



INOVASI MEDIA KOMBERFOSIS DAN MODEL COMPLETE STORY DI SD NEGERI 87 AMBON

Alfi Hasan¹

¹*Sekolah Dasar Negeri 87 Ambon*

Abstract

The learning outcomes of the 4th grade students of SDN 87 Ambon in the Islamic Religious Education is still poor, only 52% of them meet the minimum criteria of Kriteria Ketuntasan Minimal/KKM (minimum passing criteria). To minimize this weakness, learning innovations need to be carried in order to activate the students' involvement and fun literacy activities that can trigger students' interest in learning Islamic History. For this reason, the author chooses a comic as a media to study Islamic History. The comic is made from student photos using Ambon dialect language and combined with complete story learning models. Through this media or known as komberfosis (komik berbasis foto siswa), the writer records student activities by taking pictures. By using this media, the students learning outcomes increase, the average of student mastery reached 90%. Overall, the learning of Islamic Education and Budi Pekerti in the material of the Story of the Prophet's by using komberfosis media and the complete story learning model has reached KKM.

Keywords: *komberfosis media and learning model, complete story.*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan investasi yang paling utama bagi setiap bangsa, apalagi bagi bangsa yang sedang berkembang yang giat membangun negaranya. Pembangunan hanya dapat dilakukan oleh manusia yang dipersiapkan melalui pendidikan. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 dinyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara” (Sisdiknas, 2003).

Sejalan dengan hal tersebut, seluruh pelaksanaan proses pendidikan di lembaga-lembaga pendidikan haruslah mengacu kepada tujuan yang telah dirumuskan dalam undang-undang. Begitu juga dengan pendidikan Agama, yang memiliki peran penting dalam kehidupan umat manusia, harus mengacu pada undang-undang. Pendidikan Agama Islam pada jenjang sekolah dasar, selain sebagai mata pelajaran tersendiri, juga perlu diberi muatan keagamaan yang mendukung peningkatan keimanan dan ketakwaan para siswa. Bahan pengajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar meliputi lima muatan aspek, yaitu fiqih, Al-Quran, aqidah, akhlak, dan tarikh. (Kemdikbud, 2013: 2).

Berdasarkan dinamika budaya dan sosial yang terjadi akhir-akhir ini di Indonesia berupa tindakan-tindakan kriminalisme, premanisme, dan semaraknya berita-berita *hoaks* yang berindikasi saling memfitnah di media sosial. Dengan demikian, literasi yang paling tepat untuk menjawab persoalan ini adalah literasi agama. Literasi agama sebagai kemampuan untuk melihat dan menganalisis titik temu antara agama dan kehidupan sosial, politik, dan budaya dari beragam sudut pandang. Pendidikan Agama Islam haruslah menjadi seperangkat peristiwa yang mampu mengondisikan, mendorong, melayani, dan mengarahkan kegiatan peserta didik, dan peserta didik sudah sepantasnya terlibat

sepenuhnya dalam kegiatan pembelajaran. Artinya, peserta didik menjadi aktor dalam pembelajarannya sendiri.

Kondisi ini sering dijumpai di sekolah-sekolah, salah satunya di kelas IV SD Negeri 87 Ambon Kecamatan Sirimau Kota Ambon, Provinsi Maluku. Berdasarkan hasil pengamatan penulis pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Tarikh (Sejarah Islam) dijumpai hasil belajar hanya mencapai 63 % peserta didik yang memenuhi KKM, itu menandakan bahwa masih terdapat 37 % peserta didik yang belum tuntas. Salah satu upaya yang dapat mengurangi kelemahan ini adalah dengan adanya inovasi-inovasi pembelajaran, baik dari metode maupun pada penemuan hal-hal baru yang sesuai dengan dunia anak yang berupa media pembelajaran.

Atas dasar itulah penulis terpenggil untuk menciptakan sebuah karya inovasi pembelajaran melalui media yang mampu mengaktifkan keterlibatan kegiatan literasi peserta didik dan model pembelajaran menyenangkan yang dapat memicu minat belajar peserta didik. Penulis memilih media komik berbasis foto siswa dengan menggunakan dialek Ambon yang dikombinasikan dengan model pembelajaran *complete story* (melengkapi cerita) pada pembelajaran Tarikh (Sejarah Islam).

Media pembelajaran komik yang dimaksudkan di sini adalah penulis menyusun kerangka cerita tentang pembelajaran di dalam kelas tentang kisah keteladanan nabi dan rasul. Selanjutnya, penulis memanfaatkan kamera pada HP Android untuk memotret aktivitas siswa, baik di dalam maupun di luar kelas. Hasil foto tersebut diolah melalui *software* Adobe Photoshop untuk dijadikan tampilan kartun dan diekspor ke dalam *software comic life* untuk diatur cerita dan tampilannya sehingga menarik untuk dilihat dan dibaca. Media ini penulis namakan media pembelajaran komik berbasis foto siswa atau disingkat media *komberfosis*.

Model pembelajaran *complete story* adalah salah satu bentuk model pembelajaran yang tepat untuk materi kisah sejarah. Model ini penulis namakan *complete story* karena pada kegiatan pembelajaran disajikan susunan

cerita yang belum lengkap kemudian peserta didik ditugaskan untuk melengkapi isian dari cerita tersebut. Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penulis merasa tertarik untuk mengkreasikan media *komberfosis* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi tarikh melalui model pembelajaran *complete story* di Kelas IV SD Negeri 87 Ambon Kecamatan Sirimau Kota Ambon Provinsi Maluku Tahun Ajaran 2017/2018.

Bardasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Apa yang dimaksud dengan media *komberfosis* dan model pembelajaran *complete story* dalam pembelajaran Tarikh di kelas IV SD Negeri 87 Ambon Kecamatan Sirimau, Kota Ambon, Provinsi Maluku?
- 2) Bagaimanakah aplikasi media *komberfosis* dan model pembelajaran *complete story* dalam pembelajaran Tarikh di kelas IV SD Negeri 87 Ambon Kecamatan Sirimau, Kota Ambon, Provinsi Maluku?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media *komberfosis* dan model pembelajaran *complete story* dalam pembelajaran Tarikh di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 87 Ambon Kecamatan Sirimau, Kota Ambon, Provinsi Maluku?

Sementara itu, tujuan dari penggunaan media pembelajaran *komberfosis* melalui model pembelajaran *complete story* pada materi tarikh ini adalah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di kelas IV SD Negeri 87 Ambon Kecamatan Sirimau, Kota Ambon, Provinsi Maluku.

Penggunaan media pembelajaran *komberfosis* melalui model pembelajaran *complete story* dapat bermanfaat, baik bagi sekolah, guru, dan peserta didik. Manfaat bagi sekolah adalah menambah koleksi media pembelajaran; memberi masukan kepada guru dan kepala sekolah tentang pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran; serta meningkatkan iklim pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif di sekolah. Manfaat bagi guru adalah memperkaya pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran yang mudah diadopsi, diadaptasi dan diimplementasikan serta berbiaya murah atau terjangkau secara ekonomis; dapat memotivasi dalam

menyelenggarakan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, inovatif yang berpusat pada peserta didik; serta dapat memanfaatkan HP Android yang dimiliki guru guna meningkatkan kreativitas di bidang pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Sementara itu, manfaat bagi peserta didik adalah dapat membiasakan peserta didik untuk kerjasama, musyawarah dan menghargai pendapat orang lain; menambah dan mengelola informasi melalui kegiatan literasi membaca komik dan menceritakan kembali isi komik; dan meningkatkan keterampilan berfikir kritis.

B. Metode

1. Konsep Dasar Pendekatan Teoritis

Berdasarkan konsep-konsep yang berhasil penulis himpun dalam penyusunan karya inovasi pembelajaran ini, dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Karya inovasi ini dapat menggerakkan minat baca peserta didik (literasi) melalui membaca dan menceritakan kembali isi komik.
- b. Dari sisi perkembangan psikologi, karya inovasi ini dapat mengakomodir latar belakang kemampuan peserta didik yang berbeda dan dapat memberikan proses pembelajaran yang bermakna.
- c. Karya inovasi pembelajaran ini dapat membangun pengetahuan dan keterampilan yang konstruktif, karena peserta didik terlibat secara langsung dalam pembelajaran.
- d. Karya inovasi ini sangat menyentuh kehidupan anak karena sudah pasti setiap anak jenjang sekolah dasar sangat senang ketika membaca komik bergambar, apalagi kalau komik tersebut memuat tentang gambar-gambar mereka sendiri dan bahasanya juga menggunakan bahasa yang mudah dipahami (dialek Ambon).

2. Jenis Inovasi pembelajaran

Jenis inovasi pembelajaran yang penulis hasilkan terdiri atas:

- a. Media Komik berbasis foto siswa dengan menggunakan dialek Ambon
Media Komik berbasis foto siswa atau penulis singkat dengan sebutan *komberfosis* adalah salah satu media pembelajaran yang menarik yang membutuhkan perencanaan dan pemanfaatan IT.

b. Model Pembelajaran *Complete Story*

Model Pembelajaran *Complete Story* adalah model pembelajaran melengkapai cerita, model ini penulis adopsi dari model koperatif tipe *complete sentence*, perbedaannya adalah *complete story* lebih menekankan pada cerita dari sebuah kisah dimasa lampau dan kunci jawabannya tidak disediakan pada lembar kerja tetapi melalui media yang digunakan yaitu media *komberfosis*.

3. Desain Media *Komberfosis*

Desain media yang merupakan hasil karya penulis adalah media yang berbasis IT sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang diharapkan dalam Kurikulum 2013, adapun bahan yang diperlukan cukup mudah dan sudah menjadi konsumsi keseharian para guru *zaman now*, yaitu:

1. *Handphone* berkamera/kamera digital

Handphone berkamera bukan menjadi salah satu barang langka lagi pada kehidupan sekarang, hampir semua guru dan bahkan anak-anak pun sudah menggunakan *handphone* yang berkamera, trendnya lagi dengan munculnya HP *android* yang cukup lengkap dengan fitur bawaanya.

2. Kertas F4, Kertas berukuran F4 dipilih karena ukuran kertas ini agak panjang dan dapat menyediakan ruang yang cukup dalam menyajikan struktur komik yang menarik perhatian peserta didik untuk membacanya.

3. *Printer*, *Printer* atau alat cetak sudah mudah didapatkan sekarang, hampir seluruh sekolah di Indonesia sekarang sudah memiliki perangkat ini.

4. Laptop/Komputer, Laptop/Komputer sebagai media untuk mengelola dan mendesain foto siswa. Spesifikasi Laptop/komputer untuk mendesain media ini sangat sederhana, karena aplikasi yang akan berjalan pada laptop/komputer tidak membutuhkan spesifikasi yang tinggi.

5. Aplikasi *Comic life*

Aplikasi *Comic life* adalah perangkat lunak yang dipakai untuk mendesain cerita pada komik melalui foto siswa yang telah diambil.

4. Rancangan Media *Komberfosis*

Rancangan karya inovasi yang penulis maksud adalah media yang menarik dan sesuai dengan dunia anak serta dapat meningkatkan minat

baca melalui kegiatan menceritakan kembali apa yang telah dibaca pada komik (gerakan literasi), sehingga dapat mendorong meningkatnya hasil dan minat belajar.

Berikut ini adalah sintak (tahapan) media *komberfosis* :

1. Membuat rancangan cerita pada komik berupa desain tata letak foto, deskripsi cerita dan jumlah halaman yang diinginkan.
2. Sebelum dilaksanakan pertemuan (tatap muka di dalam kelas) guru terlebih dahulu memotret siswa dengan *handphone android*, teknik mengambil foto sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Misalnya memotret siswa yang sedang bercerita, bermain atau belajar di dalam kelas. Disarankan foto diambil sebanyak mungkin agar memudahkan ketika menyeleksi foto-foto yang sesuai dengan cerita yang telah didesain.
3. Setelah memotret kegiatan siswa, selanjutnya foto-foto tersebut ditransfer melalui kabel data atau *share-it* ke laptop/komputer untuk diaplikasikan menjadi komik bergambar foto siswa.
4. Saatnya memanipulasi foto siswa untuk dijadikan komik melalui aplikasi *comic life*, aplikasi ini dapat di unduh dengan mudah dan gratis di internet.

Teknik mengelolanya adalah:

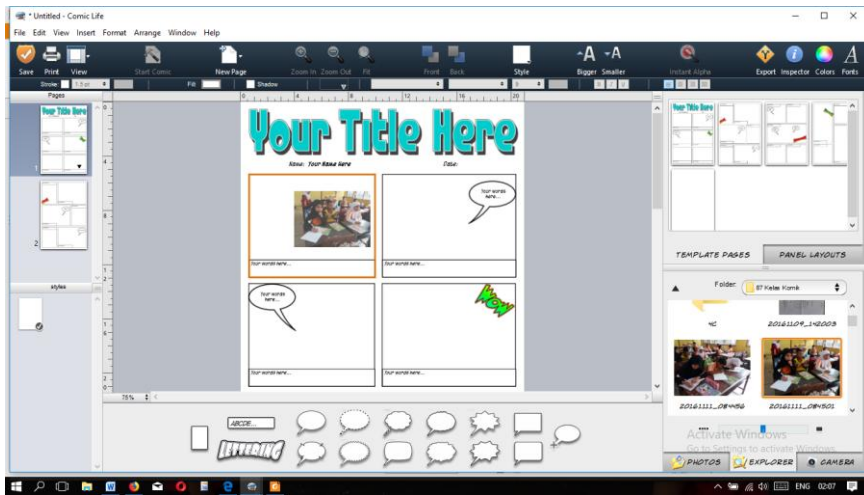
- 1) Pastikan bahwa di laptop/komputer sudah terinstal aplikasi *comic life*.
- 2) Buka aplikasi *comic life* yang sudah terinstal di laptop/komputer



dengan cara klik 2 kali icon *comic life* pada dekstop.



- 3) Salah satu tampilan/template yang penulis sering gunakan adalah *Earty Witer*, tampilan ini sangat mudah didesain dan memiliki dasar putih sehingga tidak menguras tinta printer.
- 4) Selanjutnya adalah proses pembuatan komik, tarik dan lepaskan foto siswa yang sudah diseleksi pada kolom tempat menginput foto siswa.



- 5) Masukkan teks percakapan melalui tampilan kotak dialog percakapan yang kita inginkan :



- 6) Setelah semua foto terisi percakapan sesuai dengan yang direncanakan, kemudian pada kolom keterangan diisi dengan materi pembelajaran terkait dengan percakapan pada foto tersebut.
- 7) Kemudian mengganti judul/tema komik, caranya adalah 2 kali klik *Your Title Here* yang berwarna biru di bagian atas komik, kemudian mengganti teks dengan judul yang kita inginkan.



- 8) Setelah semua foto terinput dengan teks dialog dan narasi keterangan, media komik ini sudah bisa dicetak/*print*, cara mencetaknya cukup mudah yaitu dengan mengklik tombol *printer* pada bagian kiri atas.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Aplikasi Media *Komberfosis* dengan Model Pembelajaran *Complete Story*

Penerapan media *komberfosis* dengan model pembelajaran *complete story* yang berhasil penulis buat dalam aplikasinya digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Materi Kisah Keteladanan Nabi Musa As, adapun lokasi penerapan media *komberfosis* ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 87 Ambon Kecamatan Sirimau Kota Ambon Provinsi Maluku.

Gambaran dari lokasi uji coba media *komberfosis* ini adalah salah satu sekolah yang terletak di Desa Batu Merah dalam lingkungan perkotaan, sekolah ini memiliki sarana yang cukup memadai, peserta didik pada sekolah ini sebagian besar berasal dari kemampuan keluarga menengah ke atas. Untuk itu selaku penulis yang sekaligus juga guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah tersebut, berusaha untuk menciptakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah.

Berikut adalah langkah-langkah penerapan media *komberfosis* dengan model pembelajaran *completet story* :

- a. Langkah 1. Pada langkah ini peserta didik terlebih dahulu mendapat penjelasan kompetensi dari materi yang akan dicapai yaitu kisah keteladanan Nabi Musa As.
- b. Langkah 2. Kelas dikelompokkan secara heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang. Kemudian Tiap kelompok diberi waktu untuk bermusyawarah secara demokratis menentukan ketua kelompoknya masing-masing
- c. Langkah 3. Guru membagikan media komik berbasis foto siswa (*komberfosis*) kepada semua anggota kelompok dan kelompok diberi waktu untuk membacakan ceritra pada komik yang dibagikan (waktu membaca 15 menit). Kemudian Untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu dan berani, Guru melakukan tanya jawab tentang makna yang terkandung dari komik yang telah dibacakan,
- d. Langkah 4. Guru menyiapkan lembar kerja isian berupa ceritra kisah keteladanan nabi Musa As yang kalimatnya belum lengkap. Kemudian guru membagikan lembar kerja tersebut kepada setiap kelompok. Setiap kelompok berdiskusi untuk melengkapi cerita kisah keteladanan Nabi Musa As (Dalam kegiatan diskusi ini guru memberi penguatan pentingnya sikap saling menghargai dan musyawarah untuk mufakat).
Lembar kerja yang dibagikan kepada setiap kelompok berisi tentang rangkuman cerita kisah Nabi Musa As yang sudah tertuang di dalam komik.
- e. Langkah 5. Setelah jawaban didiskusikan, guru memberi waktu untuk kelompok melihat kembali secara *kritis* jawaban yang salah untuk diperbaiki.
- f. Langkah 6. Tiap kelompok menukarkan hasil pekerjaan mereka untuk dikoreksi bersama-sama yang dipandu oleh guru melalui tayangan slide. Kelompok yang jawabannya benar diberi *reward*.

- g. Langkah 7. Peserta didik menerima penguatan materi dan refleksi pembelajaran tentang kisah keteladanan nabi Musa As kemudian bersama peserta didik membuat kesimpulan sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai

2. Data Hasil Aplikasi Media *Komberfosis* dan Model Pembelajaran *Complete Story*

Berdasarkan masalah yang sering dijumpai penulis pada materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi *Tarikh* (sejarah), sering mengalami kendala pada hasil belajar siswa, salah satu penyebabnya adalah guru selalu mendominasi pembelajaran dengan metode-metode yang konvensional serta jarang menggunakan media. Materi kisah nabi ini sangat luas, sedangkan alokasi waktunya sangat terbatas. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat mendesain pembelajaran secara maksimal dengan memanfaatkan media atau model pembelajaran yang tepat untuk meminimalisasi masalah di atas.

Berdasarkan data dari pertemuan sebelumnya pada pembelajaran kisah Nabi Ayyub As, didapatkan ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal berada pada 52% atau 11 peserta didik yang memenuhi KKM dari 21 peserta didik di kelas IVc, data ini memberikan gambaran bahwa masih terdapat 10 peserta didik yang belum tuntas, sehingga harus mengikuti remedial. Kasus ini sering penulis temukan setiap pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada aspek *Tarikh*.

Untuk lebih jelasnya berikut disajikan hasil belajar siswa sebelum aplikasi media *komberfosis* dan model pembelajaran *complete story*.

Tabel 1. Prestasi Belajar Siswa Sebelum Diterapkannya Model Pembelajaran *Complete Story* dan Media *Komberfosis*

No	Nama Siswa	Hasil Belajar	Ketuntasan
1	Alfino Matruty	74	Tuntas
2	Dahlan	73	Tidak Tuntas
3	Fanesa Andi Basri	70	Tidak Tuntas
4	Fajrul.H.Diponegoro	70	Tidak Tuntas
5	Irgi Saputra	81	Tuntas
6	Jasminen.M.Tjotjona	65	Tidak Tuntas
7	La Ode Anteinggi	78	Tuntas

No	Nama Siswa	Hasil Belajar	Ketuntasan
8	Muhammad.P.Asdika	75	Tuntas
9	Putri Rahayu	76	Tuntas
10	Rahmad.A.Qaby	81	Tuntas
11	Siva Sasablia Putri Arba	80	Tuntas
12	Ahmad Yudha Burhan	65	Tidak Tuntas
13	Ardiansyah	74	Tidak Tuntas
14	Almira Utaminova Kone	66	Tidak Tuntas
15	Aura Cantika	75	Tuntas
16	Baharullah Rumata	60	Tidak Tuntas
17	Gian Varel Wijaya	76	Tuntas
18	Irvan Kurniawan	63	Tidak Tuntas
19	Faradilah Rumata	70	Tidak Tuntas
20	Rian Alin Husein	79	Tuntas
21	Syailah Nurul Qadran	83	Tuntas
Jumlah yang tuntas			52.4 %
Jumlah tidak tuntas			47.6 %

Data di atas sering penulis jumpai pada pembelajaran tentang *Tarikh* (sejarah), hal ini karena materi tentang kisah keteladanan nabi dan rasul sangat luas sedangkan alokasi waktu yang ditempuh hanya 1 kali pertemuan. Sesuai dengan pemetaan Kompetensi Dasar pada Kelas IV pembelajaran *Tarikh* di semester 1 ditempuh dalam 4 kali pertemuan masing-masing membahas tentang kisah keteladanan Nabi Ayyub As, Nabi Musa As, Nabi Harun As dan Nabi Zulkifli As.

Sehingga pada pertemuan berikutnya ketika pembahasan tentang kisah keteladanan Nabi Musa As, penulis mencoba merangkai pembelajaran dengan menggunakan Media *komberfosis* dan model pembelajaran *complete story*. Pada pertemuan ini terjadi peningkatan hasil belajar yang sangat baik, rata-rata ketuntasan belajar siswa adalah 95 %, atau 20 siswa telah memenuhi KKM sedangkan 1 siswa yang belum tuntas.

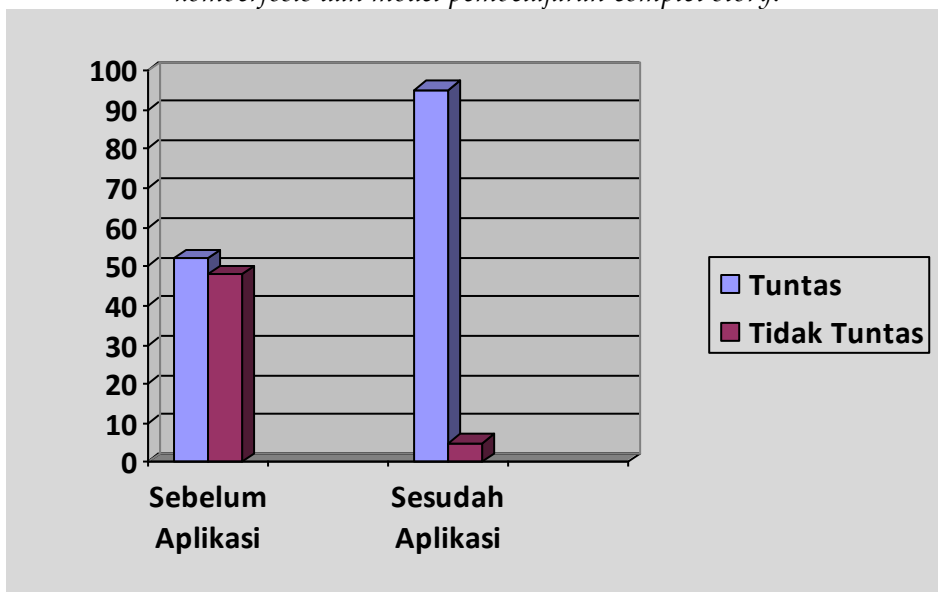
Tabel 2. Prestasi Belajar Siswa Setelah Diterapkannya Model Pembelajaran *Complete Story* dan Media *Komberfosis*

No	Nama Siswa	Hasil Belajar	Ketuntasan
1	Alfino Matruty	77	Tuntas
2	Dahlan	75	Tuntas
3	Fanesa Andi Basri	75	Tuntas
4	Fajrul.H.Diponegoro	75	Tuntas
5	Irgi Saputra	90	Tuntas
6	Jasminen.M.Tjotjona	77	Tuntas
7	La Ode Anteinggi	80	Tuntas
8	Muhammad.P.Asdika	79	Tuntas

No	Nama Siswa	Hasil Belajar	Ketuntasan
9	Putri Rahayu	80	Tuntas
10	Rahmad.A.Qaby	89	Tuntas
11	Siva Sasablia Putri Arba	85	Tuntas
12	Ahmad Yudha Burhan	65	Tidak Tuntas
13	Ardiansyah	75	Tuntas
14	Almira Utaminova Kone	75	Tuntas
15	Aura Cantika	75	Tuntas
16	Baharullah Rumata	77	Tuntas
17	Gian Varel Wijaya	85	Tuntas
18	Irvan Kurniawan	75	Tuntas
19	Faradilah Rumata	75	Tuntas
20	Rian Alin Husein	80	Tuntas
21	Syaillah Nurul Qadran	93	Tuntas
Jumlah yang tuntas			95.2
Jumlah tidak tuntas			4.8

Secara keseluruhan, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi Kisah keteladanan Nabi Musa As dengan menggunakan media *komberfosis* dan model pembelajaran *complete story* telah mencapai KKM, adapapun terhadap siswa yang belum tuntas akan diberikan pembelajaran remedial. Perbandingan antara kedua data di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut ini :

Diagram 1. Perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah aplikasi media *komberfosis* dan model pembelajaran *complete story*.



D. Penutup

Dari hasil penyusunan laporan inovasi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk media komik berbasis foto siswa (*komberfosis*) dengan model pembelajaran *complete story* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti materi Tarikh (sejarah) di kelas IV SD Negeri 87 Ambon Kecamatan Sirimau Kota Ambon Provinsi Maluku ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran *komberfosis* adalah salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca (literasi) dan hasil belajar peserta didik yang mana gambar pada komik tersebut adalah gambar siswa sendiri dan bahasa yang digunakan adalah bahasa anak keseharian. Sedangkan model pembelajaran *complete story* adalah model pembelajaran koperatif yang menuntut siswa untuk berfikir kritis dalam melengkapi kalimat cerita yang belum lengkap.
2. Aplikasi Media *komberfosis* dan model pembelajaran *complete story* dirancang melalui kegiatan pengambilan gambar dan merakit komik serta menyediakan lembar kerja siswa yang terdiri dari beberapa paragraf rumpang serta harus dilengkapi oleh siswa.

Hasil belajar yang diperoleh setelah diterapkannya model pembelajaran *complete story* dengan media *komberfosis* sangat efektif meningkat. Data yang diperoleh sebelum aplikasi adalah 52,4 % siswa yang tuntas, namun setelah diaplikasikan media *komberfosis* dan model pembelajaran *complete story* meningkat menjadi 95,2% ketuntasan belajar.

Daftar Referensi

- Baharudin. 2015. *Model Pembelajaran Kontemporer*. Rineka Cipta: Jakarta
- Buchari dkk. 2014. *Guru Profesional, Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Dimiyati dan Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Miftahul Huda. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta

- Nana Sudjana dkk. 1988. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Nana Sudjana dkk. 2011. *Media Pengajaran (Cetakan XI)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Oemar Hamalik. 1980. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti
- Pangesti Wiedarti dan Kisyani-Laksono (ed.). 2016. *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Dikdasmen, Kemdikbud
- Safita Nur Fita. 2016. *Menjadi Guru Teladan, Kreatif, Inspiratif, Memotivatif dan Profesional*. Yogyakarta : PT Araska
- Sani Ridwan Abdul. 2015. *Inovasi Pembelajaran (Cet Ke-3)*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sani Ridwan Abdul. 2015. *Inovasi Pembelajaran (Cet Ke-3)*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Silberman Melvin L. 2014. *Active Learning (Edisi Revisi dari 101 Cara Belajar Siswa Aktif)*. Bandung: PT Nuansa Cendikia
- Tabrani ZA. (2013). Kebijakan Pemerintah dalam Pengelolaan Satuan Pendidikan Keagamaan Islam (Tantangan Terhadap Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah). *Serambi Tarbawi*, 1(2), 65–84.
- Tim GLN Kemendikbud. 2017. *“Peta Jalan Gerakan Literasi Nasional”*. Jakarta
- Wilson, A.A. and Chavez, K.J. 2014. *Reading and Representing Across the Content Areas: A Classroom Guide*. New York: Teachers College Press, Columbia University
- Yusrizal, Y., & Hanif, K. (2017). Increasing of Students' Motivation in Learning Physics Through the Use of Computer Simulation Media Viewed From Parents' Employment Background. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 5(2), 201-212. doi:10.26811/peuradeun.v5i2.129

