

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Konsep penting dalam pendidikan adalah menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan kondusif, serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa agar proses dan keterampilan yang diperoleh siswa dapat maksimal. Adapun pendidikan menurut Islam ialah manusia menjadi manusia karena berpendidikan dan mendidik juga berarti upaya untuk memanusiakan manusia. Untuk itu menjadi manusia beriman dan manusia yang bertaqwa tentunya diperlukannya pendidikan. Ajaran-ajaran Allah SWT berupa petunjuk yang harus dikerjakan oleh setiap seorang muslim serta larangan yang harus ditinggalkannya perlu disampaikan dari generasi ke generasi melalui proses pendidikan. Bagi setiap generasi bahkan individu akan selamat dalam hidup di dunia dan di akhirat, apabila dididik dengan mengikuti petunjuk-petunjuk dari Allah SWT.¹ Berikut Qs. Al mujadalah Ayat 11 yang menjelaskan tentang pendidikan :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman

¹ Abd Rahman and others, ‘Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan’, *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.1 (2022), Hal. 1–8.

di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan..”

Pendidikan juga merupakan wadah pembelajaran dengan berbagai macam pengetahuan, diantaranya pengetahuan sosial, pengetahuan agama, pengetahuan sains dan pengetahuan lainnya. Kemudian kita pilih untuk membantu anak supaya berkembang jasmaninya, moralnya, akalanya, dan akhlaknya. Sedikit demi sedikit harapannya sampai kepada batas kesempurnaan maksimal, yang dapat dicapai oleh anak didik. Sehingga dia dapat bahagia dalam kehidupan insani sebagai individu dalam kehidupan bermasyarakat. Setiap tindakan yang keluar dari orang yang berpendidikan, menjadi lebih sempurna, lebih tepat, dan lebih baik bagi masyarakat.²

Untuk mewujudkan pendidikan yang ideal, dibutuhkan proses pembelajaran yang berfokus pada siswa, berpusat pada pembelajar, dan dilakukan secara aktif . Karena pembelajaran harus dilakukan seefektif mungkin dengan mempertimbangkan materi, model, media, dan sumber belajar. Adapun media juga penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merujuk pada berbagai alat atau sarana yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Membantu siswa memahami dan menginternalisasi materi pelajaran. Media pembelajaran dapat berbentuk fisik atau digital dan mereka berfungsi sebagai alat bantu yang membawa informasi atau konsep ke dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan diakses oleh siswa.

² yuli sahli fitri, 'Pemanfaatan Sumber Belajar Oleh Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Di SMPN Kota Bengkulu)', *Diss. IAIN Bengkulu*, 19 (2021). Hal. 19

Penggunaan media untuk pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat bagi siswa dan proses pembelajaran secara keseluruhan. Salah satunya adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mengakomodasi gaya belajar yang berbeda, meningkatkan kreativitas dan imajinasi, mendukung pembelajaran mandiri, dan menghadirkan dunia luar ke dalam kelas.

Adapun pembelajaran yang berhasil adalah pembelajaran yang mampu mengoptimalkan perkembangan sosial, fisik, moral, dan bahasa. Salah satu kemampuan yang penting adalah kemampuan bahasa. Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari, dengan bahasa seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Fungsi bahasa untuk berkomunikasi. Seiring berkembangnya bahasa, pentingnya pembelajaran bahasa pada usia SD untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan yang digunakan untuk berpikir logis, kritis dan terstruktur. Bahasa sangat penting untuk dipelajari anak usia dini seperti anak SD. Namun untuk siswa usia SD ada beberapa masalah ditemui dalam berbahasa. Salah satu masalah tersebut adalah kurangnya penguasaan kosakata, kesulitan memahami struktur kalimat, kesulitan memahami konsep abstrak dan kurangnya konsentrasi dalam belajar berbahasa, terutama dalam mempelajari bahasa Inggris.

Di SDN Bareng II Kecamatan Ngasem Bojonegoro mengenai proses pembelajaran yang masih menggunakan metode lama seperti metode ceramah. Hal ini membuat siswa cenderung bosan dalam proses pembelajaran, dan kurangnya semangat belajar siswa. Siswa kelas 1 masih dalam tahap belajar membaca, menulis dan memahami teks bahasa Indonesia, sehingga kemampuan

membaca dan memahami teks dalam bahasa Inggris mungkin masih terbatas.

Minimnya motivasi dan minat belajar siswa kelas 1 biasanya masih dalam tahap awal dalam mempelajari bahasa Inggris, sehingga mereka masih kurang tertarik dan termotivasi dalam belajar bahasa Inggris. Kurangnya fasilitas dan sumber belajar yang memadai, terutama di daerah-daerah yang sulit dijangkau oleh fasilitas pendidikan dan informasi yang memadai. Siswa kelas 1 mungkin kesulitan untuk memperoleh akses ke sumber belajar bahasa Inggris yang memadai. Masalah tersebut siswa dapat meningkatkan berbahasanya dengan cara membaca buku cerita, permainan kata, mengembangkan keahlian berbahasa yang baik dan mengasah keahlian mendengar atau menyimak.³

Di SDN Bareng II ditemukan bahwa siswa kelas 1 memiliki minat tinggi pada gambar dan ilustrasi. Menurut Jean Piaget, seorang ahli psikologi perkembangan, anak-anak mengalami tahap perkembangan kognitif yang berbeda-beda. Pada tahap praoperasional (usia 2-7 tahun), anak-anak cenderung berpikir dalam gambar-gambar mental dan simbolis. Mereka suka pada gambar dan ilustrasi karena membantu mereka menyampaikan dan mengolah informasi dalam bentuk yang lebih visual dan konkret.⁴ Namun beberapa siswa kelas 1 SDN Bareng II mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata dalam materi Bahasa Inggris. Hal tersebut membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menjadi sangat penting.

³ Ahmad Sukri Nasution Ayu Santika, 'Pengembangan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Peserta Didik Kelas II SD', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 03.02(2021), Hal. 83–97.

⁴ Leny Marinda, 'Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar', *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13.1 (2020), 116–52 <<https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>>.

Menurut Andy Amora J menggunakan media dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan mudah, dengan media siswa lebih semangat dalam kegiatan belajar mengajar.⁵ Media pembelajaran yang bermutu yaitu media pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan motivasi pembelajaran, praktis serta mudah untuk dipergunakan dan di fahami dalam merangsang atau menarik perhatian siswa. Media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan tanggapan, umpan balik termasuk untuk mendorong siswa-siswa dalam melakukan praktek pembelajaran dengan baik dan benar. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu terhadap guru mengucapkan melalui kata-kata. Keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada siswa, baik berupa alat, orang maupun bahan ajar. Oleh karena itu media pembelajaran saat proses belajar mengajar sangat diperlukan.

Media pembelajaran sebagai komponen dari sistem-sistem pembelajaran, yang berarti media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar kurang maksimal.⁶ Media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan menyalurkan pengiriman pesan kepada si penerima pesan, sehingga merangsang

⁵ R Amora, E Efrina, and Marlina, 'Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Dalam Mengolah Kata Bagi Siswa Tunarungu Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik (Classroom Action Research Di SLB YPAC Sumbar)', *E-JUPEKhu: Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 5.1 (2016), Hal. 2.

⁶ Annajm Albupy and Denny Kurniadi, 'Perancangan Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Berbasis Web Pada SMK Semen Padang', *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 9.2 (2021), Hal. 136.

pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan.⁷

Siswa juga membutuhkan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Jika guru mampu memilih media pembelajaran yang tepat dan bervariasi, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar. Tetapi Misalnya dalam berhitung angka dan membaca huruf Vocab A,I,U,E,O yang baik dan benar. Seperti yang kita ketahui, kelas terdiri dari siswa dengan kepribadian yang berbeda dan latar belakang yang berbeda. Hal ini serupa dengan apa yang disampaikan oleh guru kelas 1 SDN Bareng II, bahwa sebenarnya media sangat dibutuhkan untuk membantu guru dalam memberikan materi selama kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris. Karena selama ini jarang sekali menggunakan media terutama dalam pelajaran Bahasa Inggris. Guru mapel Bahasa Inggris lebih mengikuti pendekatan pengajaran yang lebih konservatif atau tradisional, yang lebih berfokus pada penggunaan buku teks dan metode pengajaran lisan tertulis daripada media visual atau audiovisual. Oleh karena itu diperlukan media agar siswa tidak bosan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Masalah dengan materi ini adalah anak-anak sering kebingungan menghafal kosakata dalam bahasa Inggris dan memahami kalimat dalam bahasa Inggris.

Dalam konteks pembelajaran, hal ini berarti bahwa anak-anak di kelas 1 membutuhkan bantuan dalam memahami konsep-konsep abstrak. Mereka cenderung lebih memahami konsep-konsep melalui pengalaman langsung, observasi, dan gambar daripada dengan konsep abstrak. Dalam hal ini,

⁷ yuli sahli fitri. Hal. 19

penggunaan gambar dalam pembelajaran sangat membantu anak-anak dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Gambar dapat membantu anak-anak memvisualisasikan konsep yang abstrak, sehingga menjadi lebih konkrit dan mudah dipahami. Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) yang umumnya berkisar antara 7 sampai 12 tahun. Kemampuan siswa di usia tersebut memiliki perkembangan bahasa yang optimal. Pembelajaran Bahasa Inggris siswa sangat perlu menggunakan sebuah media dan alat peraga yang bertujuan untuk memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru, sehingga lebih cepat dipahami dan di mengerti oleh setiap siswa.⁸

Jika tidak ada media yang digunakan pada saat proses pembelajaran maka peserta didik akan sedikit kurang tertarik untuk belajar, serta belum dikembangkan penggunaan media pembelajaran berupa Komik untuk memudahkan siswa dalam belajar. Sehingga motivasi belajar peserta didik masih rendah, dengan demikian perlu dibangkitkan suatu cara yang efektif agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan mampu memahami materi pembelajaran secara optimal. Agar peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam belajar dan untuk meningkatkan motivasi serta merangsang pikiran dalam imajinasi. Peserta didik dapat dilakukan dengan salah satu cara yang bisa digunakan. Seperti menyajikan materi cerita anak dengan cara yang lebih menarik perhatian peserta didik dan menggunakan media pembelajaran berupa media Komik.

Di era pembelajaran pada zaman yang semakin maju saat ini, bahwa kehadiran media pembelajara bisa dikatakan baik untuk pendidik.

⁸ Wirayanti, 'Strategi Pengelolaan Guru Kelas Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran (Studi Multi Sistus Di Mi Perwanida Kota Blitar Dan Mi 6 Tahun Tambakboyo Kab Blitar)', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2021, 2013–15.

Sebagai seorang pendidik yang berpotensi dapat membuat dan memanfaatkan media secara baik agar menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang cocok diterapkan dalam pembelajaran adalah Media Grafis yaitu Komik. Komik dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran, misalnya dalam membaca Komik dengan bacaan yang cukup menarik untuk di baca oleh anak-anak. Kesenangan anak-anak terhadap komik, dapat dimanfaatkan sebagai pokok utama pemilihan objek pengembangan media pembelajaran.

Menurut Daryanto Komik merupakan suatu bentuk berupa kartun yang mampu menceritakan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang begitu erat dihubungkan dengan gambar.⁹ Komik dirancang untuk memberikan hiburan kepada para peserta didik, karena Komik yang berupa kartun akan dapat menarik perhatian pembaca khususnya peserta didik. Buku-buku Komik dapat dipergunakan secara efektif dan efisien oleh pendidik dalam usaha meningkatkan dan memperluas minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, sangat tepat jika seorang pendidik melakukan pengembangan Komik menjadi media pembelajaran.¹⁰

Komik salah satu metode dimana pembelajarannya yang bisa digunakan pada saat mengajarkan kata-kata maupun kalimat dengan menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Metode seperti ini dilaksanakan dengan menggunakan komik yang dengan bertuliskan kata-kata atau kalimat baik dalam

⁹ Winda Lestiani Winda and others, 'Pengembangan Media Komik Digital "Bahaya Virus" Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X Sma', *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 14.2 (2021), 125 <<https://doi.org/10.24114/jtp.v14i2.23282>>.

¹⁰ Andi Wardana, 'Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran', *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI*, 53.9 (2018), Hal. 89-99.

bahasa Inggris maupun didalam kata bahasa Indonesia. Dengan menggunakan media Komik siswa dapat lebih mudah memahami kosakata dalam Bahasa Inggris.

Menurut Andi Wardana , berjudul “pengembangan Komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik kelas III MI ”, jurnal penelitian tahun 2018, dengan penelitian ini menggunakan media komik siswa dapat lebih mudah memahami dan mengapresiasi cerita anak. Dengan menggunakan media komik siswa juga dapat dengan mudah menumbuhkan rasa semangat dan mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.¹¹

Menurut Winda Anisyha Bertilia yang berjudul “pengembangan media komik pada mata pelajaran matematika kelas V” judul penelitian tahun 2021 dengan penelitian ini media komik sangat memudahkan siswa memahami materi matematika dan meningkatkan minat belajar siswa dalam materi matematika, dengan media komik yang awalnya siswa banyak yang minatnya kurang dalam pembelajaran matematika dan sulit difahami, setelah menggunakan media komik siswa dapat mudah memahami materi tersebut.¹²

Mnurut M. Asri Fadhal yang berjudul “ Pengembangan media pembelajaran berupa komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk meningkatkan karakter siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi” Penelitian Tahun 2019 dengan penelitian ini komik dapat menumbuhkan siswa berpikrit aktif dalam pembelajaran IPA, selain itu juga dapat menumbuhkan minat baca siswa

¹¹Andi Wardana, ‘*Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran*’, Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peseta Didik Kelas III SD/MI, 53.9 (2018), Hal. 89–99.

¹² Winda Annisha Bertiliya, ‘*Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika*’ , *Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas* (2021) Vol. 64

dan untuk membangkitkan karakter siswa yang baik.¹³

Adapun siswa SD Negeri Bareng II banyak yang menyukai Komik. siswa SD Negeri Bareng II sering sekali membeli komik untuk dibaca. Sudah menjadi hobi mereka untuk membaca komik. Menanggapi permasalahan tersebut, media komik cerita anak bisa dijadikan solusi untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran . Alasan lain dikembangkannya komik sebagai media cerita anak, karena media ini sangat akrab dengan dunia anak-anak. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, mendorong penulis untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul : “*Pengembangan Media Komik Dalam Materi Animals On The Farm Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas 1 SD Negeri Bareng II Ds. Bareng, Dusun Tunjung, Kec. Ngasem, Kab. Bojonegoro*”.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran komik dalam materi *Animals On The Farm* pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas 1?
2. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran komik dalam materi *Animals On The Farm* pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas 1.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran komik dalam materi *Animals On The Farm* pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas 1.
2. Untuk mendeskripsikan efektivitas pengembangan media pembelajaran

¹³ M. Asri Fadhal, ‘*Media Pembelajaran Komik*’, Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi, (2019) Hal. 52

komik dalam materi *Animals On The Farm* pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas 1.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan bisa memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis untuk berbagai pihak sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan sebuah manfaat untuk kajian-kajian sebelumnya, khususnya pada pengembangan media dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Sehingga dalam perkembangan pengajar mata pelajaran Bahasa Inggris akan didukung dengan banyaknya kajian-kajian tentang pengembangan baik segi media, metode, bahan, maupun perangkat.

2. Manfaat praktis

Dalam sebuah garis besar penelitian ini di harapkan bisa menjadi pandangan baru untuk pengajar untuk lebih inovatif dan kreatif dalam memanfaatkan dan menentukan media pembelajaran guna menunjang tercapainya sebuah pembelajaran.

Penelitian ini juga di harapkan bisa memberikan manfaat untuk :

a. Bagi lembaga

1) Bagi Instansi Kampus UNUGIRI

Hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran menjadi alat pengumpulan data tentang media pembelajaran yang efektif dan efisien sebagai bentuk turut serta mengembangkan pendidikan di Indonesia yang berkualitas.

2). Bagi SDN Bareng II

Mengembangkan pembelajaran menuju kearah yang baik melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat mengaktualisasikan potensi yang dimiliki siswa secara maksimal dan membentuk siswa yang mempunyai kreatifitas tinggi serta berprestasi demi meningkatkan mutu Sekolah Dasar Negeri.

b. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Diharapkan mampu menjadi rujukan bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran Komik.

c. Bagi penulis

Sebagai wadah untuk mengembangkan diri dalam meningkatkan kompetensi dan kepekaan terhadap masalah pembelajaran serta dapat mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran Komik dalam kelas.

d. Bagi siswa

Diharapkan dapat menunjang keaktifan siswa dalam belajar, menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa dan mampu memahami suatu materi dengan mudah dan baik.

E. Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan

Produk pengembangan media yang akan dihasilkan berupa Komik Bahasa Inggris, produk yang di hasilkan dari pengembangan media ini memiliki/spesifikasi sebagai berikut :

1. Pengembangan media ini berbentuk Komik.

2. Pengembangan ini menggunakan dari bahan Kertas *Art Paper*.
3. Ukuran dalam Komik 21X29,7 cm.
4. Komik mengandung komponen-komponen seperti Prakata, KI, KD, Tujuan Pembelajaran, Pengenalan Tokoh, Cerita Komik, Feed Back, dan Evaluasi.
5. Media komik juga di lengkapi kuis yang menarik.
6. Media komik juga di lengkapi dengan gambar yang menarik untuk meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran.
7. Komik dibuat *Full Color*.
8. Komik disusun berdasarkan materi pada unit 9 siswa dapat menyebutkan nama-nama Hewan ternak dalam Bahasa Inggris.
9. Media komik ini untuk menambah pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi *animals on the farm* yang sering kali sulit untuk di fahami, di ingat dan dihafalkan .
10. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan Penelitian

Dalam metode ini guru menerapkan media Komik . kemudian siswa menunjukkan kemampuannya dalam memahami materi *Animals On The Farm* pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas 1 SDN Bareng II. Adapun kompetensi Dasar dan Indikator mata pelajaran Matematika antara lain :

1. Kompetensi Inti:

- a. Peserta didik menggunakan Bahasa Inggris sederhana untuk berinteraksi dalam situasi sosial dan kelas seperti berkenalan, memberikan informasi diri, mengucapkan salam, dan selamat tinggal.
 - b. Peserta didik memahami ide pokok dari informasi yang disampaikan secara lisan dengan bantuan visual dan menggunakan kosakata sederhana.
 - c. Peserta didik merespon instruksi sederhana (dengan bantuan visual) melalui gerakan tubuh atau menjawab pertanyaan pendek sederhana dengan kata, frase atau kalimat sederhana.
 - d. Peserta didik menggunakan alat bantu visual untuk membantu mereka berkomunikasi.
2. Kompetensi Dasar:
- a. Mendeskripsikan Binatang ternak.
 - b. Memposisikan kosakata dengan gambar secara tepat.
3. Indikator:
- a. Mampu menulis nama-nama hewan dalam Bahasa Inggris dan menggunakan kata have untuk menyatakan kepemilikan.
 - b. Mampu menggunakan kalimat tanya yang berhubungan dengan kepemilikan hewan.
 - c. Peserta didik dapat menempatkan kosakata dari ungkapan sesuai gambar secara tepat.

Agar penelitian ini dapat terfokus sehingga permasalahan tersebut di batasi antara lain :

- a. Subjek penelitian siswa kelas 1 SD

- b. Tempat penelitian SDN Bareng II Ngasem
- c. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah Media Komik dan berpedoman pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
- d. Media Komik merupakan media yang di gunakan sebagai alat bantu untuk pembelajaran. Sehingga dapat membantu keberlangsungan pembelajaran dan memberi arah proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Berupa siswa dapat terbantu dalam memahami materi Animals On The Farm dan dapat menambah semangat belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris.¹⁴

G. Definisi Oprasional

1. Pengembangan merupakan suatu proses atau rangkaian kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan atau memperluas sesuatu menjadi lebih baik, maju, dan lebih berkembang dari kondisi sebelumnya. Istilah ini dapat diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk dalam bidang teknologi, ekonomi, sosial, ilmu pengetahuan, dan individu atau organisasi.¹⁵
2. Media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, atau konten dari satu pihak ke pihak lainnya. Dalam konteks komunikasi, media berfungsi sebagai perantara antara pengirim (sumber pesan) dengan penerima (audien atau khalayak) pesan tersebut. Media

¹⁴ B A B Ii and Tinjauan Pustaka, 'UNIKOM_Andini Setya Arianti_BAB 2', 2005, 10–68.

¹⁵ Eko Andy Purnomo and Suparman Suparman, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Matakuliah Pembelajaran Matematika SD', *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4.1 (2020), 187 <<https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.960>>.

memungkinkan informasi atau pesan dapat disampaikan secara massal atau meluas kepada banyak orang dalam waktu yang relatif singkat.¹⁶

3. Media pembelajaran Komik merupakan penggunaan komik atau buku komik sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan pendidikan. Dalam konteks ini, komik digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, konsep, atau materi pelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa atau peserta pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta dalam belajar serta membantu memahami materi pelajaran dengan lebih efektif.¹⁷
4. Mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan suatu bidang pelajaran yang bertujuan untuk mengajarkan dan mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa kedua atau bahasa asing. Mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam sistem pendidikan di banyak negara, terutama karena bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional yang luas digunakan dalam berbagai bidang seperti komunikasi global, bisnis, teknologi, ilmu pengetahuan, pariwisata, dan lebih banyak lagi.¹⁸
5. *Materi Animals On The Farm* adalah materi dalam mata pelajaran Bahasa Inggris yang mengajarkan tentang hewan-hewan yang hidup di peternakan atau peternakan hewan dalam bahasa Inggris. Materi ini biasanya diajarkan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris mereka

¹⁶ Yulia Siskawati and Zaka Hadikusuma Ramadan, 'Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar', *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4.2 (2022), 507-19 <<https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1745>>.

¹⁷ Wiwik Akhirul Aeni and Ade Yusupa, 'Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma', *Jurnal Kwangsan*, 6.1 (2018), Hal. 1.

¹⁸ Chusnu Syarifa Diah Kusuma, 'Integrasi Bahasa Inggris Dalam Proses Pembelajaran', *Efisiensi-Kajian Ilmu Administrasi*, 15.2 (2019), Hal. 43-50.

dengan mempelajari kosakata, frasa, dan kalimat yang terkait dengan hewan-hewan tersebut.¹⁹

6. Sekolah Dasar adalah Sekolah Dasar adalah jenjang pendidikan formal pertama dalam sistem pendidikan di banyak negara. Di Indonesia, Sekolah Dasar biasa disingkat sebagai SD dan merupakan jenjang pendidikan wajib bagi anak-anak usia 7 hingga 12 tahun. Sekolah Dasar bertujuan untuk memberikan dasar pendidikan dan keterampilan akademis kepada siswa dalam berbagai mata pelajaran.

H. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian	Hasil Temuan Terdahulu
1	Andi Wardana berjudul Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI, Tahun 2018. ²⁰	Menggunakan media Komik	Menggunakan media komik untuk mengapresiasi Cerita anak, tempat penelitian berbeda dan menggunakan model penelitian borg &	mengapresiasi cerita anak dalam menggunakan komik	Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media komik layak digunakan sebagai media pembelajaran karena setelah Melewati

¹⁹ Joanne L. Edgar and others, 'Towards a "good Life" for Farm Animals: Development of a Resource Tier Framework to Achieve Positive Welfare for Laying Hens', *Animals*, 3.3 (2013),

²⁰ Wardana.

			gall		uji validasi ahli materi, tim ahli media, dan praktisi, serta melewati uji coba produk
2.	Winda Annisha Bertiliya berjudul pengembangan media komik pada mata pelajaran matematika kelas V, Tahun 2021. ²¹	Menggunakan Media Komik	menggunakan media komik untuk pelajaran matematika, menggunakan model penelitian borg & gall	menggunakan media komik untuk pemahaman materi matematika	Menunjukkan adanya pengaruh Terhadap penggunaan media komik terhadap
3	M Asri Fardhal berjudul pengembangan media pembelajaran berupa komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk meningkatkan karakter siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah	Menggunakan Media Komik	Menggunakan media komik untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam	Menggunakan media komik di mata pelajaran bahasa Ilmu Pengetahuan Alam	Hasil dari menggunakan media komik siswa lebih mudah memahami materi IPA dan melatih siswa

²¹ Fakultas Tarbiyah and Dan Keguruan, *Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Skripsi Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Tarbiyah Dan Keguruan Oleh Winda Annisha Bertiliya NPM : 1611100406 Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).*

	Negeri Kota Jambi , 2019. ²²				memiliki karakter yang baik.
--	--	--	--	--	---------------------------------------

I. Sistematika Pembahasan

Agar skripsi ini tidak keluar dari pokok dan kerangka yang telah ditentukan serta memudahkan pemahaman dan penelaahan maka penulis dan menggunakan sistematis sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada pendahuluan ini terdiri dari latar belakang masalah, tujuan penelitian, mafaat peneletian, komponen dan speksifikasi produk yang akan dikembangkan, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan peneletian, definisi oprasional, orisinalitas penelitian, sistematika pembahasan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Pada bab kajian pustaka memaparkan tentang beberapa kajian teori mengenai media pembelajaran, *Komik*, mata pelajaran Bahasa Inggris, dan penggunaan *Komik* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris.

BAB III : PROSEDUR PENELITIAN

²² M. Asri Fardhal, 'Pengmbangan Media Pembelajaran Berupa Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi', *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5.3 (2020), 248–53.

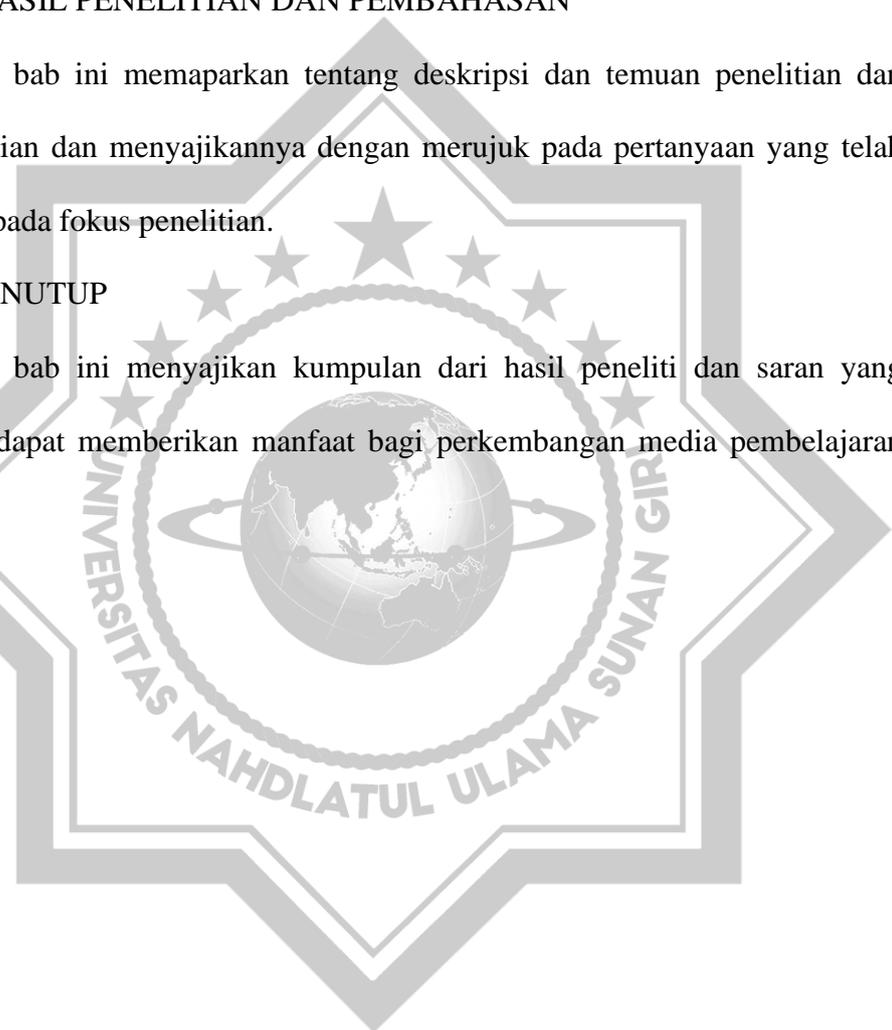
Pada bab prosedur penelitian ini menjelaskan desain penelitian dan pengembangan, model penelitian dan pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian dan pengembangan penelitian.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan tentang deskripsi dan temuan penelitian dan hasil penelitian dan menyajikannya dengan merujuk pada pertanyaan yang telah dituangkan pada fokus penelitian.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini menyajikan kumpulan dari hasil peneliti dan saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan media pembelajaran disekolah.



UNUGIRI