (Jakarta: a Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2021).

<sup>9</sup> Aristiawan, Siti Masitoh, and Mochamad Nursalim, "Profil Pelajar Pancasila Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri 4.0 Dan Human Society 5.0 Dalam Kajian Filsafat Ilmu Pengetahuan," *Jurnal Ilmiah Mandala Education 9*, no. 1 (2023): 84–93.

Indonesia (NKRI), dan Undang-Undang Dasar 1945.<sup>10</sup> Jika nilai-nilai yang menjadi dasar bagi kehidupan bersama dalam suatu bangsa tidak dijaga dan diteruskan kepada generasi-generasi mendatang, hal ini dapat menimbulkan berbagai kekhawatiran terhadap kondisi bangsa, seperti risiko disintegrasi, konflik antar kelompok, pertentangan agama dan etnis, diskriminasi terhadap kelompok tertentu, korupsi, tindakan terorisme, dan sejenisnya.<sup>11</sup>

Upaya yang dapat dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut, prioritas utama harus diberikan pada komitmen terhadap kebangsaan, pemahaman, dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, termasuk melalui upaya pelestarian antargenerasi, khususnya di sektor pendidikan. Karakter profil pelajar Pancasila diharapkan dapat membentuk siswa yang berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam pengembangan pendidikan karakter, materi pelajaran dipandang sebagai kombinasi dari pesan dan alat yang bertujuan sebagai sarana untuk membudayakan dan memberdayakan individu.<sup>12</sup>

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV MI Al Hidayah 2 Betak, Kecamatan Kalidawir, Kabupaten Tulungagung, IPA merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa karena minimnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.<sup>13</sup> Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas IV MI Al Hidayah 2 Betak ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPA materi gaya.<sup>14</sup> *Pertama*, kurangnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan siswa menemui kesulitan dalam menjawab pertanyaan guru mengenai materi yang telah diajarkan. Guru hanya menggunakan buku yang lebih banyak bacaanya dan tidak menggunakan media pembelajaran sehingga menjadikan pembelajaran

---

<sup>10</sup> Sufyadi et al., *Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*.

<sup>11</sup> Muhammad Ali Ramadhani and Moh. Isom, *Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila & Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin* (Direktur KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kemenag RI, 2022).

<sup>12</sup> Abu Dharin, *Pendidikan Karakter Berbasis Komunikasi Edukatif Religius (KER) Di Madrasah Ibtidaiyah, Informasi* (Banyumas: Rizquna, 2019).

<sup>13</sup> Hasil Wawancara Peneliti Dengan Guru Kelas IV MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir, 17 Oktober 2023.

<sup>14</sup> Hasil Observasi di MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir Tulungagung, 17 Oktober 2023.

tidak menarik dan siswa merasa cepat bosan. Kurangnya minat belajar siswa menjadikan pemahaman terhadap materi menjadi kurang baik dan berdampak pada hasil belajar siswa.

*Kedua*, Proses pembelajaran sering lebih menitikberatkan pada penguasaan aspek kognitif saja, sementara kurang dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa. Menurut Buchari yang dikutip oleh M. Asvin Rohan, dalam realitasnya pendidikan karakter seharusnya mengarahkan siswa untuk memahami nilai secara intelektual, merasakan nilai secara emosional, dan pada akhirnya mengalami nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata.<sup>15</sup> Penyampaian materi pembelajaran IPA hendaknya memanfaatkan media yang memiliki daya tarik dan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran siswa, serta terintegrasi dengan nilai karakter. Penggunaan media akan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dan kreatif dalam pembelajaran, memperkaya kemampuan berpikir mereka, dan menghasilkan peningkatan prestasi belajar.<sup>16</sup>

Pemanfaatan media pembelajaran hendaknya tidak hanya fokus pada penyampaian materi pelajaran, tetapi juga mengandung pesan-pesan moral yang berkaitan dengan pembentukan karakter siswa. Media komik dapat menyajikan materi pembelajaran yang terintegrasi dengan pesan-pesan moral yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan komik dalam pembelajaran, terutama untuk anak-anak, disebabkan oleh kurangnya minat siswa terhadap buku teks yang dianggap kurang menarik. Siswa lebih cenderung memilih buku yang menggabungkan gambar, warna, dan visualisasi.

Penggunaan media komik dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca, yang diharapkan akan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.<sup>17</sup> Komik adalah salah satu bentuk

---

<sup>15</sup> Muhamad Asvin Abdur Rohman, "Pendidikan Karakter Di Sekolah Menengah Pertama (SMP): Teori, Metodologi Dan Implementasi," *Qalamuna* 11, no. 2 (2019): 126,

<sup>16</sup> Rizki Wahyuningtyas and Bambang Suteng Sulasmono, "Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 25.

<sup>17</sup> Mayu Syahwela, "Pengembangan Media Komik Matematika SMP," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2020): 535, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.235>.

media yang bersifat visual dan menggunakan ilustrasi gambar dalam menyampaikan materi.<sup>18</sup> Fungsi utama dari media visual adalah menarik perhatian dan mengarahkan fokus siswa ke materi pelajaran dengan menggunakan elemen visual yang mendukung atau melengkapi teks yang disampaikan.<sup>19</sup> Selain itu, media komik dapat digunakan sebagai merupakan sarana untuk menanamkan nilai-nilai karakter. Penanaman nilai-nilai karakter dalam komik dapat dilakukan melalui percakapan antartokoh dan penggambaran karakter tokoh itu sendiri. Tujuan pengembangan nilai karakter dalam komik menurut Nugroho dalam Lukmanul Hakima dkk yaitu agar siswa dapat mengerti nilai-nilai positif yang terdapat dalam komik dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>20</sup>

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Yuki Febriana Dwi Fitria dan Lilik Mawartiningsih dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter”. Data hasil penelitian pengembangan media pembelajaran komik berbasis karakter termasuk dalam kategori valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan komik berbasis karakter dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka perlu dilakukan penelitian sebagai alternatif solusi pemecahan masalah. Adapun alternatif penelitian yang diajukan untuk pemecahan masalah ini ialah melalui Penelitian Pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Komik Bermuatan Karakter Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Kelas IV di MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir Tulungagung”**.

---

<sup>18</sup> Iwa Salji Elbi Satria and Hera Hastuti, “Inovasi E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Berlandaskan Kronologi Peristiwa,” *Kronologi* 3, no. 4 (2021): 302–16.

<sup>19</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017).

<sup>20</sup> Lukmanul Hakima, Sukestiyarno, and Nur Karomah Dwidayanti, “Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Pada Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Modul Komik Etnomatematika,” *Seminar Nasional Pascasarjana*, 2019, 1006.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media komik bermuatan karakter profil pelajar pancasila untuk siswa kelas IV MI Al Hidayah 2 Betak?
2. Bagaimanakah keefektifan media komik bermuatan karakter profil pelajar pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al Hidayah 2 Betak ?
3. Bagaimanakah respon siswa kelas IV MI Al Hidayah 2 Betak terhadap media komik bermuatan karakter profil pelajar pancasila?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan media komik bermuatan karakter profil pelajar pancasila untuk siswa kelas IV MI Al Hidayah 2 Betak.
2. Mendeskripsikan keefektifan media komik bermuatan karakter profil pelajar pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al Hidayah 2 Betak.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap media komik bermuatan karakter profil pelajar pancasila kelas IV MI Al Hidayah 2 Betak.

## **D. Manfaat Pengembangan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan, baik dari segi teoritis maupun praktis. Berikut manfaat teoritis dan praktis dari hasil penelitian ini:

### **1. Manfaat Teoritis**

Pengembangan media komik bermuatan karakter profil pelajar pancasila dapat memberikan kontribusi solusi untuk permasalahan dalam pendidikan, terutama dalam pembelajaran IPA. Selain itu pengembangan media komik menjadi salah satu cara mengajarkan nilai-nilai pancasila pada diri siswa.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, yaitu sebagai berikut:

### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan, mengembangkan kompetensi, memperluas pemahaman peneliti, serta memperluas cakupan dalam pengembangan pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat diterapkan oleh peneliti dalam bentuk proyek penelitian lebih lanjut.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini memberikan opsi baru dalam pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA khususnya pada materi gaya., dengan harapan dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam mengajar materi tersebut serta menanamkan nilai-nilai karakter. Hal ini diharapkan dapat membuat lingkungan belajar yang lebih dinamis, kreatif, dan menarik, serta berkontribusi pada peningkatan efektivitas pembelajaran.

### c. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa yaitu memudahkan siswa memahami materi gaya, terciptanya pengalaman pembelajaran yang menarik, mencegah kebosanan, dan meningkatkan pemahaman materi. Dengan penggunaan media komik, siswa cenderung lebih tertarik untuk mempelajarinya daripada menggunakan buku teks konvensional. Ini juga memungkinkan penyampaian nilai-nilai profil pelajar Pancasila dalam konteks yang lebih menarik dan mudah dicerna oleh siswa.

## **E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi dalam pengembangan media komik bermuatan karakter profil pelajar pancasila pada mata pelajaran IPA materi gaya kelas IV adalah sebagai berikut:

- a. Dapat terciptanya media pembelajaran berupa komik yang memuat karakter profil pelajar pancasila pada pokok bahasan materi gaya.
  - b. Media komik bermuatan profil pelajar pancasila dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar.
  - c. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kelayakan media pembelajaran yang baik.
2. Keterbatasan pengembangan media komik bermuatan karakter profil pelajar pancasila pada mata pelajaran IPA materi gaya kelas IV adalah sebagai berikut:
- a. Materi gaya yang terdapat dalam media komik sebatas pada pengertian gaya dan macam-macam gaya.
  - b. Karakter profil pelajar pancasila yang terdapat dalam media komik sebatas karakter akhlak mulia dan gotong royong.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi dari produk pengembangan media komik bermuatan profil pelajar pancasila materi gaya untuk siswa kelas IV sebagai berikut.

1. Komik dibuat menggunakan aplikasi canva.
2. Media berbentuk buku komik cetak.
3. Komik berukuran kertas A5 (14,8 x 21 cm).
4. Kertas yang digunakan untuk sampul adalah kertas glossy 210 gsm dan kertas untuk isi buku adalah kertas HVS 80 gsm.
5. Komik berisi cerita memuat materi gaya terintegrasi dengan karakter profil pelajar pancasila yang disajikan dengan ilustrasi kartun.
6. Isi komik terdiri dari tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa, pengenalan tokoh-tokoh dalam cerita komik, isi cerita, ringkasan materi dan soal evaluasi.
7. Bahasa yang digunakan dalam komik menggunakan kosa kata yang mudah dipahami dan kalimat-kalimat pendek dalam dialog tokoh serta narasi.



## G. Penelitian Terdahulu

Pengembangan media pembelajaran komik sebelumnya telah banyak dilakukan oleh para peneliti, media pembelajaran yang dikembangkan pun bermacam-macam. Berikut adalah pengembangan media komik yang telah diteliti:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Eva Arifatul Mahmudah dan Khusnul Fajriyah pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Kelas 5 SD N Gayamsari 02 Kota Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik Profil Pelajar Pancasila dinyatakan valid dengan hasil validasi oleh ahli media sebesar 85,4%, hasil validasi oleh ahli materi sebesar 86,6%, dan validasi dari praktisi memperoleh hasil 97,2% dan 91,6%. Media Komik Profil Pelajar Pancasila memperoleh kategori sangat praktis karena hasil presentase respon guru terhadap media yang telah dikembangkan adalah 98% dan hasil presentase respon siswa adalah sebesar 90,5%.<sup>21</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh Yuki Febriana Dwi Fitria dan Lilik Mawartiningsih pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan termasuk kategori valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil rata-rata seluruh item 79,55%. Media komik yang dikembangkan sangat praktis sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa karena nilai hasil pengamatan keterlaksanaan kegiatan diperoleh 88,4%. Media komik yang dikembangkan termasuk dalam klasifikasi efektif digunakan sebagai media pembelajaran diperoleh

---

<sup>21</sup> Eva Arifatul Mahmudah and Khusnul Fajriyah, “Pengembangan Media Komik Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Kelas 5 SD N Gayamsari 02 Kota Semarang,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 02 (2023): 233.

dari hasil uji coba ketuntasan pembelajaran adalah 85% dan nilai rata-rata ketercapaian respon siswa diperoleh 90%.<sup>22</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Taufik Alam Huda, dkk pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Gaya Untuk Siswa SD Kelas IV”. Hasil analisis angket tanggapan siswa banyak yang mengalami kesulitan belajar pada mata pelajaran IPA sebanyak 61,7% dengan nilai rata-rata maksimal yang didapat 60. Kartun Spongebob dengan presentase 41% (14 siswa). Siswa lebih menyukai kartun atau animasi karena tokoh tersebut memiliki kesan lucu sehingga minat anak meningkat untuk membaca. Sebanyak 15 anak lebih sering membawa HP dirumah maupun di sekolah dan yang sering mereka mainkan yaitu permainan dan menonton youtube. Simpulan penelitian ini adalah Media Pembelajaran E-Komik dalam Pembelajaran IPA materi gaya efektif digunakan sebagai media praktis dan efisien.<sup>23</sup>
4. Penelitian yang dilakukan oleh Laely Hannyva dan Mawardi pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran KOMPA (Komik IPA) Materi Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Model STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD”. Hasil uji validasi oleh ahli media memperoleh skor 85%, oleh ahli materi memperoleh skor 87,40%, sedangkan oleh ahli desain pembelajaran memperoleh skor 96%, perolehan skor dari ketiga ahli tersebut tergolong dalam interval 81 – 100% dan termasuk dalam kategori sangat tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran KOMPA layak digunakan. Hasil uji terbatas yang telah dilakukan adalah melalui angket respon siswa memperoleh skor 98%, angket respon guru memperoleh skor 90%, kedua skor tersebut tergolong dalam interval 81–100% dan tergolong sangat tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran KOMPA

---

<sup>22</sup> Yuki Febriana Dwi Fitria and Lilik Mawartiningsih, “Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter,” *Proceeding Biology Education Conference* 15, no. 1 (2018): 409–13.

<sup>23</sup> Taufik Alam Huda, Ida Dwijayanti, and Sumarno, “Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Gaya Untuk Siswa SD Kelas IV,” *Wawasan Pendidikan* 1, no. 2 (2021): 339–348,.

(Komik IPA) efektif dan sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran.<sup>24</sup>

5. Penelitian yang dilakukan oleh Meika Ferania and Krisma Widi Wardani pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media KOMPAS (Komik IPA SD) pada Materi Perubahan Wujud Benda untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi, media memperoleh hasil rata-rata 85% dengan kriteria penilaian sangat baik. Berdasarkan hasil uji validasi ahli media, memperoleh rata-rata 90% dengan kriteria penilaian sangat baik. Sehingga dengan hasil tersebut menyatakan media KOMPAS layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil angket respon guru, memperoleh hasil rata-rata 93% dengan kriteria sangat baik, sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil angkat dari 24 siswa yang menggunakan media KOMPAS pada pembelajaran muatan IPA materi perubahan wujud benda diperoleh nilai rata-rata 88,6% dengan kriteria penilaian sangat baik. Sehingga secara keseluruhan menunjukkan bahwa penggunaan media KOMPAS (Komik IPA SD) mampu memberikan dorongan minat belajar siswa dalam pembelajaran.<sup>25</sup>

**Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitain yang akan Dilakukan**

No.	Nama Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Eva Arifatul Mahmudah dan Khusnul Fajriyah	Pengembangan Media Komik Berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Karakter	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian mengembangkan komik</li> <li>- Bermuatan profil pelajar pancasila</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materi di dalam komik</li> <li>- Jenjang yang diteliti</li> <li>- Hasil yang diharapkan</li> </ul>

<sup>24</sup> Agnesya Laely Hannyva and Mawardi, “Pengembangan Media Pembelajaran KOMPA (Komik IPA) Materi Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Model STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. 20 (2022): 258–268.

<sup>25</sup> Meika Ferania and Krisma Widi Wardani, “Pengembangan Media KOMPAS (Komik IPA SD) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. 22 (2022): 489–99.

		Kemandirian Belajar Siswa Kelas 5 SD N Gayamsari 02 Kota Semarang		
2.	Yuki Febriana Dwi Fitria dan Lilik Mawartiningsih	Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian mengembangkan komik</li> <li>- Hasil yang diharapkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materi di dalam komik</li> <li>- Jenjang yang diteliti</li> <li>- Muatan karakter yang digunakan</li> </ul>
3.	Taufik Alam Huda, dkk	Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Gaya Untuk Siswa SD Kelas IV	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian mengembangkan komik</li> <li>- Materi di dalam komik</li> <li>- Jenjang yang diteliti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Basis yang digunakan dalam penggunaan komik</li> </ul>
4.	Laely Hannyva dan Mawardi	Pengembangan Media Pembelajaran KOMPA (Komik IPA) Materi Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Model STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian mengembangkan komik</li> <li>- Hasil yang diharapkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materi di dalam komik</li> <li>- Jenjang yang diteliti</li> <li>- Model pembelajaran yang digunakan</li> </ul>
5.	Meika Ferania and Krisma Widi Wardani	Pengembangan Media KOMPAS (Komik IPA SD) pada Materi Perubahan Wujud Benda untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian mengembangkan komik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materi di dalam komik</li> <li>- Jenjang yang diteliti</li> <li>- Hasil yang diharapkan</li> </ul>

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang akan datang. Secara umum persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama mengembangkan media komik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu dari

bidang materi di dalam komik, jenjang yang diteliti, muatan karakter, dan hasil yang diharapkan. Adapun pembaharuan pada penelitian ini yaitu pengembangan media komik pada mata pelajaran IPA yang terintegrasi dengan karakter profil pelajar pancasila.

## **H. Definisi Operasional**

Definisi operasional dalam penelitian ini sangat penting untuk menghindari kesalahpahaman antara pembaca dan penulis. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah usaha atau proses untuk meningkatkan kemampuan kognitif, teknis, atau teoritis yang bertujuan memberikan inovasi atau penyempurnaan, yang seringkali beriringan dengan penelitian.
2. Media komik adalah media pembelajaran berupa komik digunakan untuk membantu siswa dalam menyerap materi pelajaran dengan menyajikan informasi dalam bentuk gambar-gambar yang berurutan.
3. Karakter profi pelajar Pancasila adalah karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Agar pembahasan tersusun secara sistematis, penulis perlu merancang sistematika sedemikian rupa sehingga dapat menampilkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Struktur penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian utama yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian penutup. Berikut adalah rincian sistematika penelitiannya:

1. Bagian awal, meliputi halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian penelitian, lembar motto, lembar persembahan, prakata, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak.
2. Bagian utama, meliputi lima bab yang masing-masing terdiri dari beberapa sub bab yaitu:

- a. Bab I Pendahuluan, meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, spesifikasi produk, penelitian terdahulu, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.
  - b. Bab II Kajian Pustaka, memuat uraian tentang kajian teori dan kerangka berfikir.
  - c. Bab III Metode Penelitian, menjelaskan tentang jenis penelitian pengembangan, model penelitian pengembangan, prosedur pengembangan, validasi dan uji coba produk, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.
  - d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi pemaparan hasil penelitian dan pembahasan produk.
  - e. Bab V Penutup, terdiri dari kesimpulan penelitian dan saran.
3. Bagian akhir, terdiri dari Daftar Pustaka, Lampiran-Lampiran, dan Halaman Profil penulis.