

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan nasional memiliki tujuan seperti dinyatakan pada pasal 3 Undang-undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem. Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Perkembangan teknologi informasi merupakan salah satu pendukung untuk mengembangkan inovasi pembelajaran khususnya pada media pembelajaran. Metode yang sekarang ini sedang dikembangkan adalah dengan mengoptimalkan komputer sebagai media pembelajaran. Komputer dapat memperagakan atau menampilkan berbagai peristiwa yang sukar dan jarang diamati. Adanya visualisasi komputer ini berbagai konsep yang sukar dijelaskan atau terlalu abstrak akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik, dan dengan komputer peserta didik dapat mengulang-ulang tanpa kehilangan banyak waktu. Karena dalam proses pembelajaran bukan hanya menghasilkan nilai akhir yang bagus namun peserta didik harus

mampu memahami dan menerapkan teori ke dalam realita di dunia industri. Pada dasarnya pemahaman teori yang kuat merupakan bekal dalam pengaplikasian di dunia industri.

Pendidikan ialah bidang yang memfokuskan kegiatannya pada proses belajar mengajar (transfer ilmu). Pendidikan merupakan seluruh upaya yang dilakukan melalui tahap pengajaran, latihan, dan bimbingan untuk mewujudkan tujuan pendidikan Nasional. Menurut Achmad Munib pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan.<sup>1</sup>

Dengan adanya pendidikan manusia dapat mempelajari semua mata pelajaran dan juga dapat memanfaatkan teknologi untuk mempermudah dalam proses pendidikan, salah satunya yaitu pengguna media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi hal yang penting dalam mendukung proses pembelajaran didalam kelas. Media pembelajaran adalah alat bantu, bahan atau teknik yang memungkinkan dalam proses pembelajaran berlangsung agar proses interaksi komunikasi antara guru dengan peserta didik dapat berlangsung secara tepat.

---

<sup>1</sup> Chairul Anwar. *Teori-Teori Pendidikan* (Yogyakarta: Ircisod, 2017), h. 13.

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global. Maka Pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan Pendidikan yang berkualitas dan meningkatkan sumber daya manusia. Proses pembelajaran tidak lupa terlepas dari media, metode dan hasil belajar. Pembelajaran itu sendiri adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan prosedur, yang saling mempengaruhi, untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan belajar merupakan hal yang sangat esensial, baik dalam rangka perencanaan, pelaksanaan, maupun penilaian. Tujuan memberikan petunjuk untuk memilih pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalikasikan waktu, memilih alat bantu pembelajaran serta menyediakan ukuran untuk mengukur hasil belajar siswa. Sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan kegiatan belajar, yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru. Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar.

Proses berasal dari bahasa Latin yaitu *processus* yang berarti berjalan kedepan. Ini dapat dikatakan bahwa proses adalah tahapan kemajuan yang menuju kepada suatu sasaran atau tujuan. perubahan

yang terjadi bersifat positif dalam artian berorientasi kearah yang lebih maju dari pada keadaan sebelumnya.<sup>2</sup>

Pembelajaran disini bukan sekedar upaya untuk memberikan pengetahuan yang berorientasi pada target penguasaan materi (siswa lebih banak menghafal dari pada menguasai keahlian) yang diberikan gurunya, akan tetapi juga memberikan sebuah pedoman hidup yang akan dapat bermanfaat bagi dirinya dan dan manusia lainnya, pembelajaran juga memberikan hiburan kepada peserta didik agar bisa menjalankan aktivitas pembelajaran dengan menyenangkan bukan karena keterpaksaan dan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik akibat proses kegiatan belajar mengajar,yang berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Terkait dengan aspek afektif, kognitif dan psikomotorik merupakan sasaran pendidikan yang dikembangkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Ketiga aspek ini merupakan tujuan pendidikan yang harus dicapai setelah menempuh proses pendidikan. Pertama. Aspek afektif yaitu sikap siswa. Kedua. Aspek kognitif yaitu ilmu pengetahuan (kecerdasan) siswa. Ketiga. Aspek psikomotorik yaitu keterampilan (perbuatan atau amal) siswa.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Syah, M. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), h. 113

<sup>3</sup> Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Penelitian yang pertama pernah dilakukan oleh *Nurul Fadilah* pada tahun 2020 .Yang melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Komik Tematik Islami Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Mis Islamiyah Sunggal”.

Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa Salah satu media pembelajaran yang dapat di gunakan pada pembelajaran Kelas IV Tema 1 Sub Tema 1 ialah media pembelajaran berupa komik. Adapun hasil yang diperoleh ialah 88,33%. Berdasarkan hasil persentasi 88,33 % maka kualitas produk Komik Tematik Islami dikategorikan “Sangat layak” digunakan dalam pembelajaran.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh *Nurul Fadilah* dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada penggunaan media komik tematik islami. Adapun perbedaan penelitian tersebut terletak pada materi yang akan diteliti

Peneliti yang kedua pernah dilakukan oleh *Nadya Firdausy* pada tahun 2023 yang melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, telah dihasilkan komik berbasis pendidikan karakter sehingga murid akan lebih tertarik dan ikut aktif dalam proses pembelajaran serta dapat menciptakan minat baca. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh jumlah prosentase sebesar 90% yang artinya media yang dikembangkan dikategorikan layak.

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik dapat meningkatkan hasil belajar dan artinya media tersebut efektif digunakan terutama pada pembelajaran tematik kelas III.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nadya Firdausy dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada materi yang diberikan yaitu untuk kelas III. Adapun perbedaan penelitian tersebut terletak pada materi yang akan diteliti.

Peneliti yang ke tiga pernah dilakukan oleh *Iga Istiana* pada tahun 2019 yang melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Berbasis Komik Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas Iv Sd/Mi”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis komik pada tema 7 pada kelas IV.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik cerita anak memperoleh nilai dari ahli bahasa 90% dengan kriteria sangat layak, memperoleh nilai dari ahli materi 89,99% dengan kriteria sangat layak, dan memperoleh nilai dari ahli media 87,50%.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nanda Riskilah dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada penggunaan media komik. Adapun perbedaan penelitian tersebut terletak pada materi yang akan diteliti.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang karena usahanya untuk memiliki suatu kecakapan atau ilmu pengetahuan atau

perubahan-perubahan yang terjadi pada tingkah laku seseorang yang dilakukannya dalam usaha untuk memiliki suatu kecakapan atau keterampilan-keterampilan tertentu dan perubahan-perubahan yang dicapai oleh individu dalam proses belajar-mengajar meliputi aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. Keberhasilan dalam proses belajar dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh peserta didik dan motivasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak. Lingkungan merupakan salah faktor dari luar yang dapat menumbuhkan motivasi dalam diri seseorang untuk belajar.

Proses belajar atau proses pengajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu Lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan

lingkungan belajar. Lingkungan belajar diatur oleh guru mencakup tujuan pengajaran, bahan pengajaran, metodologi pengajaran dan penilaian pengajaran. Unsur-unsur tersebut biasa dikenal dengan komponen pengajaran. Tujuan pengajaran adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dimiliki para siswa setelah menempuh pengalaman belajar.

Berdasarkan Al-Qur'an, Allah SWT mencintai hamba-Nya yang senang mengejar pendidikan untuk memperoleh ilmu sebagaimana firman-Nya dalam QS. Al-Mujadallah Ayat 11 sebagai berikut :

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

*Artinya* : “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan didalam 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 diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”. (QS. Al-Mujadallah : 11 ).<sup>4</sup>

Berdasarkan ayat di atas dapat dijelaskan tentang keistimewaan orang-orang yang gemar menuntut ilmu, bahwa Allah akan memberikan

---

<sup>4</sup> Al-Mujadallah. Al-Quran dan Terjemahan (Bekasi: CV. Pustaka Agung Harapan), h. 793.



keistimewaan yaitu berupa kelapangan dan derajat yang tinggi bagi siapa saja yang menuntut ilmu walaupun sekecil apapun.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mentautkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Penetapan pendekatan tematik dalam pembelajaran dikelas rendah oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) ini tidak lepas dari perkembangan akan konsep pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik sebagai suatu konsep merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak, diyakini sebagai pendekatan yang berorientasi pada praktek pembelajaran tematik secara efektif dan membantu menciptakan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami masalah yang kompleks yang ada dilingkungan sekitar dengan pandangan yang utuh, sehingga peserta didik diharapkan memiliki kemampuan dan mengidentifikasi, mengumpulkan, menilai dan mengumpulkan informasi yang ada disekitar secara bermakna.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan

proses pembelajaran lebih efektif. Keberhasilan suatu pembelajaran, Peserta didik diharapkan menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga upaya pembelajaran perlu mendapat perhatian. selain tergantung pada metode yang digunakan juga tergantung pada perangkat pembelajaran yang digunakan.<sup>5</sup>

Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran karena media membantu peserta didik dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran. Selain itu, Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. <sup>6</sup> Media Pembelajaran adalah sarana yang dapat dimanipulasi dan dapat digunakan mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian, dan sikap peserta didik, sehingga mempermudah terjadinya proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan digunakanya media pembelajaran, maka diharapkan peserta didik akan mudah dalam menyerap mata pelajaran yang dipelajari.

Karena pada dasarnya penggunaan media pembelajaran yang menarik di sekolahan masih dikategorikan minim. Penggunaan media

---

<sup>5</sup> Badan Standar Nasional Pendidikan.(2006).*Model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Model Silabus Mata Pelajaran SD/MI*. Jakarta : BP.Cipta Jaya.

<sup>6</sup> Ahmad Rivai dan Nana Sudjana, *Media Pembelajaran* (bandung: sinar baru, 2001)

pembelajaran masih sederhana yaitu berbahan dasar karton atau PowerPoint. Pembelajaran dengan media seperti itu kurang mendapat respon positif siswa dalam pembelajaran, siswa cenderung pasif.

Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan dan pengetahuan bagi pembacanya. Kelebihan komik diantaranya, mampu membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa karena komunikasi belajar akan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara runtut, dan menarik, sedangkan manfaat komik dalam pengajaran yaitu kemampuannya dalam menciptakan minat baca para siswa.

Masalah yang dihadapi saat ini dalam pembelajaran tematik adalah anak-anak mudah bosan terhadap materi tematik. Pada materi kelas II tentang menyebutkan tata tertib di sekolah. Rendahnya minat membaca para siswa sehingga penerapan media pembelajaran mata pelajaran Tematik perlu diterapkan di kelas II. Karakteristik media pembelajaran ini adalah mengandung nilai edukatif dan menarik. Dengan penggunaan media Komik Animasi ini diharapkan siswa akan lebih antusias dan memiliki dorongan sendiri untuk belajar dan membaca.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin meneliti dan lebih dalam tentang skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran

Komik Animasi Untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas II MI Raden Fatah Mojorejo".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran komik animasi pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 bagi siswa kelas 2 MI Raden Fatah Mojorejo
2. Bagaimana hasil pengembangan media komik animasi pada tema 6 subtema 1 pelajaran ke 1 bagi siswa kelas 2 MI Raden Fatah Mojorejo

## **C. Tujuan Pengembangan**

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media komik animasi pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 bagi siswa kelas 2 MI Raden Fatah Mojorejo
2. Mengetahui kevalidan media komik animasi pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 bagi siswa kelas 2 MI Raden Fatah Mojorejo

## **D. Manfaat Pengembangan**

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Peneliti ini diharapkan dapat memperkaya dan memberikan masukan bagi perkembangan bidang pendidikan khususnya pendidikan

tematik tentang bagaimana pengembangan media komik animasi berbasis multimedia pada pembelajaran tematik bagi guru dan calon guru sekolah dasar yang nantinya akan memasuki dunia pendidikan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Siswa

Pengembangan media animasi kartun pada pembelajaran tematik diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan mudah, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran tematik dengan tema 6 “Menyebutkan Aturan di Sekolah” ini bisa digunakan oleh siswa secara mandiri disekolah maupun di rumah.

### b. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang media animasi berbasis kartun pada pembelajaran tematik dan diharapkan nantinya guru dapat mengembangkannya serta dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

### c. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap mutu pendidikan di MI Raden Fatah Mojorejo dan sebagai pemasukan untuk melengkapi atau Menyusun pembelajaran tematik kelas 2 khususnya tema 6 “Menyebutkan Aturan di Sekolah”

#### d. Peneliti

Peneliti dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan pengalaman yang berharga untuk memecahkan masalah yang ada di sekolah dan menjadi sarana pengembangan wawasan tentang media pembelajaran.

#### E. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas sebuah karya, tentu kita tahu bahwa dalam membuat sebuah karya kita haruslah menjaga orisinalitas dari karya kita, terutama pada karya akademik. Orisinalitas merupakan kriteria utama dan kata kunci dari hasil karya akademik terutama pada tingkat doktor. Karya akademik, khususnya skripsi, tesis, dan disertasi, harus memperlihatkan bahwa karya itu orisinal. Untuk lebih memudahkan maka dari itu penulis mengambil sampel tiga penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan masalah dengan penelitian yang akan dilakukan penulis untuk dijadikan perbandingan agar terlihat keorisinalitasan dari penulis.

Penelitian yang pertama pernah dilakukan oleh *Nurul Fadilah* pada tahun 2020. Yang melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Komik Tematik Islami Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Mis Islamiyah Sunggal”.

Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa Salah satu media pembelajaran yang dapat di gunakan pada pembelajaran Kelas IV Tema 1 Sub Tema 1 ialah media pembelajaran berupa komik. Adapun hasil

yang diperoleh ialah 88,33%. Berdasarkan hasil persentasi 88,33 % maka kualitas produk Komik Tematik Islami dikategorikan “Sangat layak” digunakan dalam pembelajaran.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fadilah dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada penggunaan media komik tematik islami. Adapun perbedaan penelitian tersebut terletak pada materi yang akan diteliti

Peneliti yang kedua pernah dilakukan oleh *Nadya Firdausy* pada tahun 2023 yang melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, telah dihasilkan komik berbasis pendidikan karakter sehingga murid akan lebih tertarik dan ikut aktif dalam proses pembelajaran serta dapat menciptakan minat baca. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh jumlah prosentase sebesar 90% yang artinya media yang dikembangkan dikategorikan layak.

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik dapat meningkatkan hasil belajar dan artinya media tersebut efektif digunakan terutama pada pembelajaran tematik kelas III.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh *Nadya Firdausy* dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada materi yang diberikan

yaitu untuk kelas III. Adapun perbedaan penelitian tersebut terletak pada materi yang akan diteliti.

Peneliti yang ke tiga pernah dilakukan oleh *Iga Istiana* pada tahun 2019 yang melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Berbasis Komik Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas Iv Sd/Mi”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis komik pada tema 7 pada kelas IV.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik cerita anak memperoleh nilai dari ahli bahasa 90% dengan kriteria sangat layak, memperoleh nilai dari ahli materi 89,99% dengan kriteria sangat layak, dan memperoleh nilai dari ahli media 87,50%.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nanda Riskilah dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada penggunaan media komik. Adapun perbedaan penelitian tersebut terletak pada materi yang akan diteliti.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang menjadi acuan yaitu ADDIE model. Model pengembangan produk yang dikembangkan oleh) ini lebih rasional dan lengkap di bandingkan dengan model yang lain. ADDIE yang mencakup aspek Analyze (*analisis*), Design (*perancangan*), Development (*pengembangan*), Implementation (*penerapan*), dan Evaluation (*penilaian*). Hasil penelitian ini adalah



## **F. Komponen dan Spesifikasi Produk**

Produk yang di harapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah Media Pembelajaran tematik berupa Komik Animasi berbasis Multimedia pada materi “ hidup bersih dan sehat “ untuk peserta didik dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. media berbentuk file pdf animasi komik
2. komik animasi berisi 26 slide
3. Komik berisi komponen-komponen mengenai karakter tokoh, alur cerita, dan karakteristik nilai moral mengenai keberagaman yang disampaikan di dalam cerita.
4. Komik akan berisi cerita mengenai kegiatan sehari-hari mengenai pembelajaran yang ada pada tema 6.
5. Gambar ilustrasi yang akan ditampilkan berupa kartun anak-anak dan disertai dengan Latihan soal.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah penulisan dan pembahasan dalam penelitian ini, maka penelitian ini dibagi menjadi empat bab,yaitu:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam pendahuluan berisi tentang : latar belakang masalah, fokus masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tentang: Acuan teori penelitian yang memuat tentang konsep teoritis, penelitian yang relevan, kerangka berpikir.

## BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang: aspek yang di teliti, waktu dan tempat penelitian, pendekatan dan metode penelitian, instrumen penelitian, data dan sumber data, prosedur pengumpulan dan perekaman data, teknik analisis data, serta pemeriksaan keabsahan data.

## BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang : Gambaran umum, hasil analisis teoritis, hasil analisis penelitian, pembahasan.

## BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi : kesimpulan hasil penelitian dan saran.



# UNUGIRI