



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN LPPM UNIVERSITAS PGRI MADIUN

Tema:

**Peningkatan Luaran Hasil Penelitian
Serta Hilirisasi Hasil Penelitian**

2019: Peran Perguruan Tinggi Dalam Menghadapi Era Revolusi 4.0 untuk Indonesia yang Lebih Baik

Table of Contents

Articles

MENINGKATKAN PERAN PERGURUAN TINGGI MELALUI PENGABDIAN BERBASIS IPTEK <i>Ketut Widnyana</i>	PDF 1-13
ANALISIS POWER OTOT TUNGKAI ATLET BOLA VOLI PUTRA UNIVERSITAS PGRI MADIUN <i>Ardyansyah Anief Budi Utomo</i>	PDF 14-19
PERAN PENDIDIK DALAM MENUMBUHKAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK DENGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL <i>Beny Dwi Pratama, Rizka Nurul Hidayah, Titi Hargiyansari</i>	PDF 20-23
UPAYA MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN DENGAN PENGEMBANGAN ASESMEN ALTERNATIF BERUPA PENILAIAN PRODUK PADA MAHASISWA UNIPMA <i>Endang Sri Maruti, Naniek Kusumawati</i>	PDF 24-28
ANALISIS IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN STATISTIKA BERBASIS PRAKTIKUM APLIKASI SOFTWARE SPSS <i>Slamet Riyanto, Hani Atun Mumtahana</i>	PDF 29-36
EFEKTIVITAS MODUL INFORMASI KARIER DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARIER SISWA <i>Silvia Yula Wardani, Rischa Pramudita Trenani</i>	PDF 37-42
PENANAMAN BUDAYA LOKAL MELALUI LITERASI BAHASA JAWA SEBAGAI BAHAN BACAAN DI SEKOLAH DASAR KABUPATEN NGAWI <i>Nur Samsiyah, Winda Ayu Cahya Fitriani</i>	PDF 43-54
EKSPLORASI DAN EVALUASI NILAI-NILAI KARAKTER BANGSA PADA SISWA SMA (STUDI KASUS DI SMA KOTA SURABAYA) <i>Yudi Hartono</i>	PDF 55-63
PENGARUH FREE WI-FI DAN TEMPAT TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PADA ANGKRINGAN DI KOTA MADIUN	PDF 64-71

PENGARUH FREE WI-FI DAN TEMPAT TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PADA ANGKRINGAN DI KOTA MADIUN	PDF 64-71
---	--------------

Hari Purwanto, Dian Citaningtyas Ari Kadi

ANALISIS PENGUJIAN SISTEM INFORMASI WEBSITE E-COMMERCE MANIES GROUP MENGGUNAKAN METODE BLACKBOX FUNCTIONAL TESTING	PDF 72-75
---	--------------

Sri Anandani, Andi Rahman Putera

PENGARUH NPL ROA TERHADAP KREDIT BANK UMUM DENGAN SBI SEBAGAI PEMODERASI	PDF 76-82
---	--------------

Heidy Paramitha Devi, Anny Widasmara

KAJIAN NILAI BUDAYA YANG TERKANDUNG DALAM TARI OREK-OREK DI SD SE-KECAMATAN KABUPATEN NGAWI	PDF 83-87
--	--------------

Hartini Hartini, Hendra Erik Rudyanto

PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERDASARKAN CLT (COGNITIVE LOAD THEORY) PADA SISWA KELAS V SDN PILANGBANGO	PDF 88-93
--	--------------

Rissa Prima Kurniawati, Fida Rahmantika Hadji, Vivi Rulviana

PERAN PAGUYUBAN SANKAN PARANING DUMADI TERHADAP PENGUATAN IDENTITAS PEREMPUAN SEDULUR SIKEP DI ERA 4.0	PDF 94-99
---	--------------

Novi Triana Habsari, Khoirul Huda

MODEL GENERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN NILAI KARAKTER CINTA LINGKUNGAN SISWA SEKOLAH DASAR	PDF 100-108
---	----------------

Dhian Dwi Nur Wenda, Hendra Erik Rudyanto

INTERDISCIPLINARY STEM MODULE OF GUITAR BASED SCIENTIFIC LITERACY: MODUL STEM PADA GITAR BERBASIS LITERASI SAINS	PDF 109-115
---	----------------

Yanti Safitri, Tantri Mayasari, Jeffry Handhika

UPAYA MENINGKATKAN KEBERHASILAN IMPLEMENTASI ERP UNTUK MEMBANGUN KEUNGGULAN BERSAING PADA UKM SURABAYA	PDF 116-124
---	----------------

Anggi Adetyan, Dayan Permana Putra, Picky Adiana, Sentot Imam Wahjono

ANALISIS PERILAKU CYBERBULLYING DITINJAU DARI KEMAMPUAN LITERASI SOSIAL MEDIA	PDF 125-129
--	----------------

Noviyanti Kartika Dewi, Dian Ratnaningtyas Affifah

PENGEMBANGAN MODEL SUPERVISI KLINIS DENGAN PENDEKATAN TINDAKAN KELAS UNTUK PENINGKATAN MUTU PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN DI FKIP UNIVERSITAS PGRI MADIUN	PDF 130-134
--	----------------

Teguh Suharto, Dwi Setiadi, Elly's Mersina Mursidik, Ermi Adriani Melkavanti

MUTU PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN DI FKIP UNIVERSITAS PGRI MADIUN <i>Teguh Suharto, Dwi Setiyadi, Ely's Mersina Mursidik, Erni Adriani Melkayanti</i>	130-134
KELAYAKAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MENULIS NASKAH DRAMA DENGAN KARAKTER NILAI BUDAYA <i>Asri Musandi Waraula, Agung Nasrulloh Saputro</i>	PDF 135-139
INTERNALISASI NILAI RELIGIUS DALAM MEREDUKSI PERILAKU PROKRISTINASI AKADEMIK <i>Asroful Kadhafi, Rizki Ramatus Mardiyah, Nikik Komsiya Desy Rahmawati</i>	PDF 140-144
IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KARAKTER PADA PEMBELAJARAN MENULIS SISWA KELAS 6 SD <i>Cerianing Putri Pratiwi, Fauzatul Ma'rufah Rohmanumeta</i>	PDF 145-150
KONSTRUKSI PENGUSAHA KAMPUNG UKM DIGITAL KOTA SEMARANG DALAM PENGGUNAAN INTERNET DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 <i>Darto Wahidin, Nursolin Nursolin</i>	PDF 151-156
ANALISIS PENERAPAN MEDIA PREZI TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA KULIAH BAHASA INGGRIS <i>Eka Resty Noveta Sari, Rizal Ula Ananta Fauzi</i>	PDF 157-161
EVENT MARKETING HYADRAIN DALAM MENINGKATKAN KUNJUNGAN WISATAWAN KE SIDOARJO <i>As'at Rizal, Alshaf Pebrianggara, Ardiansyah Ardiansyah</i>	PDF 162-165
PRAKTIK POLITIK IDENTITAS EKS PENDERITA KUSTA DI DUSUN SUMBER GLAGAH MOJOKERTO <i>Ali Imron, Putri Indatus</i>	PDF 166-173
PENGGUNAAN APLIKASI I-CHAT SEBAGAI SARANA TEKNOLOGI PEMBELAJARAN BAHASA ISYARAT BAGI MASYARAKAT AWAM <i>Sekreningsih Nita, Ardina Dwi Cahyanti</i>	PDF 174-180
ANALISIS KOMPARASI PENDAPATAN PETANI KEDELAI DI KECAMATAN BATUWARNO DAN KECAMATAN MANYARAN KABUPATEN WONOGIRI <i>Nur Fatin Zuhriawati, Wiludjeng Roessal, Edy Prasetyo</i>	PDF 181-186
IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN LITERASI DI SD INKLUSI <i>Hendra Erik Rudyanto, Dewi Tryanasari, Freslia Yela Fenta Purnama</i>	PDF 187-192
PENGARUH LATIHAN HICT (HIGH INTERVAL CIRCUIT TRAINING) TERHADAP PENURUNAN KADAR LEMAK MAHASISWA IKOR UNIVERSITAS PGRI MADIUN <i>Enggel Bayu Pratama</i>	PDF 193-198

Ami Gemilang Harsanti, Dian Nur Antika Eky Hastuti, Eka Nofri Ari Yanto

PENINGKATAN KETERAMPILAN MAKE UP ARTIST (MUA) MAHASISWA MELALUI MAGANG DI SESARIA WEDDING SERVICE

PDF
472-477

Agita Risma Nurhikmawati, Wachidatul Linda Yuhanna, Pujiati Pujiati, Diah Santi Hariyani, Davi Apriandi

PELATIHAN PEMBUATAN ANTINYAMUK BERBASIS KOMODITAS LOKAL DI DESA BARENG KECAMATAN BABADAN KABUPATEN PONOROGO

PDF
478-481

Mohammad Arif Setiawan, Ade Trisnawati, Resa Ragil Andika

PROGRAM PELATIHAN KEWIRAUSAHAAN (PROPOSAL BISNIS DAN PEMBUKUAN SEDERHANA) BAGI IBU-IBU PEMBINAAN KESEJAHTERAAN KELUARGA (PKK) DI LINGKUNGAN PEKAYON KOTA MOJOKERTO

PDF
482-486

Tatas Ridho Nugroho, Hari Setiono

ANALISIS KETIMPANGAN DISTRIBUSI PENDAPATAN MASYARAKAT DI KOTA MOJOKERTO

PDF
487-489

Mohamad Syamsul Hidayat, Eny Setyaningsih

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA MAHASISWA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DALAM MENGAJUKAN MASALAH

PDF
490-494

Ika Krisdiana, Titin Masfingatn, Waslatul Murtafah

PENINGKATAN PENDAPATAN EKONOMI KELUARGA MELALUI PEMBERDAYAAN USAHA RUMAHAN DI KEC. BANGSAL KAB. MOJOKERTO

PDF
495-499

Eny Setyaningsih, Budi Utami

IMPLEMENTASI KOMIK DIGITAL PELESTARIAN LINGKUNGAN BERBASIS NILAI KARAKTER

PDF
500-505

Fauzatul Ma'rufah Rohmanumeta, Candra Dewi

PENGARUH PENETAPAN HARGA TERHADAP TINGKAT PENJUALAN MENGGUNAKAN METODE KUANTITATIF PADA PT. INDORACK MULTIKREASI

PDF
506-514

Imron Imron, M. Sinta Nurhayati, Astini Zebua

PKM PEMBERDAYAAN MANAJEMEN MASJID MELALUI PEMODELAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI DAN PELAPORAN KEUANGAN

PDF
515-520

Akhmad Mulyadi, Sarwenda Biduri, Andri Rachmadani, Sigit Hermawan

IMPLEMENTASI KOMIK DIGITAL PELESTARIAN LINGKUNGAN BERBASIS NILAI KARAKTER

Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta¹, Candra Dewi²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun

Email: fauzatul@unipma.ac.id, candra@unipma.ac.id

Abstrak

Mata pelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk mengenalkan siswa dengan lingkungan sekitar. Sehingga dengan mempelajari lingkungan sekitarnya diharapkan siswa dapat melestarikan lingkungan sekitarnya. Penerapan pembelajaran IPA selain menekankan pada aspek kognitif juga menekankan padapengalaman langsung yang dialami siswa sehari-hari. Dengan demikian guru diharapkan dapat merancang media pembelajaran yang efektif dan kreatif bagi siswa agar siswa dapat mempelajari konsep-konsep pelestarian lingkungan dan memiliki karakter yang baik dalam pelestarian lingkungan sekitar. Pemanfaatan berbagai media pembelajaran dan sumber belajar yang salah satunya adalah media komik digital diharapkan mampu meningkatkan keefektifan pembelajaran dan kreativitas guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Komik digital, berbasis karakter, pelestarian lingkungan

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat dalam pendidikan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Adanya perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan seharusnya dapat memberikan kemudahan terhadap proses pembelajaran terutama sebagai alat untuk penyampaian informasi. Alat-alat penyampai informasi inilah yang disebut sebagai media pembelajaran. Beragam jenis media yang ada tersebut mengalami perkembangan yang pesat terutama dari segi penyajian yang semakin hari semakin inovatif. Peran media tidak hanya sebagai alat bantu menyampaikan pesan pengajar kepada siswa saja akan tetapi media pembelajaran diharapkan mampu menarik minat peserta didik untuk mau memahami lebih jauh tentang isi materi yang disampaikan oleh guru atau pengajar.

Ketepatan penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari pemahaman kita terhadap ragam dan karakteristik media tersebut. Namun realisasinya perkembangan teknologi belum dapat dimanfaatkan secara optimal untuk pembelajaran terutama untuk penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilaksanakan di SD Somoroto Ponorogo guru belum ada yang memanfaatkan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran. Kurang maksimalnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran ini berbanding lurus dengan penanaman nilai karakter pada pembelajaran tematik khususnya pada mata pelajaran IPA. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran IPA diharapkan juga siswa lebih mengenal dengan alam sekitar sehingga siswa dapat melestarikan lingkungan yang ada disekitarnya. Integrasi itu dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat penyampai informasi dengan berbasis nilai karakter. Penyisipan nilai karakter pada pembelajaran IPA diantaranya nilai jujur, disiplin, mandiri, kreatif dan kerja sama untuk memberikan peningkatan terhadap nilai karakter pada diri siswa.

Secara bahasa, kata karakter berasal dari bahasa Yunani yaitu “charassein”, yang berarti barang atau alat untuk menggores, yang kemudian hari dipahami sebagai stempel/cap. Jadi, watak itu stempel atau cap, sifat-sifat yang melekat pada seseorang. Watak sebagai sikap seseorang dapat dibentuk, artinya watak seseorang berubah, kendati watak mengandung unsur bawaan (potensi internal), yang setiap orang dapat berbeda. Menurut Darmiyati (2008:11) karakter adalah seperangkat sifat yang selalu dikagumi sebagai tanda-tanda kebaikan, kebajikan, dan kematangan moral seseorang. Lebih lanjut dikatakan bahwa tujuan pendidikan karakter adalah mengajarkan nilai-nilai tradisional tertentu, nilai-nilai yang diterima secara luas sebagai landasan perilaku yang baik dan bertanggung jawab.

Komik telah lama menjadi bagian dari budaya populer Indonesia yang mengalami pasang surut dalam perkembangannya. Komik digital dapat didefinisikan sebagai gambar atau lambang yang dijabarkan dalam urutan yang disengaja, yang dikerjakan sepenuhnya dengan menggunakan bantuan komputer (sebagai 'lawan' dari komik yang dikerjakan secara konvensional, dipindai dengan *scanner*, dan kemudian diwarnai dengan komputer) dan diterbitkan secara digital (sebagai bentuk lain dari versi cetaknya) Imansyah Lubis (2011: 21). Sedangkan Pelestarian dalam Kamus Bahasa Indonesia berasal dari kata lestari, yang artinya adalah tetap selama-lamanya tidak berubah. Kemudian dalam penggunaan bahasa Indonesia, penggunaan awalan *pe-* dan akhiran *-an* artinya digunakan untuk menggambarkan sebuah proses atau upaya (Endarmoko, 2006). Sedangkan Lingkungan adalah keadaan sekitar yang mempengaruhi perkembangan dan tingkah laku makhluk hidup. Segala sesuatu yang ada disekitar manusia yang mempengaruhi perkembangan kehidupan manusia baik langsung maupun tidak langsung juga merupakan pengertian lingkungan.

Dalam komik sendiri terdapat elemen-elemen desain komik, elemen-elemen menurut M.S Gumelar (2011:26) adalah bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh dalam suatu komposisi, dan bagian-bagian pembentuknya tersebut dapat dipisah-pisah menjadi bagian lebih kecil tersendiri. Elemen-elemen desain dalam komik tersebut diantaranya *space, form, image, tone, teks, colour (hue), point & dot, pattern, line, texture, shape, voice, sound dan audio*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sumoroto 1 Ponorogo. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas 5 Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif karena menyajikan data yang berupa kata-kata dan bahasa. Penelitian kualitatif menurut Sukmadinata yaitu suatu penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, aktivitas social, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok (Sukmadinata, 2007: 60).

Subjek untuk penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN Sumoroto 1 Ponorogo yang merupakan informan utama. Sebagai triangulasi, peneliti memanfaatkan Kepala Sekolah dan guru kelas. Pada penelitian ini data didapatkan dari berbagai sumber dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data antara lain observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan pengamatan yang jelas, rinci, lengkap dan sadar tentang proses pembelajaran menggunakan media komik digital. Peneliti juga melakukan wawancara pada Kepala Sekolah dan guru kelas serta beberapa siswa. Dokumen yang digunakan pada penelitian ini berupa daftar responden penelitian, foto kegiatan pembelajaran dan hasil belajar. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa ketika melaksanakan pembelajaran menggunakan media komik.

Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan saat pengumpulan data sedang berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data. Aktivitas dalam menganalisis data kualitatif antara lain: (a) Reduksi data, merupakan proses pemilihan, pemisahan, perhatian dan penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan yang ditemukan di lapangan; (b) penyajian data, dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam melihat gambaran secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu saja dari penelitian; (c) penarikan kesimpulan, merupakan verifikasi secara terus menerus sepanjang proses penelitian berlangsung yaitu selama proses pengumpulan data. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan pengambilan intisari dari rangkaian kategori hasil penelitian berdasarkan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan triangulasi. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut. Penelitian ini menggunakan dua jenis triangulasi yaitu triangulasi sumber dan

triangulasi teknik. Triangulasi sumber digunakan peneliti untuk mengecek data yang diperoleh dari siswa, guru kelas dan kepala sekolah. Sedangkan triangulasi teknik digunakan peneliti setelah mendapatkan hasil wawancara yang kemudian dicek dengan hasil observasi dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan akan dipaparkan dalam bentuk deskriptif dari tahap awal hingga tahap akhir. Penelitian ini akan mendeskripsikan pelaksanaan media pembelajaran berupa komik digital di sekolah dasar terutama padakelas V. Komik digital ini menceritakan cara melestarikan lingkungan sekitar dan cara menjaga lingkungan agar tetap bersih sehingga hidup jadi lebih sehat. Komik ini bisa dibuka di computer atau di smartphone dengan format PDF. Di akhir komik juga diselipkan amanat yang harus dibaca siswa yaitu siswa harus menjaga lingkungan sekitar

Tahap awal penelitian yaitu berupa kegiatan observasi. Peneliti mengobservasi kegiatan pembelajaran yang ada di kelas terutama di kelas V Sekolah Dasar. Data yang diperoleh pada tahap observasi awal yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan Persiapan Pembelajaran

Guru melakukan persiapan pembelajaran dahulu sebelum memulai pembelajaran di kelas dengan menggunakan media komik digital. Awalnya guru menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). RPP disusun dengan format pada kurikulum 2013 dan menggunakan pendekatan *scientific*. RPP dibuat mengacu pada silabus di kurikulum 2013 kelas V semester 2. Tema yang digunakan yaitu tema 9 Manusia dan Lingkungan. Alokasi waktu untuk pembelajaran ini yaitu 6x35 menit. RPP disusun berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ada di silabus.

Pembelajaran yang digunakan merupakan pembelajaran tematik integrative yang terdiri dari 3 mata pelajaran antara lain yaitu Bahasa Indonesia, PKn dan IPA. Kompetensi dasar untuk Bahasa Indonesia yaitu Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku. Kompetensi dasar untuk PKn yaitu Memahami hak kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, dan sekolah. Sedangkan kompetensi dasar untuk IPA yaitu mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan.

Rencana pelaksanaan disusun dengan memperhatikan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Sedangkan indikator untuk Bahasa Indonesia yaitu mempelajari isi teks tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia, menjawab isi teks tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia, mengidentifikasi teks tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia. Indikator untuk mata pelajaran PKn yaitu menjelaskan hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah, dan masyarakat yang berkaitan dengan pelestarian lingkungan, menampilkan hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah, dan masyarakat yang berkaitan dengan pelestarian lingkungan, mendemonstrasikan hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah, dan masyarakat yang berkaitan dengan pelestarian lingkungan. Sedangkan untuk mata pelajaran IPA indikatornya yaitu menjelaskan pengaruh kegiatan manusia terhadap perubahan yang terjadi di alam, menjawab pertanyaan tentang pengaruh kegiatan manusia terhadap perubahan yang terjadi di alam, mengidentifikasi pengaruh kegiatan manusia terhadap perubahan yang terjadi di alam.

2. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas

Pembelajaran disusun sesuai dengan rencana yang telah dibuat dan berpedoman pada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah dibuat. Pembelajaran dilakukan di kelas V Sekolah Dasar. Pembelajaran tematik integratif dimulai dari jam pertama hingga jam terakhir. Pada pelaksanaan pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a. Kegiatan Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan langkah awal yang dilakukan guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. Kemudian guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran atau presensi kemudian memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Setelah itu guru dan siswa melakukan yel-yel dan lagu-lagu untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Setelah itu guru menginformasikan kepada siswa tentang tema yang akan dipelajari pada pertemuan ini dan juga menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. Pada tahap ini guru juga melakukan apersepsi yaitu dengan memberikan pertanyaan misalnya, apakah disekitar rumah kalian ada sungai? Dimana kalian membuang sampah?

b. Kegiatan Inti

Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mendeskripsikan ilustrasi gambar yang merangkum kompetensi-kompetensi yang akan dipelajari, siswa mengamati gambar yang menunjukkan contoh-contoh kondisi lingkungan alam sekitar setelah itu mengamati dan menganalisis gambar secara cermat. Siswa menjawab pertanyaan pada buku siswa berdasarkan pengamatan gambar. Pada kegiatan: Ayo Bacalah: siswa membaca komik digital yang berjudul “cintailah lingkunganmu”. Guru menunjuk satu siswa untuk membacakan bacaan tersebut dan meminta siswa lain menyimak. Selesai membaca, siswa diminta untuk membuat peta pikiran atau mind map. Peta pikiran atau Mind map dibuat berdasarkan informasi yang terdapat dalam komik digital “cintailah lingkunganmu”. Siswa diminta berdiskusi untuk mengetahui hak, kewajiban, dan tanggung jawab manusia terhadap lingkungan di sekitar kita. Siswa membaca ilustrasi percakapan pada buku siswa. Pada kegiatan: Ayo, Berdiskusi: siswa berdiskusi tentang penyebab terjadinya banjir yang diakibatkan karena perilaku manusia. Guru menciptakan suasana interaktif dan atraktif dengan mengajak siswa melaksanakan diskusi secara klasikal. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih para petugas diskusi, seperti pembawa acara, sekretaris/notulis, dan lain-lain. Siswa-siswa lain bertindak sebagai peserta diskusi. Pembawa acara bertanggung jawab atas jalannya diskusi. Pembawa acara juga bertugas untuk membacakan pertanyaan-pertanyaan untuk didiskusikan oleh peserta. Notulis bertugas untuk mencatat kejadian-kejadian yang terjadi saat diskusi berlangsung, seperti pendapat-pendapat yang disampaikan oleh peserta diskusi. Siswa diminta melakukan wawancara dengan orang tua dan orang-orang di lingkungan sekitar (RT) berkaitan dengan luas lahan yang dimilikinya. Sebelum melakukan wawancara siswa diminta untuk menyusun daftar pertanyaan dan simulasi wawancara. Simulasi wawancara dapat dilakukan dengan menunjuk beberapa anak sebagai contoh siswa diminta untuk mencatat secara lengkap semua data responden dan informasi yang diberikan. Selesai mengumpulkan informasi melalui wawancara, siswa diminta untuk menyajikan hasil wawancara dalam bentuk Laporan Hasil Wawancara. Penulisan hasil wawancara harus

dilakukan secara lengkap, jelas, dan akurat. Berikan kesempatan kepada siswa untuk saling mengecek Laporan Hasil Wawancara antara siswa satu dengan siswa yang lain. Siswa diminta untuk membaca dan mencermati data dan informasi hasil wawancara pada buku siswa.

Siswa diminta untuk mengurutkan data dan informasi yang telah dibacanya dalam bentuk tabel pada buku siswa. Siswa diminta untuk berdiskusi dengan orang tuanya mengenai tindakan-tindakan atau perilaku untuk menghindari atau mencegah banjir.

c. Kegiatan Penutup

Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Melakukan penilaian hasil belajar.

Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).

3. Hasil Evaluasi

Pada kegiatan pembelajaran tematik kali ini setelah diadakan tes evaluasi, nilai rata-rata kelas sebesar 83 dan 85% siswa nilainya di atas rata-rata. Nilai terendahnya yaitu 65 dan nilai tertinggi yaitu 100. Kriteria Ketuntasan Minimum yang sudah disepakati yaitu 75. Terdapat 3 siswa yang nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan di tentang pelaksanaan pembelajaran menggunakan media komik digitl dapat diambil kesimpulan antara lain pelaksanaan pembelajaran tematik menguunakan media komik digital sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telan dibuat sebelumnya dan siswa terlihat sangat tertarik membaca komik dan sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Nilai siswa ketika dilaksanakan tes evaluasi sudah di atas rata-rata.

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan saran yang diajukan peneliti antara lain peran guru sangat dominan dalam kegiatan pembelajaran sehingga guru hars dapat menempatkan dirinya sebagai panutan yang baik bagi siswa. Guru sebaiknya lebih mengembangkan media pembelajaran dan strategi pembelajaran agar dapat membuat siswa aktif belajar dan tidak cepat bosan dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2011). *Revitalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Makalah disajikan dalam Pidato Pengukuhan Guru Besar, Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) UM, Malang, 8 Juni.
- Darmiyati, Z. (2008). *Humanisasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara,
- Endarmoko, E. (2006). *Thesaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks
- Izham, D. 2012. "Cara cepat belajar Adobe Flash", Ilmu Komputer.com, Malang
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud No.54 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Lubis, I. (2011). *Sejarah Komik Menuju Masa Depan*. Slideshare. Net
- Purwanto, D. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Rusman. (2012). *Model –Model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada
- Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

- Trianto. (2010). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progesif. Jakarta :PT Rineka Cipta
- Winarsih, H. (2008). Hubungan Perubahan Fisik Wanita Dengan Kecemasan Wanita Dalam Menghadapi Menopause Di Dusun Sinangoh Kecamatan Kajen Pekalongan