

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa dapat pengalaman yang bermakna. Pembelajaran terpadu sendiri adalah pembelajaran yang dapat menghubungkan berbagai gagasan, konsep, konsep ketrampilan, sikap dan nilai baik dalam pelajaran maupun antara pelajaran Permendikbud No. 57 Tahun 2014 (dalam Malawi & Kadarwati 2017: 1). Menurut Joni (dalam Kadir & Arsohah, 2015:6) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang dapat membuat siswa secara individual atau kelompok aktif dalam mencari, menggali, serta menemukan konsep, prinsip pengetahuan secara holistic, bermakna dan autentik. Selain itu pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan siswa untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran untuk memecahkan masalah, sehingga dapat menumbuhkan kreatifitas siswa sesuai dengan potensi yang dimiliki.

Pembelajaran tematik menurut Hadi Subroto (dalam Kadir & Asrohah, 2015:6) pembelajaran tematik adalah pembelajaran dengan satu pokok bahasan atau tema tertentu yang dapat dihubungkan dengan pokok bahasan lain, yang dilakukan secara langsung atau di rencanakan, baik dari satu pelajaran atau lebih dan disertakan dengan berbagai pengalaman

belajar siswa, maka pembelajaran akan menjadi lebih bermakna. Jadi pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran dengan pengalaman siswa dalam kehidupan siswa sehari-hari sehingga dapat memberikan pengalaman berharga bagi siswa. Sesuai dengan pendapat tersebut, Prastowo (dalam Kuncahyono, 2017:775) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah proses pembelajaran yang bermakna dan berwawasan multikurikulum yaitu pembelajaran yang berwawasan tentang penguasaan materi atau bahan ajar dan pengembangan kemampuan berpikir matang dan sikap dewasa dalam memecahkan masalah kehidupan.

Berdasarkan penjelasan diatas pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa dapat mendapatkan pengalaman yang bermakna. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada siswa untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran untuk memperoleh pengalaman langsung, sehingga bisa berlatih dalam menemukan pengetahuan sendiri.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Suatu pembelajaran dikatakan sebagai pembelajaran tematik apabila memiliki karakteristik-karakteristik tertentu. Karakteristik tersebut menurut Akhmad Sudrajad (dalam Mahwi & Kadarwati, 2017 :6) sebagai berikut : (1) Pembelajaran berpusat pada siswa, (2) memberikan pengalaman langsung, (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, (4) Menyajikan konsep dari mata pelajaran, (5) Pembelajaran tematik bersifat fleksibel, (6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, (7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Kemudian Pembelajaran tematik memiliki karakteristik karakteristik sebagai berikut, menurut (Majid, 2017:89): (1) berpusat pada siswa, (2) memberikan pengalaman langsung, (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, (5) bersifat fleksibel, (6) belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan karakteristik di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran tematik yang dijadikan subyek adalah siswa, pembelajaran secara langsung, fleksibel, menerapkan prinsip belajar sambil bermain yang tentunya disukai oleh siswa, dengan prinsip itu tentu akan membuat siswa aktif dalam belajar. Karakteristik pembelajaran tematik diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pada pembelajaran tematik terdapat kompetensi inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator dari berbagai mata pelajaran yang dipadukan dalam tema yang sudah dipilih (Majid, Abdul, 2015:97). Untuk mengetahui pemetaan Kompetensi Dasar yang di tetapkan pada kelas V3 sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kompetensi Inti pembelajaran tematik kelas 3

No.	Kompetensi Inti
1	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara
2	Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tau tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

-
- 3 Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.
-

Kompetensi Dasar yang termuat pada Tema 4 kelas III dijelaskan dalam table sebagai berikut:

Tabel 2.2 Kompetensi Dasar Tema 4 subtema 4

No	Materi Pelajaran	Kompetensi Dasar
1.	Bahasa Indonesia	<p>3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis</p> <p>4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata bajku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri</p>
2.	Pendidikan Pancasila dan kewargangaraan	<p>3.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai keluarga dan warga sekolah</p>
3.	Matematika	<p>3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil dua bilangan cacah</p> <p>4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat di nyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil</p>

No	Materi Pelajaran	Kompetensi Dasar
		bagi dua bilangan cacah

Subtema yang digunakan pada penelitian ini yaitu subtema 4, mata pelajaran yang terdapat pada subtema 4 yaitu Bahasa Indonesia, PPKn dan Matematika Kompetensi dasar pada tema 4 subtema 4 akan dijelaskan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2.3 Indikator tema 4 subtema 4

No	Materi Pelajaran	Indikator
1.	Bahasa Indonesia	3.10.1 Mengidentifikasi ungkapan yang menyatakan masalah dan penyelesaian 4.10.1 Menuliskan masalah (sederhana) tentang lingkungan tempat tinggalnya dan saran penyelesaiannya
2.	Pendidikan Pancasila dan kewargangaraan	3.2.1 Menuliskan kewajiban dan hak sebagai warga negara terkait gambar 4.2.1 Menuliskan cerita tentang pengalamannya melaksanakan kewajiban dan hak warga negara
3.	Matematika	3.3.1 Menentukan dua bilangan cacah yang hasil baginya diketahui 4.3.1 Membuat pembagian dua bilangan cacah yang hasilnya di tentukan sendiri

2. Media

a. Pengertian Media pembelajaran

Pada kegiatan pembelajaran tidak hanya proses interaksi antara guru dan siswa saja, tetapi ada interaksi dengan media yang digunakan guru dan siswa saat pembelajaran. Media adalah pengantar atau perantara, yaitu sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima Suprihatinrum dalam (Kuncahyono 2017: 774). Sedangkan menurut Wulandari (2018:78) media pembelajaran merupakan suatu perantara yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, pembelajaran dapat terlaksana sesuai tujuan pembelajaran. Sedangkan Menurut Sanjaya (dalam Haryono, 2015:47) media pembelajaran sebagai alat dan bahan yang digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran di artikan sebagai alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan serta dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dalam belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan dan terkendali Sumanto (dalam Haryono, 2015:48). Menurut Sutikno (dalam Haryono, 2015:48) media dapat di artikan sebagai alat untuk memberikan informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa. Berdasarkan penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa, sehingga dapat mendorong kemauan siswa dalam belajar lalu terjadinya proses pembelajaran. Media pembelajaran.

b. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi untuk membantu proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran yaitu :

- a. Mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh siswa.

- b. Mendapatkan gambaran secara jelas tentang benda yang sulit di amati langsung.
- c. Memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungannya.
- d. Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik.
- e. Membangkitkan keinginan dan minat baru siswa.
- f. Membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
- g. Siswa diberikan pengalaman yang menyeluruh yaitu dari yang konkret sampai abstrak.
- h. Memudahkan siswa dalam membandingkan, mengamati, mendeskripsikan benda (Haryono, 2015 : 49-50).

Fungsi media pembelajaran menurut Sanjaya (2017 : 73-77) dapat dijelaskan bahwa, media pembelajaran sebagai alat bantu guru, dapat menyampaikan materi. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa karena kebermaknaan isi media yang diciptakan atau dikembangkan dalam menyampaikan materi dengan menarik dan tersampaikan dengan baik. Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran dapat menyatukan pemahaman informasi yang sama.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah dapat membantu guru dalam menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan nyata dan mudah diterima oleh siswa. Membuat siswa tidak bosan saat pembelajaran, jadi pembelajaran jadi menyenangkan bagi siswa, siswa lebih paham dalam belajar, sehingga siswa akan lebih giat belajar, berani tampil dan termotivasi untuk belajar dan dapat meningkatkan proses belajar.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media Pembelajaran memiliki banyak manfaat untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Syafi'I (dalam Haryono, 2015 :50) manfaat dari media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Media dapat membangkitkan perhatian siswa.
- b. Media dapat memperjelas informasi yang disampaikan oleh guru.
- c. Media menstimulasi ingatan siswa.
- d. Media dapat memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- e. Media dapat membangkitkan performansi siswa yang relevan dengan materi.
- f. Media dapat mendorong ingatan siswa, mentransfer pengetahuan keterampilan dan sikap yang sedang di pelajari.

Manfaat media pembelajaran menurut Sudirman (dalam Indrayani, 2015:58) sebagai berikut: Memperjelas penyajian pesan. Mengatasi keterbatasan ruang. Meningkatkan keaktifan peserta didik. Mengatasi kesulitan guru.

Kemudian manfaat media pembelajaran menurut Sanjaya (2012: 69-72), diantaranya yaitu:

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
2. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.
3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penjelasan manfaat media pembelajaran menurut Sanjaya (2012:69-72) dapat disimpulkan bahwa media dapat menampilkan suatu peristiwa atau objek yang telah ada dengan menggunakan *foto*, *film* dan *video* tanpa harus melihat langsung ke lokasi. Media pembelajaran berguna untuk memanipulasi suatu keadaan dan peristiwa tertentu, guru dapat menyajikan media tersebut dalam bentuk *komik* yang menggambarkan peristiwa tertentu. Penggunaan media

dalam pembelajaran dapat menambah ketertarikan siswa terhadap pembelajaran karena media sebagai suatu yang baru dan menarik perhatian.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa manfaat media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran.

d. Macam-macam media

Media memiliki beberapa macam. Menurut Munadi (2010), macam – macam media dibagi menjadi 3 yaitu media audio, media visul, dan media audio – visual. Berikut adalah penjelasannya :

1) Media Audio

“Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata” Munadi (2010: 55). “Jenis – jenis media *audio* adalah program radio dan program media rekam (*software*), yang disalurkan melalui *hardware* seperti radio dan alat – alat perekam seperti *phonograph record (disc recording)*, audio tape (*tape recorder*) yang menggunakan pita magnetik (*cassette*), dan *compact disk*” Munadi (2010 : 55 – 56).

2) Media Visual

“Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Jenis media ini adalah media cetak verbal, media cetak – grafis, dan media visual non cetak. Media visual – verbal merupakan media visual yang memuat pesan – pesan verbal (pesan linguistik berbentuk tulisan). Media visual –

nonverbal – grafis adalah media visual yang memuat pesan nonverbal yakni berupa simbol – simbol visual atau unsur – unsur grafis, seperti gambar (sketsa, lukisan, dan photo), grafik, diagram, bagan, dan peta. Media visual nonverbal – tiga dimensi adalah media visual yang memiliki tiga dimensi, berupa model, seperti miniatur, *mock up*, *specimen*, dan *diorama*” Munadi (2010 : 56).

3) Media Audio – Visual

“Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat layaknya media dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat layaknya media visual juga pesan verbal dan non verbal yang terdengar layaknya media audio diatas. Semua program tersebut dapat disalurkan melalui peralatan seperti *film*, *video*, dan televisi dan dapat disambungkan pada alat proyeksi (*projectable aids*)” Munadi (2010: 56).

4) Multimedia

“Multimedia yakni media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet misalnya media interaktif. Salah satu media yang dapat menjalankan fungsi adalah program multimedia interaktif. Multimedia interaktif dapat dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik” (Munadi, 2010: 152).

e. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut Kemp & Dayton yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:37) mengelompokkan media kedalam delapan jenis yaitu:

- (1) Media cetakan, (2) Media pajang, (3) *Overhead transparencies*, (4) Rekapian *audiotape*, (5) *Seri slide* dan *filmstrips*, (6) Penyajian *multi-image*, (7) Rekaman video dan film hidup, (8) Komputer.

Berdasarkan keterlibatannya media dengan berbagai indera yang ada pada manusia, media dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok besar. Menurut Munadi (2010:54-57) mengemukakan bahwa media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok besar, yaitu: (1) Media audio, (2) Media visual, (3) Media audio visual, dan (4) Multimedia.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa jenis media seperti:

- a. Media audio,
- b. Media visual
- c. Media audio visual.

Media dua dimensi atau grafis, media tiga dimensi tersebut dapat membantu guru dan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang akan di ajarkan. Salah satu jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media visual yang didalamnya terdapat gambar sticker.

f. Merancang Media Pembelajaran

Ada banyak cara dalam membuat media. Langkah –langkah yang dilakukan dalam membuat media menurut Haryono (2014) adalah sebagai

berikut: (1) Mempelajari tujuan dan kompetensi yang akan dicapai dengan menggunakan media. Tujuan dan kompetensi ini seperti kurikulum yang berkenaan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan materi pokok pembelajaran, (2) menentukan media yang akan dibuat atau dikembangkan, (3) membuat desain media yang menarik dari segi penampilam dan praktis dalam penggunaannya, (4) menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, (5) membuat alat sesuai rancangan, (6) mengujicoba alat yang telah dibuat untuk mengetahui hasil media yang dibuat, (7) menyempurnakan alat atau bagian komponen media, (8) mengevaluasi media yang telah dibuat, (9) memproduksi media, (10) menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.

Merancang media juga harus memperhatikan beberapa hal sebagai berikut: (1) Sesuai dengan usia anak, (2) media tidak membahayakan anak ketika digunakan, (3) mudah dalam penggunaanya, (4) tidak mudah rusak, (5) membantu siswa untuk mendapatkan informasi atau pemahaman suatu materi. Berdasarkan penjelasan (Haryono, 2015 : 65-66) dapat disimpulkan bahwa merancang media harus memperhatikan beberapa hal yaitu media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang akan dicapai dengan menggunakan media tersebut, selain itu media juga harus tahan lama atau tidak mudah rusak, mudah penggunaanya, tidak membahayakan anak ketika digunakan dalam proses belajar, membuat siswa mendapatkan informasi, dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

g. Cara Pemilihan Media Pembelajaran

Cara pemilihan media menurut Nana Sudjana (dalam Haryono, 2017:67) adalah sebagai berikut: (1) menentukan jenis media dengan tepat, (2)

menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat, (3) menyajikan media dengan tepat, (4) menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Sedangkan menurut Aqiq (dalam haryono, 2017 : 67) adalah sebagai berikut : (1) kompetensi pembelajaran, (2) karakteristik peserta didik, (3) karakteristik media, (4) waktu yang tersedia, (5) biaya yang diperlukan, (6) ketersediaan fasilitas / peralatan, (7) konteks penggunaan, (8) mutu teknis media.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa cara pemilihan media harus memperhatikan beberapa hal yaitu kompetensi pembelajaran, karakteristi peserta didik, menentukan jenis media dengan tepat, menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu yang tepat, tempat dan situasi yang tepat dalam memilih media, ketersediaan fasilitas atau perlatan dan konteks penggunaan media.

3. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian *Komik*

Media *Komik* adalah media yang digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Media ini dikembangkan sebagai suatu inovasi agar dapat digunakan pada saat proses pembelajaran. Dengan adanya media *Komik* diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang di sampaikan guru. Media *Komik* memuat materi pada buku tematik kelas III sekolah dasar tema 4 subtema 4. Media ini akan di gunakan untuk 3 mata pembelajaran diantaranya Bahasa Indonesia, PPKn, dan Matematika. Media ini nantinya akan fokus pada mata pelajaran PPKn yaitu tentang materi keberagaman sosial budaya

masyarakat . Media *Komik* juga bisa digunakan untuk memuat permainan saat proses pembelajaran.

b. Rancangan Media *Komik*

Media *Komik* ini adalah modifikasi dari Cerita *Komik* yang berbentuk tiga dimensi Media *Komik* ini merupakan media pembelajaran yang dalam proses pembuatan menggunakan buku pul op. Media *Komik* memiliki gambar seperti animasi yang di dalamnya mempunyai petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, materi pembelajaran.

Media *Komik* ini berisikan gambar-gambar animasi 3D antara guru dan siswa yang berinteraksi. Media *Komik* dalam penggunaannya menggunakan buku pul op harus membaca bersama-sama agar siswa dapat melihat dan mendengarkan secara bersama-sama.

Langkah- langkah penggunaan Media *Komik berbasis kearifan lokal* yaitu yang pertama buka buku, nanti akan masuk halaman profil, menu masuk, halaman untuk memulai, halaman tema yang diajarkan, halaman tujuan pembelajaran, halaman materi, evaluasi yang berisikan 10 soal, refleksi, do'a dan penutup.

c. Karakteristik siswa kelas 3 SD

Menurut piaget pada tahap operasional konkret, dimulai umur 7 – 11 tahun. Pemikiran operasional konkret mencakup penggunaan operasi. Penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, tetapi hanya situasi konkret. Kemampuan untuk mengklarifikasikan sesuatu sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak.

Ciri-ciri perkembangan kognitif anak usia 7-11 tahun. Menurut piaget, usia SD masuk pada tahap opsional konkrit sebagai berikut :

1. Anak mampu berpikir logis
2. Memahami konsep percakapan
3. Mengorganisasi objek kedalam klasifikasi
4. Mampu mengingat, memahami dan memecahkan masalah yang bersifat konkrit

Karakteristik siswa kelas 3 SDN Kedung Lengkong dalam proses pembelajaran yakni siswa kadang sulit untuk mengikuti pembelajaran dikarenakan masalah gadget/handphone yang dimiliki serta koneksi untuk membuka media pembelajaran berupa Video, Power Point (PPT), Buku siswa, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan lainnya masih dirasa sulit. Selain itu, Wali kelas, Kelas 3 SDN Kedung Lengkong Malang kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi untuk membuat video, sehingga guru hanya memanfaatkan Video Pembelajaran dari YouTube untuk memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran

B. Kajian Relevan

No.	Penulis	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Nadia Astri Pandan Wangi, Firosalia Kristin, Indri Anugraheni (2019)	Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kompetensin Berbahasa Pada Siswa kelas 3 SD	Hasil observasi kompetensi bebrbahasa siswa mengalami penibgkatan dari sebelum menggunakan media komik hanya 48,8% dan setelah menggunakan media komik menjadi 71,25%, artinya kompetensi berbahasa meningkat 22,75%.	Sama-sama menggunakan media komik dalam pembelajara n	Pada penelitian tersebut fokus pembahasannya mengacu pada mata pelajaran bahasa indonesia dalam meningkatkan kompetesni berbahasa pada kelas 3 SD. Sedangkan pada peniti ini fokus pembahasannya terletak pada pembelajaran tematik

			Berdasarkan hasil validasi ahli matri, ahli media, angket respon guru dan siswa yang rata-rata menunjukkan katategori baik, maka media komik Bahasa Indonesia yang dikembangkan layak digunakan untuk membantu siswa.		tentang materi keberagaman sosial budaya masyarakat
2.	Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, Lina Novita (2017)	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V SD Di Bogor	Hasil peneliti menunjukkan adanya ketertarikan minat belajar siswa dengan penggunaan media komik digital. Media yang dikembangkan, dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi dan hasil uji coba. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik di gital dapat dikembangkan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.	Sama-sama menggunakan media komik dalam pembelajaran	Pada penelitian tersebut fokus pembahasannya tentang proklamasi yang mengacu pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SD. Sedangkan pada peneliti ini lebih fokus pembahasannya yang berkaitan dengan pembelajaran tematik.
3.	Henggang Bara Saputra, Soeharto (2015)	Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik	Pembelajaran tematik dengan mediakomik dikembangkan efektif meningkatkan nilai karakter siswa. Peningkatan karakter siswa disiplin siswa masuk dalam kategori sedang dengan nilai gain	sama-sama menggunakan media komik dengan pembelajaran dan sama-	Pada penelitian tersebut fokus pada pendidikan karakter yang di buat dalam bentuk komik pada mata pelajaran tematik integratif kelas IV SD. Sedangkan pada peneliti ini fokus pembahasannya tentang

		Integratif Kelas IV SD	score sebesar 0,62 dan peningkatan karaktere tanggung jawab siswa masuk	sama menggunakan pembelajaran tematik	media komik yang dikembangkan dalam bentuk komik berbasis lokal.
4.	Wahyu Nuning Budiarti, Haryanto (2016)	Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV	Terdapat peningkatan nilai pretest terhadap posttest motivasi belajardan keterampilan membaca pemahaman anatar kelas komtrol dan kelas eksperimen. Uji dan hasil peniliti bahwa medis komik berpengaruh secara positif	sama-sama menggunakan media komik dalam pembelajaran	pada peniliti ini tersebut menyangkut tentang media komik untuk peningkatan motivasi belajar dan keterampilan membaca fokus pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas IV. Sedangkan penili ini fokus pembahasannya media komik yang dikembangan bentuk komik berbasis lokal terletak pada pembelajaran tematik

C. Kerangka Berpikir



