



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KOMIK
UNTUK MENINGKATKAN MINAT MEMBACA SISWA
JENJANG SD/ MI KELAS V PADA
TEMA 4 SUBTEMA 1**

SKRIPSI

Ditulis Sebagai Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana

(S1)

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

RINDU MAULANA

NIM. 1730111049

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATUSANGKAR
1443 H/2022**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rindu Maulana

NIM : 1730111049

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul: **"Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Jenjang SD/MI kelas V pada Tema 4 Subtema 1"** adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila di kemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, 20 Februari 2022

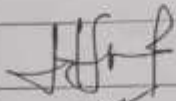

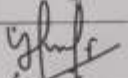
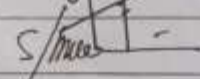
Yang membuat pernyataan


Rindu Maulana
NIM. 1730111049

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama Rindu Maulana, NIM. 1730111049, judul: "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Jenjang SD/MI Kelas V pada Tema 4 Subtema 1" telah diuji dalam Ujian Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar yang dilaksanakan tanggal 11 Februari 2022.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan
1	Nina Suzanne, M.Pd NIP. 197909152006042006	Ketua Penguji	
2	Dr Gustina, M.Pd NIP. 197308172007102000	Sekretaris Penguji	
3	Yufi Latmini Lasari, M.Pd NIP. 199208172018012001	Anggota Penguji	
4	Safrizal, M.Pd NIP. 199101192019031008	Anggota Penguji	

Batusangkar, Februari 2022
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan



Dr. Adripen, M. Pd
NIP. 196505041993031003

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing proposal skripsi atas Nama: **Rindu Maulana**, NIM.1730111049 dengan judul "**Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Jenjang SD/MI Kelas V pada Tema 4 Subtema 1**". Memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah untuk dilanjutkan ke Sidang Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

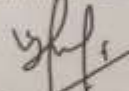
Batusangkar, 2 Februari 2022

Pembimbing Utama



Dr. Gustina, M. Pd
NIP. 197310222003122002

Pembimbing Pendamping



Yuli Lestini Lasari, M. Pd
NIP. 19920817 201801 2 001

ABSTRAK

Rindu Maulana. NIM 1730111049. Judul Skripsi: “**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT MEMBACA SISWA JENJANG SD/ MI KELAS V PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**”. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurang tersedianya bahan ajar yang menarik dan memenuhi kebutuhan siswa. penggunaan bahan ajar dalam meningkatkan minat membaca siswa. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya minat membaca siswa yang dan masih hal siswa dalam memahami materi pada tema 4 “sehat itu penting” subtema 1 “peredaran darahku sehat”.

Jenis penelitian adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang meliputi 4 tahap yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Tetapi pada penelitian ini tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan karena terbatas waktu dan biaya. Jenis Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi. Bahan ajar berbasis komik ini divalidasi oleh 3 ahli yaitu: ahli desain, ahli materi MI / SD, dan terakhir guru kelas V.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar berbasis komik yang dirancang menggunakan aplikasi editor berupa *canva* dan dibantu oleh *micrsoft word* dengan melakukan beberapa tahapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis komik pada tema 4 subtema 1 sangat valid dengan persentase 86,5%. Artinya bahan ajar berbasis komik yang dikembangkan sudah dapat digunakan dalam proses untuk meningkatkan minat baca siswa.

Kata Kunci: Bahan ajar, Komik, Minat Baca

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Jenjang SD/ MI Kelas V Pada Tema 4 Subtema 1”**. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri Batusangkar yang telah memberikan kesempatan menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan izin penelitian serta segala kemudahan yang diberikan.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu kelancaran dalam penelitian ini.
4. Ibu Dr Gustina, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, saran, dan nasihat kepada penulis.
5. Ibu Yufi Latmiti Lasari, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah dengan sabarmemberikan bimbingan, saran, dan nasihat kepada penulis.
6. Ibu Nina Suzanne, M.Pd selaku dosen penguji I yang telah memberikan masukan dan saran yang membangun mengenai penelitian ini, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan maksimal.
7. Bapak Safrizal selaku dosen penguji II yang telah memberikan masukan dan saran yang membangun mengenai penelitian ini, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan maksimal.
8. Ayah dan Ibu tercinta atas do'a, kasih sayang, dukungan, dan semangatnya.
9. Teman-teman Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas perjuangan,kebersamaan, dan semangatnya dalam menempuh kuliah.

10. Semua pihak yang telah ikut serta memberikan bantuan dan dukungan selamapembuatan tugas akhir skripsi ini.

Semoga segala bentuk ilmu, bimbingan, dukungan, bantuan, dan motivasi baik secara langsung maupun tidak langsung dari Bapak/ Ibu dan Saudara yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah yang selalu berguna dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Amin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi sempurnanya skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan limpahan rahmat dan keselamatan pada kita semua.

Batusangkar, Februari 2022

Penulis,

RINDU MAULANA
NIM.1730111049

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

PERNYATAAN KEASLIAN

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGESAHAN TIM PENGUJI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. tujuan Penelitian	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
E. Pentingnya Pengembangan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
G. Definisi Operasional	9

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori	11
1. Pembelajaran Tematik	11
a. Pengertian pembelajaran Tematik	11
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik	11
2. Minat Membaca Siswa	13
a. Pengertian Membaca	13
b. Minat Membaca.....	14
c. Rendahnya minat Membaca	15
3. Hakikat Bahan Ajar	15
a. Pengertian Bahan ajar	15

b. Tujuan Bahan Ajar	16
c. Manfaat Bahan Ajar	17
d. Jenis Bahan Ajar	17
e. Teknik Pengembangan Bahan Ajar	19
4. Hakikat Komik	20
a. Pengertian komik / buku bergambar	20
b. Manfaat Komik	22
c. Karakteristik komik	22
d. Kelebihan Komik	24
e. Kekurangan Komik	25
f. Langkah Pembuatan Komik	26
5. Karakteristik Siswa Kelas V	28
6. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik di Kelas V	31
7. Validitas	33
B. Penelitian yang Relevan	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Pengembangan	37
B. Model Pengembangan	37
C. Prosedur Pengembangan	37
D. Subjek Uji Coba	41
E. Jenis Data	41
F. Instrumen Penelitian	42
G. Teknik Analisis Data	44
BAB IV TEMUAN/ HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Temuan Penelitian	45
B. Pembahasan	57
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	60
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi –kisi Validasi	42
Tabel 3.2	Kategori Validitas	44
Tabel 4.1	Identifikasi Bahan Ajar komik	47
Tabel 4.2	Hasil Analisis Lembar Uji Validasi	55
Tabel 4.3	Hasil Analisis Validasi Bahan Ajar	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Desain Penelitian.....	38
Gambar 4.1	Ukurusan Kkhusus	48
Gambar 4.2	Kertas	48
Gambar 4.3	Pencarian.....	49
Gambar 4.4	Pemberian Warna	49
Gambar 4.5	Pemberian Teks dan Jenis Huruf	49
Gambar 4.6	Cover Bahan Ajar	50
Gambar 4.7	Kata Pengantar	51
Gambar 4.8	Petunjuk Penggunaan	51
Gambar 4.9	Pemetaan KD	52
Gambar 4.10	Tujuan Pembelajaran	52
Gambar 4.11	Pembatas Pembelajaran	53
Gambar 4.12	Materi Ajar	53
Gambar 4.13	Lembar Kerja	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Nama-Nama Validator	61
Lampiran 2	Lembar Mohon menjadi Validator	66
Lampiran 3	Kisi-kisi Lembar Validasi	68
Lampiran 4	Lembar Validasi Vaidator 1	71
Lampiran 5	Lembar Validasi Vaidator 2	80
Lampiran 6	Lembar Validasi Vaidator 3	86
Lampiran 7	Lembar Produk Bahan Ajar Komik.....	92

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Terealisasinya suatu pendidikan yang maksimal dibutuhkan sebuah acuan atau panduan yang disebut dengan kurikulum. Kurikulum merupakan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran pada semua jenis tingkat pendidikan. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang nomor 20 pasal 1 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Salah satu kurikulum yang berlaku saat ini di sekolah dasar adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan suatu konstruksi kurikulum yang mengintegrasikan dua kerangka besar yaitu kompetensi dan karakter dalam diri peserta didik. Artinya, kurikulum ini mencoba untuk menginternalisasikan satu kesatuan kecerdasan intelektual (*intellectual quotient*), kecerdasan emosional (*emotional quotient*), dan kecerdasan spiritual (*spiritual quotient*). Apalagi fenomena perkembangan pendidikan abad mutakhir menghendaki adanya suatu sistem pendidikan integral yaitu suatu keinginan terhadap pendidikan yang di dalamnya ada pembinaan peserta didik dan yang dilaksanakan secara seimbang antara nilai dan sikap, pengetahuan, kecerdasan, keterampilan, kemampuan komunikasi, dan kesadaran antara IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dan IMTAQ (Iman dan Taqwa) yakni meliputi IQ (*Intellectual Quotient*), EQ (*Emotional Quotient*), dan SQ (*Spiritual Quotient*).

Meskipun, kurikulum sudah diperbaiki, masih sering saja kita dijumpai saat proses pembelajaran berlangsung guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan pendekatan “*teacher centered*” yaitu pendekatan yang berpusat pada guru, dan proses belajar mengajar pun yang mendominasi adalah guru. sehingga pada metode ini kecerdasan afektif, kognitif, serta psikomotorik anak terlupakan. jika dikaji lebih jauh lagi pada

pendekatan ini siswa lebih banyak mendengar, mencatat dan menghafal, secara tidak langsung metode ini memberikan dampak negatif bagi peserta didik dan menjadikan peserta didik tidak tertarik dalam belajar.

Mukhlis (2012:64) menyatakan pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengintegrasikan beberapa mata pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada siswa. Pembelajaran tematik ini akan mengajak siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menciptakan suasana pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan siswa, dalam tematik ini akan mengajak siswa belajar sambil bermain dengan kreativitas yang tinggi. pembelajaran tematik ini menjadikan siswa sebagai objek atau pusat pembelajaran yang akan diperhatikan (*student centered*), sehingga dalam pembelajaran akan disesuaikan dengan psikologis siswa. dengan diterapkannya pendekatan tematik dalam pembelajaran akan membantu siswa untuk membuka luas ruang pengetahuan serta membuat peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, berkesan dan menyenangkan. dalam pembelajaran tematik tidak hanya mendorong siswa untuk mengetahui, tetapi juga untuk melakukan sesuatu, belajar jadi diri sendiri dan belajar untuk hidup bersama.

Mengetahui segala sesuatu yang ada dalam kehidupan tersebut didapatkan dengan cara membaca, namun sayangnya minat membaca siswa cukup kurang di dalam proses pembelajaran. Eliandiana (2020: 2) mengungkapkan Minat baca merupakan suatu keinginan atau kecenderungan yang tinggi (gairah) untuk membaca. Definisi itu sejalan dengan pendapat Darmono yang menyatakan bahwa minat baca bahwa kecenderungan minat baca yang mendorong seseorang berbuat sesuatu terhadap pembaca. Minat baca tumbuh dari diri siswa masing-masing sehingga untuk meningkatkan minat baca perlu kesadaran setiap individu. Membaca merupakan suatu keinginan dan kemauan untuk menuju kemajuan dan kesuksesan. Minat baca tersebut dapat diperoleh pada siswa duduk dibangku sekolah dasar, melalui kebiasaan membaca sejak duduk dibangku sekolah dasar dengan banyaknya membaca maka siswa akan memiliki pengetahuan yang baru dan kemampuan

membaca dengan alura pikiran yang telah siswa dapatkan dan minat baca dapat ditumbuhkan dan dikembangkan sehingga kebiasaan membaca dapat lebih menambah pengetahuan luas.

Minat baca di indonesia sangatlah rendah, jauh ketinggalan dibandingkan dengan negara lain seperti singapura dan malaysia, fakta yang ditemukan penduduk indonesia lebih sering mencari informasi dari media sosial dari pada buku. Laporan bank dunia No. 16369-IND (*Education in Indonesia from Crisis to Recovery*) menyatakan bahwasanya tingkat membaca usia kelas V sekolah dasar di Indonesia hanya mampu meraih skor 51,7 dibawah Filipina (52,6), Thailand (65,1), dan Singapura (74,0). Mengatasi hal tersebut, guru dituntut mampu membuat inovasi dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, produktif dan menyenangkan. salah satu upaya untuk membuat siswa berminat untuk membaca. salah satu bahan ajar tersebut adalah komik. kemerosotan pendidikan bukan lah diakibatkan oleh kurikulum, tetapi karena kurangnya kemampuan profesionalisme guru dan kurangnya motivasi belajar yang diberikan kepada siswa. profesionalisme menekankan kepada penugasan ilmu

Kegiatan meningkatkan kegiatan minat baca yang tinggi merupakan sesuatu yang diharapkan baik itu siswa sendiri, guru, maupun orang lain. Namun pada saat ini menumbuhkan minat baca pada siswa khususnya siswa sekolah dasar menjadi salah satu yang belum banyak dilaksanakan kurangnya keinginan,, kemauan dan dorongan dari diri sendiri siswa tersebut. dengan meningkatkan minat baca pada siswa dapat menambah pengetahuan dan makna yang terkandung dalam kata-kata, bahasa tertulis yang dibaca. Namun rendahnya minat baca siswa sekolah dasar menjadi halangan, kurangnya pembelajaran yang diajarkan dan guru belum mengharuskan siswa untuk membaca buku. Buku sebagai salah satu sumber pengetahuan baru melalui membaca, jadi minat baca siswa perlu dikembangkan lagi supaya siswa dapat memahami arti dalam bacaan yang dibaca.

Mewujudkan hal tersebut dibutuhkanlah suatu pegangan atau panduan yang mampu membantu siswa dan guru dalam pembelajaran yaitu bahan ajar,

Sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 setiap proses pembelajaran dipandu oleh bahan ajar berupa buku pegangan guru dan buku pegangan siswa yang telah diberikan pemerintah kepada instansi/sekolah yang bersangkutan. Peraturan menteri pendidikan nasional nomor 71 tahun 2014 bahwa buku guru merupakan inovasi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang termasuk persiapan, pelaksanaan, dan pelatihan terbaru buku siswa. Buku guru terdiri dari dua bagian, petunjuk umum pembelajaran dan petunjuk pelaksanaan pembelajaran setiap subtema sesuai dengan buku siswa, sedangkan buku siswa merupakan buku sumber belajar bagi siswa / peserta didik yang pada setiap babnya dilengkapi dengan konsep, pengantar, bagian kegiatan siswa baik itu kegiatan eksperimen maupun diskusi non eksperimen, latihan soal, rangkuman, evaluasi. Dan tugas peserta didik. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/ instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran di sekolah. Karena, melalui bahan ajar guru akan lebih mudah dalam mengajarkan materi kepada siswa.

Menurut Prastowo (2011 : 17) bahan ajar merupakan segala bahan yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Akan tetapi, bahan ajar yang digunakan hendaknya tidak hanya sekedar membantu proses pembelajaran, namun melihat secara utuh ketercapaian kompetensi dasar yang dikembangkan. Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan suatu bentuk informasi yang berupa teks yang menampilkan kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik yang digunakan dalam proses pembelajaran, dan digunakan sebagai alat bantu bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran, salah satu pembaharuan yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah bahan ajar berupa komik.

Utariyanti (2015) mengungkapkan komik juga dapat dipergunakan oleh guru sebagai alat untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Penggunaan komik yang berupa gambar dapat menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga akan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Penggunaan komik merupakan salah satu kelebihan dari media komik yaitu, dimana terdapat cara baru dalam memotivasi peserta didik dan membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi yang ada di dalam diri mereka.

Kelebihan komik menurut Angkowo dan Kosasih (dalam Danaswari dkk, 2013: 5), yaitu: 1) Menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga siswa dapat dengan cepat memahami isi dari komik; 2) Menggunakan gambar-gambar yang dapat memperjelas kata-kata dari cerita pada komik; 3) Menggunakan warna yang menarik dan terang sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk membaca komik; (4) Cerita pada komik sangat erat dengan kejadian yang dialami siswa sehari-hari, sehingga mereka akan lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami.

Peneliti melakukan pengembangan bahan ajar pada tema 4 subtema 1, dalam pembelajaran di SD terdapat delapan tema yang akan dipelajari selama satu tahun proses belajar mengajar salah satunya tema 4 sehat itu penting dengan 4 subtema dengan salah satunya subtema 1. Tema 4 ini memuat mata pelajaran IPA, PKN, SBdP dan Bahasa Indonesia. Alasan peneliti melakukan penelitian pada tema 4 ini dikarenakan dalam kurikulum dan program semester serta program tahunan, untuk tahun ajaran 2020/2021 masuk kedalam semester 1 dimana di semester tersebut salah satunya mempelajari tema 4. Tujuan dari tema 4 ini agar siswa mampu mengetahui bagaimana cara menjaga kesehatan tubuhnya, memiliki kemampuan interaksi sosial yang bagus antara satu sama lain serta memiliki rasa tanggung jawab .

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10 maret 2020 di SDN 08 2 X II Kayutanam selama pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket tema 4 dan seringkali menggunakan bahan ajar yang bersifat *textbook centered* atau berpusat pada buku pelajaran membuat siswa merasa

jenuh, bosan, ataupun monoton dalam belajar. selain itu sumber belajar yang digunakan sangat kurang untuk setiap siswa, hal ini disebabkan karena kurang kreatifnya dalam mencari atau membuat bahan ajar. Fenomena ini memberikan dampak permasalahan yang akan menjadikan siswa tidak berminat lagi untuk membaca sehingga tujuan dari pembelajaran tidak tercapai. Sumber belajar merupakan hal wajib yang harus dimiliki oleh sekolah. Terutama pada tema 4 ini memuat materi tentang pentingnya menjaga kesehatan tubuh dan pada subtema 1 tentang peredaran darah manusia.

Penggunaan referensi atau buku selama belajar hanyalah buku tematik dan buku sains lama serta LKS yang isinya tidak jauh beda dari dengan buku tema 4 yang sudah kusam serta robek, juga bermodalkan dengan gambar – gambar yang tidak menarik, hal ini semakin jelas saat penulis menanyakan kembali terkait materi subtema 1 pembelajaran 1 apa saja organ yang membantu dalam proses peredaran darah, siswa tersebut diam atau bisa dikatakan tidak adanya umpan balik dari pembelajaran. Hasil wawancara bersama siswa kelas V, siswa –siswa menginginkan buku yang lebih menarik menggunakan banyak gambar dengan penjelasan yang singkat namun jelas serta padat. Hal ini terbukti ketika peneliti melaksanakan proses belajar mengajar di kelas V, Siswa lebih tertarik membaca buku yang memiliki banyak gambar di pojok baca dibandingkan membaca buku yang lainnya.

Diketahui untuk tahun pelajaran 2020/2021 semester ganjil persentase membaca siswa hanya 30% jauh dari rata-rata yang seharusnya. Realita ini menjadikan teguran keras bagi guru untuk membenahi permasalahan yang terjadi guna untuk meningkatkan minat membaca siswa. Berkaitan dengan masalah tersebut perlu dibenahi oleh guru dalam pembelajaran yang harus memiliki kreativitas dalam membuat bahan ajar. Guru tidak harus mengharapkan buku dari pemerintah, tetapi mampu berinovasi dalam merancang bahan ajar yang membuat siswa mudah dalam memahami pelajaran. Bahan untuk diajarkan bukan hanya buku pelajaran, koran dan majalah. Tetapi komik juga bisa dijadikan bahan untuk mengajar, karena komik dapat menstimulus siswa disebabkan kombinasi warna dan ceritanya

yang lucu dan menarik. Selain itu komik juga dapat mengubah karakter anak nantinya, disebabkan karakter pada komik yang dapat membuat anak ikut masuk dalam cerita pada komik tersebut.

Memandang permasalahan diatas, maka peneliti berupaya memberikan alternatif dengan membuat bahan ajar berbasis komik pada tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat dengan menggunakan aplikasi *canva* dan *microsoft word*. Dalam materi ini siswa diminta untuk bisa memiliki kemampuan interaksi sosial, memiliki rasa tanggung jawab dan tahu bagaimana cara merawat kesehatan tubuhnya. Salah satu upaya untuk membantu siswa mencapai pembelajaran perlu adanya bahan ajar yang menarik perhatian yaitu dengan menggunakan bahan ajar komik.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian , dengan dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Jenjang SD/ MI Kelas V Pada Tema 4 Subtema 1”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis komik untuk meningkatkan minat membaca siswa jenjang SD/MI kelas V pada Tema 4 Subtema 1?
2. Bagaimanakah validitas bahan ajar berbasis komik untuk meningkatkan minat membaca siswa jenjang SD/MI kelas V pada Tema 4 Subtema 1?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dan pengembangan adalah :

1. Untuk mengembangkan bahan ajar berbasis komik untuk meningkatkan minat membaca siswa jenjang SD/MI kelas V pada Tema 4 Subtema 1.

2. untuk menghasilkan bahan ajar yang valid berbasis komik untuk meningkatkan minat membaca siswa jenjang SD/MI kelas V pada Tema 4 Subtema 1

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi Produk bahan ajar komik jenjang SD/MI kelas V Tema 8 Subtema 1 di SDN 08 2 X II Kayutanam dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Dalam Produk ini terdapat gambar – gambar pendukung yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman dan kesenangan anak - anak.
2. Bahan ajar ini menggunakan kolaborasi program aplikasi *canva* dengan *microsoft word*, ditambah juga penggunaan warna yang menarik dan sesuai untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam membaca.
3. Disetiap halaman bahan ajar ini diselipkan gambar-gambar pendukung.
4. Pada komik ini berisikan materi yang terdapat pada tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat.
5. Ukuran komik ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu ukuran A4

E. Pentingnya pengembangan

Dari pengembangan bahan ajar komik ini diharapkan nantinya menjadi amat penting bagi sebagian pihak, adapun pentingnya dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman siswa tentang tema 4 subtema 1 Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai acuan dalam menyediakan sumber pembelajaran khususnya sumber belajar untuk kelas V.

- b. Bagi Guru Kelas

Komik tema 4 subtema 1 ini bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi kelas, karena ini sangat mudah digunakan dan tidak berbelit – belit sehingga proses pembelajaran menjadi menarik, tidak monoton dan dapat meningkatkan minat membaca siswa.

c. Bagi siswa

Pembelajaran lebih menarik dan mampu meningkatkan minat membaca siswa sehingga mereka termotivasi untuk membaca pelajaran.

d. Bagi Peneliti

Sebagai bekal pengetahuan dan pengalaman bagi penulis sebagai calon pendidik yang akan menerapkan ilmunya dilapangan

F. Asumsi dan keterbatasan pengembangan

1. Asumsi

Dalam penelitian ini bahan ajar yang dibuat dapat distandarisasi melalui uji validitas. Uji validitas dilakukan untuk menguji valid atau tidaknya bahan ajar yang dikembangkan.

2. Keterbatasan pengembangan

Pengembangan yang dilakukan adalah dengan menggunakan mode 4-D (*4-D Models*) dengan tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*disseminate*). Akan tetapi, karena keterbatasan penulis dari segi tenaga, waktu dan biaya, pada tahap *disseminate* tidak dilakukan dan bahan ajar yang dikembangkan hanya sampai pada tahap validasi oleh para ahli.

G. Definisi Operasional

Ada beberapa istilah yang perlu diperhatikan sebagai dasar pemahaman terhadap penelitian pengembangan yang dilakukan. Beberapa istilah itu dijabarkan sebagai berikut:

1. Bahan ajar adalah suatu materi pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa sesuai dengan jenis kegiatan serta sarana dan sarana yang

menunjang untuk digunakan. Dalam bahan ajar adalah segala bahan yang digunakan untuk Guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar baik itu dalam tertulis maupun bahan tidak tertulis.

2. Media komik adalah alat yang dipergunakan sebagai perantara yang berupa gambar kartun mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita yang erat hubungannya dengan gambar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran, serta hal-hal yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dari alat tersebut
3. Komik adalah sebuah susunan gambar yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada si pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan kedalam bentuk tanda, komik juga termasuk ke dalam sebuah karya yaitu karya sastra

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori .

1. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian pembelajaran Tematik

Mukhlis (2012: 66) menyatakan di dalam jurnal fenomena bahwa tematik adalah pokok atau isi atau wilayah suatu bahasan materi yang terkait dengan masalah dan kebutuhan lokal yang dijadikan tema atau judul dan akan disajikan dalam proses pembelajaran di kelompok belajar. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Pengertian lain tentang pembelajaran tematik juga dikemukakan oleh Rusman (dalam Indriani, 2015 : 88) bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik menggali dan menemukan konsep serta prinsip prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik.

Berdasarkan paparan kedua teori diatas maka kesimpulannya adalah pembelajaran tematik merupakan perwujudan model pendidikan terpadu yang mencampurkan sesuatu konsep dalam satu pembelajaran atau bidang menjadi satu tema ataupun suatu topik ulasan tertentu sehingga terciptanya integrasi antara pengetahuan, keahlian serta nilai yang membuat siswa aktif menciptakan konsep dan prinsip keilmuan secara konkrit dan bermakna.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Prastowo dalam Indriani (2015 : 89) menyatakan ada beberapa karakteristik pembelajaran Tematik yang harus diperhatikan oleh guru, antara lain:

- 1) berpusat pada siswa, 2) pemisahan mata pelajaran tidak terlalu jelas, 3) mengembangkan keterampilan siswa, 4) menggunakan prinsip bermain sambil belajar, 5) mengembangkan menyajikan pembelajaran sesuai tema, 6) menyajikan pembelajaran dengan memadukan berbagai mata pelajaran.

Widyaningrum (2012 :111) menyatakan sebagai suatu model pembelajaran, pembelajaran tematik memiliki karakteristik – karakteristik sebagai berikut : 1) Berpusat pada siswa, 2) Memberikan pengalaman langsung, 3) Menyajikan konsep berbagai mata pelajaran, 4) Bersifat fleksible”. Untuk lebih jelasnya akan dijabar sebagai berikut :

- 1) Berpusat pada siswa. Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar
- 2) Memberikan pengalaman langsung. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- 3) Pemisahan matapelajaran tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai matapelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, Siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari

- 5) Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya pada dasarnya karakteristik pembelajaran tematik ini lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar yang secara aktif dalam setiap proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya

2. Minat Membaca

a. Pengertian Membaca

Elindiana (2020 : 3) mengungkapkan membaca merupakan suatu pemahaman isi dari apa yang tertulis dari buku. Membaca juga bertujuan untuk membentuk pemahaman oleh pembaca apa yang sedang dibaca. Membaca juga memperoleh pengetahuan dan ilmu baru serta mendapatkan manfaat apa yang telah dipahami isi dari tulisan dan kata-kata yang terdapat dalam bacaan. Pengertian lain juga dikemukakan oleh Hasma (2014: 149) membaca pada hakekatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik dan metakognitif.

Dapat disimpulkan bahwa membaca bertujuan untuk membentuk pemahaman oleh pembaca dan juga melibatkan beberapa aktifitas yang

akan memperkenalkan kata-kata kedalam lisan sebagai salah satu bentuk berpikir

b. Minat Membaca

Elindiana (2020 :3) mengatakan minat membaca merupakan keinginan, kemauan dan dorongan dari diri sendiri siswa yang bersangkutan. Selain itu minat membaca merupakan minat yang mendorong kita supaya kita dapat merasakan ketertarikan dan senang terhadap aktivitas membaca dan mendapatkan pengetahuan yang luas dalam kegiatan membaca baik itu membaca buku supaya dapat memahami bahasa yang tertulis. Minat baca juga merupakan proses dari diri siswa sendiri. Minat baca perlu bimbingan supaya yang dapat membangun agar dapat tumbuh. Minat baca juga akan tumbuh bila ada kemauan, keinginan dan dorongan dari diri siswa sendiri, guru maupun orang tua. Rasa ingin tahu sesuatu dalam bentuk bacaan yang diminati setiap individu akan mendapat jawaban atas pertanyaan. Menurut Tarigan 1982 (dalam Elindiana 2020:4) akan minat baca merupakan kemampuan seseorang berkomunikasi dengan diri sendiri untuk menangkap makna yang terkandung dalam tulisan sehingga memberikan pengalaman emosi akibat dari bentuk perhatian yang mendalam terhadap makna baca.

Minat membaca merupakan suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga mengarahkan individu siswa untuk membaca dengan kemauan dan keinginan sendiri. Oleh karena itu sebagai seorang guru lebih menerapkan kegiatan membaca sebelum pembelajaran yang akan berlangsung minat baca kepada siswa sebagai keinginan yang kuat yang timbul dari diri siswa untuk mendapatkan pengetahuan yang baru dalam bentuk tulisan mendapatkan informasi yang terkandung dalam bacaan yang dibaca.

Gumono (2016 : 68) menyatakan bahwa Seseorang yang mempunyai minat baca tinggi tampak dari ciri-ciri yang melekat dalam

perilakunya sebagai berikut: 1) Senantiasa berkeinginan untuk membaca, 2) Senantiasa bersemangat saat membaca, 3) Mempunyai kebiasaan dan kontinuitas dalam membaca 4) Memanfaatkan setiap peluang waktu dengan membaca 5) Memiliki buku bacaan, 6) Mencari bahan bacaan, baik di perpustakaan maupun ditempat lain 7.) Memiliki tujuan ketika membaca, 8) Mencatat atau menandai hal penting dalam membaca, 9) Memiliki kesadaran bahwa membaca berarti telah belajar, 10) Mendiskusikan hasil bacaan.

c. Rendahnya Minat Baca

Mulasih (2020 : 19) menyatakan dalam jurnalnya bahwasanya faktor penyebab rendahnya membaca dikalangan masyarakat indonesia dibedakan menjadi 2 faktor yaitu faktor intern individu dan ekstern individu. Faktor intern individu yaitu tidak adanya waktu luang untuk membaca dan lebih memilih untuk bermain gadget serta tidak adanya ketertarikan terhadap buku. Sedangkan faktor ekstern individu yaitu fasilitas yang memadai, harga buku yang cukup mahal, tidak adanya dorongan serta dukungan dari orang tua, serta tidak adanya kebiasaan membaca dari lingkungan sekitar tempat tinggalnya

3. Hakikat Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan ajar

Ifdhal (2013 : 212) menyatakan bahwa bahan ajar sebuah alat pembelajaran yang digunakan oleh guru berisikan materi yang berkaitan dengan proses pembelajaran dan dikemas secara sistematis dan sebaik mungkin. Selain itu ditemukan Depdiknas (2018 : 6) juga mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi /substansi pembelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan bahan ajar memungkinkan siswa dapat menguasai suatu KD secara runtut atau sistematis dan secara kumulatif menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu.

Sementara Lubis menyatakan bahwa (2018:156) Bahan ajar merupakan bahan yang di dalamnya berisikan penjelasan materi pelajaran yang dibutuhkan siswa maupun guru. Guru membutuhkan bahan ajar sebagai pelengkap dalam mengajar, sedangkan siswa membutuhkan bahan ajar sebagai penambah wawasan dalam memahami materi pelajaran. Bahan ajar disusun secara sistematis yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahan ajar merupakan suatu seperangkat materi yang disusun sedemikian rupa namun secara sistematis, yang mana memuat materi yang bersangkutan saat pembelajaran yang tujuannya membuat siswa untuk belajar secara mandiri. Serta dengan adanya bahan ajar ini semua kompetensi dalam kegiatan pembelajaran dikuasai oleh siswa secara utuh. Bahan ajar sangat penting dalam proses pembelajaran. Bahkan termasuk salah satu faktor pendukung yang sangat vital, karena bahan ajar menempati kedudukan yang sangat penting dalam mencapai suatu keberhasilan proses belajar dan mengajar.

b. Tujuan Bahan Ajar

Depdiknas (2018: 9) menyatakan tujuan disusunnya bahan ajar adalah sebagai berikut :

- 1) Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum, dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan *setting* atau lingkungan sosial siswa.
- 2) Membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh,
- 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Selain itu Prastowo (2012 : 26) menyatakan bahwa tujuan dibuatnya bahan ajar ini setidaknya ada empat hal pokok yang melingkupi yaitu :

- 1) Membantu peserta didik untuk mempelajari sesuatu,

- 2) Menyediakan berbagai jenis bahan ajar, sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada peserta didik
- 3) Memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran
- 4) Agar pembelajaran menjadi lebih menarik.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya, tujuan dari bahan ajar ini sama untuk memenuhi kebutuhan siswa dan mempermudah siswa dalam melakukan pembelajaran, menjauhi siswa dari sifat kejenuhan. Penyusunan bahan ajar ini juga merupakan tuntutan kurikulum yang menyesuaikan dengan kebutuhan siswa. Tujuan adanya penyusunan bahan ajar ini juga tuntutan bagi guru agar mereka lebih kreatif lagi dalam proses pembelajaran

c. Manfaat Bahan Ajar

Depdiknas (2018 : 23) menyatakan adapun manfaaf bahan ajar adalah :

1. Bagi Siswa
 - a) Diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.
 - b) Tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh,
 - c) Bahan ajar menjadi lebih kaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi,
 - d) Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar,
 - e) Bahan ajar akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan siswa karena siswa akan merasa lebih percaya kepada gurunya.
2. Bagi guru:
 - a) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik,
 - b) Siswa lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan guru,dan,

- c) Siswa mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai.

Prastowo (2012 : 27) juga menyatakan manfaat bahan ajar. Diantaranya yaitu manfaat yang dapat dirasakan oleh guru dan bagi siswa

1. Bagi guru:

- a) pendidik akan banyak memiliki bahan ajar yang dapat membantu pelaksanaan kegiatan pembelajaran,
- b) Bahan ajar dapat diajukan sebagai karya yang dinilai untuk menambah angka kredit pendidik guna untuk kenaikan pangkat,
- c) Menambah penghasilan bagi pendidik jika berhasil diterbitkan

2. Bagi siswa:

- a) Kegiatan menjadi lebih menarik,
- b) Peserta didik lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar lebih mandiri dengan bimbingan peserta didik,
- c) Peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mempelajari sesuatu setiap kompetensi yang harus dikuasai.

Uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perlunya pengembangan bahan ajar, agar ketersediaan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan siswa, tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah belajar. Pengembangan bahan ajar harus sesuai dengan tuntutan kurikulum, artinya bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan Kurikulum 2013 yang mengacu pada Standar Nasional Pendidikan baik standar isi, standar proses dan standar kompetensi lulusan. Kemudian karakteristik sasaran disesuaikan dengan lingkungan, kemampuan, minat, dan latar belakang siswa.

d. Jenis Bahan Ajar

Sadjati (2012 : 7) menyatakan bahwa Bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu bahan cetak (*printed*) seperti antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, *wallchart*, *foto/gambar*, *model/maket*. Bahan ajar dengar (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio, Bahan ajar

pandang dengar (*audio visual*) seperti *video compact disk, film*. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), *compact disk (CD) multimedia pembelajarn interaktif*, dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).

Menurut Depdiknas (2008 : 11) menyatakan bahwa bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu:

- 1) Bahan cetak (print) seperti antara lain *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar dan model/maket.
- 2) Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam dan *compact disk audio*.
- 3) Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti *video compact disk* dan film.
- 4) Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), *compact disk (CD) multimedia pembelajarn interaktif* dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*)”.

Berdasarkan paparan dari kedua teori di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan, bahwa pada dasarnya terdapat jenis yang sama yaitu bahan ajar terdiri dari cetak dan non cetak. Bahan ajar digunakan sesuai dengan kebutuhan dan kegunaanya. Karena dalam pembelajaran didalam kelas jenis bahan ajar digunakan ada yang berbeda sesuai dengan kebutuhan.

Di dalam penelitian ini, penulis akan mengambil jenis bahan ajar yang berupa bahan ajar cetak, yang dikemas dalam bentuk buku cerita bergambar atau komik.

e. Teknik Pengembangan Bahan Ajar

Menurut panduan pengembangan bahan ajar yang dikemukakan oleh Prastowo (2012 : 49) ada tiga tahap pokok yang perlu dilakukan untuk mengembangkan bahan ajar, yaitu analisis kebutuhan bahan ajar,

menyusun peta bahan ajar dan membuat bahan ajar berdasarkan struktur masing-masing bahan ajar.

1) Analisis kebutuhan bahan ajar

a) Menganalisis kurikulum

Menganalisis kurikulum tematik ini ada beberapa langkah yang harus dilakukan diantaranya :

- (1) Pemetaan dari KI, KD, dan indikator
- (2) Menentukan jaringan tema
- (3) Identifikasi materi pokok
- (4) Penentuan pengalaman belajar
- (5) Penentuan bahan ajar

Berdasarkan analisis kurikulum ini, kita dapat mengetahui jumlah bahan ajar yang harus dibuat dan disiapkan dalam satu semester tertentu. Selain itu kita bisa menentukan jenis bahan ajar apa yang cocok serta relevan digunakan

b) Menganalisis sumber belajar

Setelah melakukan analisis kurikulum langkah selanjutnya adalah Menganalisis sumber belajar. Adapun kriteria dalam menganalisis terhadap sumber belajar, sebagai berikut :

- (1) Aspek ketersediaan, berkenaan ada atau tidak adanya sumber belajar didekat kita. Jadi, kriteria pertama ini mengacu pada pengadaan sumber belajar, usahakan sumber belajar yang kita gunakan praktis dan ekonomis.
- (2) Aspek kesesuaian, maksudnya adalah apakah sumber belajar yang kita buat ini sesuai dengan tujuan dari pembelajaran yang akan kita lakukan.
- (3) Aspek kemudahan, mudah atau tidaknya sumber belajar itu disediakan maupun digunakan.

c) Menentukan sumber belajar

Ada dua kriteria yang bisa digunakan dalam pemilihan sumber belajar, yaitu :

- (1) Kriteria umum, yang memperhatikan segi ekonomis, segi praktis serta sederhana.
- (2) Kriteria khusus yang memperhatikan sumber belajar dapat memahami siswa, sumber belajar untuk tujuan pengajaran, sumber belajar untuk penelitian, sumber belajar untuk memecahkan masalah.

2) Menyusun peta bahan ajar

Beberapa kegunaan penyusunan bahan ajar yaitu:

- a) untuk mengetahui jumlah bahan ajar yang harus ditulis;
- b) untuk mengetahui bentuk sekuensi atau urutan bahan ajar,
- c) untuk menentukan sifat bahan ajar, apakah dependen atau independen.

3) Membuat bahan ajar

Berdasarkan Struktur Bentuk Bahan Ajar Struktur bahan ajar tersusun atas sejumlah komponen. Pada umumnya, struktur bahan ajar meliputi tujuh komponen, yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, tugas atau langkah kerja dan penilaian. Salah satu struktur bahan ajar yaitu struktur bahan ajar cetak. Bahan ajar cetak terdiri dari beberapa macam jenis, diantaranya handout, buku, modul, LKS, brosur, leaflet, wall chart, dan foto atau gambar. Masing masing bahan ajar cetak tersebut memiliki struktur sendiri sendiri.

4. Hakikat Komik

a. Pengertian komik / buku bergambar

Fahyuni,dkk (2017: 22) menyatakan bahwa komik merupakan kumpulan kata-kata dan gambar-gambar yang saling berdekatan. Gambar digunakan untuk memperkaya dan memperjelas isi teks serta mengkonkretkan karakter dan imajinasi anak terhadap narasi teks yang masih terbatas. Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Bonneff dalam jurnal humaniora Soedarso (2015 : 497) mengatakan bahwa komik merupakan sebuah susunan gambar yang bertujuan untuk memberikan

informasi yang ingin disampaikan kepada si pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan kedalam bentuk tanda, komik juga termasuk kedalam sebuah karya yaitu karya sastra.

Dapat disimpulkan bahwa komik adalah bentuk karya seni yang tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Komik biasanya disusun dalam kertas dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan baik dalam strip koran / majalah atau bahkan berbentuk buku.

b. Manfaat Komik.

Suparmi (dalam Ilham, 2019:205) menyatakan komik juga memiliki manfaat yaitu mengurangi kebosanan pada saat proses pembelajaran, karena dalam kegiatan proses belajar dan mengajar guru selalu menggunakan metode ceramah. Sedangkan menurut Erie (2018: 123) manfaat komik adalah pada dasarnya komik merupakan bacaan yang ringan sehingga siswa yang membacanya akan lebih *excited* ketika mengetahui ada materi kelautan dalam komik, sehingga akan menimbulkan ketertarikan terhadap bacaannya dan latinnya.

Berdasarkan Pandangan teori diatas disimpulkan bahwa manfaat komik yang paling utama adalah menimbulkan rasa ketertarikan anak/ siswa terhadap sesuatu yang sedang dipelajarinya. Dan juga menuntut guru untuk menggunakan metode terbaru dalam proses belajar mengajarnya.

c. Karakteistik komik

Danaswari (2013) menyatakan bahwasanya komik memiliki karakteristik tersendiri yaitu :

- 1) Cara yang digunakan untuk menggambar karakter Dalam pembuatan komik diperlukan adanya karakter , dalam komik adalah hal utama sebagai pendeskripsi dari sesuatu yang akan dijelaskan di dalam komik.

- 2) Ekspresi wajah karakter Di sini adalah saat di mana kita menentukan ekspresi dari perasaan sang karakter yang kita buat. Misalnya, ekspresi yang digambarkan saat tersenyum, sedih, marah, atau kaget. Penentuan ekspresi wajah sang karakter penting, karena itu dapat membantu menegaskan apa yang disampaikan oleh karakter,
- 3) Balon kata Dalam setiap komik gambar dan kata menjadi unsur utamanya. Di mana keduanya saling mendeskripsikan satu sama lain. Di dalam kata inilah materi yang akan kita sampaikan akan diletakkan sesuai dengan karakter yang berbicara, sehingga menunjukkan dialog antar tokoh,
- 4) Garis gerak Di sinilah karakter yang kita gambar akan dapat terlihat hidup dalam imajinasi pembaca,
- 5) Latar Menunjukkan pada pembaca konteks materi yang disampaikan dalam komik.
- 6) Panel dalam komik dapat dikatakan sebagai urutan dari setiap gambar atau materi dan untuk menjaga kelanjutan dari cerita yang sedang berlangsung.

Arsyad (2014) juga menyatakan bahwa karakteristik komik juga meliputi :

- 1) Bersifat proposional, yaitu dengan membaca komik sanggup membawa pembacanya untuk terlibat secara emosional dengan pelaku utama dalam cerita komik tersebut.
- 2) Humor yang kasar yaitu penggunaan bahasa lisan dan mudah dimengerti oleh orang awam.
- 3) Bahasa percakapan (bahasa pasaran) yaitu dengan digunakannya bahasa percakapan sehari – hari akan lebih mengena bagi pembaca.
- 4) Penyederhanaan perilaku yang menggambarkan moral atau jiwa pelaku pola perilaku dalam cerita komik cenderung untuk disederhanakan dan mudah diterka.

- 5) Bersifat kepahlawanan yaitu isi komik cenderung membawa pembaca untuk memuja pahlawanya.

Selain keenam unsur tersebut, terdapat unsur lain yaitu unsur bahasa verbal. Di mana bahasa verbal di sini mungkin saja tidak digunakan dalam setiap komik, namun fungsi bahasa verbal dapat membantu pembaca dalam memahami tema atau bahasan yang sedang dijelaskan dalam komik tersebut. Dalam komik pembelajaran, keseluruhan unsur tersebut sangatlah penting guna menciptakan sebuah komik pembelajaran yang baik juga mampu menyampaikan pesan kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengingat materi yang sedang diajarkan.

d. Kelebihan Komik

Daryanto (2013: 128) menyatakan komik memiliki kelebihan yaitu cara penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Selain itu Angkowo dan Kosasih dalam Tri (2012) juga menyatakan kelebihan komik adalah:

- 1) Menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga siswa dapat dengan cepat memahami isi dari komik;
- 2) Menggunakan gambar-gambar yang dapat memperjelas kata-kata dari cerita pada komik;
- 3) Menggunakan warna yang menarik dan terang sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk membaca komik;
- 4) Cerita pada komik sangat erat dengan kejadian yang dialami siswa sehari-hari, sehingga mereka akan lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami.

Berdasarkan kedua teori di atas dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat unsur visual yang kuat dalam cara penyajiannya yang menimbulkan ekspresi bagi pembaca. Komik juga menggunakan

bahasa sehari – hari dan pemilihan gambar yang disajikan juga telah mewakili dari isi dan tujuannya.

e. Kekurangan Komik

Danaswari (2013:6) menyatakan bahwa kekurangan komik sebagai media visual atau grafis tidak akan terlihat efektif jika digunakan kepada peserta didik yang tidak dapat belajar dengan media visual atau grafis, karena pasti setiap peserta didik memiliki gaya masing-masing dalam belajar. Dengan kata lain media belajar itu harus menyesuaikan gaya belajar masing-masing peserta didik. Di sisi lain komik yang berkembang saat ini kebanyakan komik yang mengedepankan aspek hiburan, dimana isi dari komik tersebut tidaklah sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Trimo (dalam Riwanto, 2018 : 15) kekurangan atau kelemahan dari media komik ini yaitu :

- 1) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolak-penolakan atas buku – buku yang tidak bergambar.
- 2) Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata – kata kotor maupun kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan.
- 3) Banyak aksi- aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang sinting (*preverted*).
- 4) Banyak adegan percintaan yang menonjol, sehingga nilai edukatif Media komik dalam proses belajar mengajar tidak diragukan lagi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwasanya komik ini tidak dapat digunakan pada semua peserta didik, karena semua itu tergantung pada karakteristik masing – masing peserta didik. Ada peserta didik tersebut yang tidak bisa belajar secara visual maupun grafis dan ada juga yang bisa. Selanjutnya, komik pada saat ini lebih mengedepankan hiburan dari pada edukasinya. Terkadang bahasa yang digunakan kotor, aksi – aksi yang tampilan kekerasan dan lain sebagainya. Apabila anak

setiap pembelajaran disuguhkan dengan buku bergambar maka. Mereka tidak akan mau lagi membaca buku-buku yang tidak bergambar.

f. Langkah Pembuatan Komik

Menurut Amelia (2018 : 138) menyatakan adapun langkah-langkah pembuatan komik yaitu :

- 1) Perumusan ide cerita dan pembentukan karakter merupakan langkah pembbuatan cerita
- 2) *Sketching* atau pembuatan sketsa,yakni menuanngkan isi cerita dalam media gambar secara kasar
- 3) *Inking* (penintaan), memberikan tinta pada pada media yang digambar secara kasar.
- 4) *Coloring* (pewarnaan), pemberian warna pada media gambar baik itu warn hitam putih maupun Full color.
- 5) *Lattering* , yakni pembuatan teks pada gambar.
- 6) Tahap *finishing*

Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh fitriyanti (2011 : 14) menyatakan bahwa setiap pembuatan komik itu memiliki beberapa langkah – langkah, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Ide/konsep, setiap komik diawali oleh ide / konsep berupa pertanyaan yang menajdi dasar sebuah komik.
- 2) Penulis/cerita, orang atau kelompok orang ini membuat keseluruhan cerita dan dialog yang ada didalam komik. Akan lebih mudah bila penulis mempunyai ide atau konsep sendiri. Penulis akan memberikan dasar struktur, ritme,setting, tokoh, dan plot yang digunakan pada komik.
- 3) Ilustrator, ketika cerita atau alur selesai dikerjakan, selanjutnya adalah tugas ilustrator menggambarakan cerita yang ada dengan pensil sehingga pemberi tinta bisa membenahi kesalahan atau perubahan yang mungkin terjadi.
- 4) Pemberi tinta, menerima gambar dari ilustrator, menambahkan tinta hitam pada seluruh garis gambar, sehingga menambah nilai

seno dan memberi kesan tiga dimensi yang lebih dalam. Pemberi tinta juga mengerjakan hal-hal lain, seperti memudahkan ambar untuk disalin dan diwarnai terkadang hasil gambar dari pensil agak kasar. Beberapa ilustrator akan mengerjakan proses sendiri, tetapi permintaan membutuhkan keterampilan lain dari pada yang dibutuhkan ilustrator.

- 5) Pemberian warna (*colorist*), bertugas untuk menambahkan warna, pencahayaan, dan bayangan pada gambar komik. Perhatian khusus pada setiap detainya amatlah penting karena jika pemberi warna tidak menggunakan warna yang tepat, pembaca tidak mengetahuinya.
- 6) Penulis skenario (*Letterer*), tanpa kata-kata untuk memperdalam cerita, pembaca kebingungan dalam tahap ini, penulis skenario membutuhkan kata-kata, efek, suara, judu, tulisan dibawah gambar. Serta kata-kata dan pikiran dalam awab/ gelembung.
- 7) *Editorial*, dalam proses ini, editor mengawasi kualitas produksi. Bila terjadi kesalahan, mereka mengembalikannya kepada pembuatnya atau orang lain untuk membenarkan kesalahan yang ada bahkan, kadang-kadang memperbaikinya sendiri.
- 8) Pencetakan/Penerbitan, Saat komik selesai dikerjakan, itu berarti waktunya untuk dicetak. Biasanya, dicetak kadang-kadang dibuat digital. Mesin cetak yang digunakan dipilih khusus dan disewa untuk mencetak komik-komik tertentu.

Jadi, setiap jenis komik memiliki kriteria tertentu sehingga setiap pesan yang ada harus dipenuhi, agar apapun yang disampaikan harus jelas. proses atau cara memahami atau cara mempelajari baik-baik agar paham dan memiliki pengetahuan yang banyak serta luas. Berdasarkan uraian di atas adapun langkah-langkah yang akan penulis gunakan dalam pembuatan komik ini yaitu teori dari Amelia (2018 : 138), sebagai berikut:

- a) Perumusan ide cerita dan penentuan karakter yang akan digunakan

- b) Pembuatan sketsa komik atau gambaran kasar mengenai cerita yang akan digunakan.
- c) Pemberian warna pada gambar secara kasar
- d) Pemberian warna secara keseluruhan pada media atau gambar.
- e) Pembuatan teks atau tulisan pada gambar sebagai penunjang dalam media.

5. Karakteristik Siswa Kelas V

Trianingsih (2016:199) menyatakan bahwa Anak usia SD dalam perkembangannya memiliki karakteristik yang unik. Berbagai teori membahas tentang karakteristik anak usia SD sesuai dengan aspek-aspek yang ada pada anak. Beberapa teori tersebut di antaranya yaitu teori kognitif, teori psikososial, teori moral, teori perkembangan fisik dan motorik. Konsep-konsep di dalamnya akan dibahas lebih lanjut sebagai berikut:

a. Perkembangan Kognitif Anak Usia SD

Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget bahwa anak usia SD pada umumnya berada pada tahap operasional konkret untuk anak dengan rentang usia 7 sampai 11 tahun. Tahap operasional konkret merupakan tahap ketiga dari tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget. Selama masa SD terjadi perkembangan kognitif yang pesat pada anak. Anak mulai belajar membentuk sebuah konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah pada situasi yang melibatkan Slavin (2011: 50-51) menyatakan bahwa objek konkret dan situasi yang tidak asing lagi bagi dirinya, anak juga sudah mulai bergeser dari pemikiran egosentris ke pemikiran yang objektif.

Penjelasan tersebut dapat menggambarkan bahwa anak usia SD membutuhkan objek konkret dan situasi yang nyata/kebiasaan pada pelaksanaan pembelajaran di SD. Guru penting untuk menghadirkan objek nyata dengan situasi pembelajaran yang nyata bagi anak sebagai metode atau media untuk memudahkan anak dalam

berpikir logis, membuat klasifikasi objek, membentuk konsep, melihat hubungan dan memecahkan masalah.

b. Perkembangan Psikososial Anak Usia SD

Semiun (2010: 21) menyatakan Anak usia SD pada tahap ini telah menyadari bahwa dirinya memiliki keunikan dan kemampuan yang berbeda dengan temannya. Anak mulai membentuk konsep diri sebagai anggota kelompok sosial di luar keluarga. Anak berusaha memenuhi tugas-tugas dan berkarya. Anak mencoba mencari perhatian dan penghargaan atas karyanya. Anak mulai bertanggung jawab serta gemar belajar bersama. Sugahndi (dalam Lasari 2015 : 35) juga berpendapat bahwa peserta didik mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri dari sikap berpusat kepada diri sendiri (egosentris) ke sikap kerjasama (kooperatif) atau mau memperhatikan kepentingan orang lain (sosiosentris).

Berdasarkan dari uraian diatas kesimpulannya adalah bahwa peserta didik kelas V SD sudah menyadari akan kemampuannya dan sudah mau membuka dirinya dengan teman sebaya atau kelompok sosial diluar keluarga dan juga sudah mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya.

c. Perkembangan Moral Anak Usia SD

Slavin (2011: 71-72) menyatakan bahwasanya moralitas akhir-akhir ini menjadi sorotan terkait dengan beberapa kasus yang menimpa dunia pendidikan, misal kasus *agresivitas*, pelecehan seksual, dan sebagainya. Dasar perkembangan seseorang dalam berperilaku moral menjadi penting untuk dipelajari sebagai bentuk antisipasi di masa depan. Anak usia SD berada pada tingkat konvensi di mana moralitas dinilai berdasarkan interaksi dengan teman sebaya seperti pada tahap otonom Piaget. Pada tingkat konvensi, anak mampu mempertimbangkan perasaan orang lain ketika mengambil keputusan moral. Terkait dengan aspek perkembangan moral anak, guru di kelas harus mampu menghadirkan konflik sehingga anak

belajar melakukan manajemen konflik yang baik. Penanaman moral dilakukan tanpa disadari anak sehingga dapat mendorong kesadaran dalam dirinya untuk bertindak dengan moral yang baik. Guru juga harus menjadi teladan yang baik dan mampu memahami setiap keunikan siswanya.

d. Perkembangan Fisik dan Motorik Anak Usia SD

Hidayati (2010: 61) dalam bukunya menyatakan bahwa: Perkembangan fisik ini dipengaruhi oleh kesehatan fisik atau fungsi organ tubuh. Orang yang sehat secara fisik akan dapat melakukan aktivitas dengan baik sehingga perkembangan motoriknya berjalan dengan baik. Perkembangan motorik merupakan proses perkembangan kemampuan gerak seseorang baik itu motorik kasar maupun motorik halus.

Sughandi (dalam Lasari 2015 : 32) juga menyatakan bahwa seiring perkembangan fisik yang beranjak matang maka diikuti oleh perkembangan motorik yang sudah terkoordinasi dengan baik. Perkembangan motorik tersebut dengan gerak atau aktivitas yang lincah. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan, dan menggerakkan badan dengan tujuan yang jelas.

Perkembangan motorik kasar maupun motorik halus pada anak-anak sangat dipengaruhi oleh perkembangan fisik. Kelengkapan dan kesehatan fisik anak adalah suatu yang berpengaruh besar pada perkembangan motoriknya. Ciri-ciri perkembangan fisik yang mendasar pada anak SD usia 7 hingga usia 9 tahun, anak perempuan lazimnya lebih pendek dan ringan daripada anak laki-laki. Pada usia 9 sampai 10 tahun, anak perempuan lazimnya memiliki tinggi dan berat badan yang sama dengan anak laki-laki. Pada usia sekitar 11 tahun anak perempuan lebih tinggi dan berat dibandingkan anak laki-laki.

Uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa di usia SD ini, anak banyak mengembangkan kemampuan motorik dasar yang digunakan untuk menyeimbangkan badan, berlari, melompat, dan

melempar. Perkembangan motorik penting untuk dikembangkan melalui proses pembelajaran. Guru perlu mengajak anak untuk belajar dengan melibatkan aktivitas fisik, semisal olahraga, menulis, menggambar dan sebagainya sebagai latihan anak untuk mengembangkan keterampilan motoriknya. Orang tua di rumah juga penting untuk memberikan asupan gizi yang sehat dan seimbang agar pertumbuhan fisik anak sehat dan dapat beraktivitas dengan penuh semangat..

6. Pengembangan Bahan Ajar berbasis Komik di Kelas V

Penelitian ini menggunakan media berbentuk komik sebagai bahan ajar pada tema 4 subtema 1. Alasan kenapa peneliti memilih tema ini dikarenakan saat penelitian awal ke sekolah siswa tersebut memasuki tema 4 subtema 1 akhir., ditambah lagi pada tema 4 ini memfokuskan ke pada pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia , pembelajaran tersebut merupakan pembelajaran yang cukup membuat siswa jenuh karena materinya terlalu panjang , hal ini membuat siswa tidak tertarik dalam membaca materi tersebut. Dan juga mereka akan melaksanakan PH (penilaian harian) untuk subtema 1. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk mengambil penelitian pada tema 4 subtema 1.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan 4-D untuk membuat bahan ajar tersebut. Pada model ini untuk langkah-langkahnya disesuaikan dengan langkah – langkah yang dikemukakan oleh Trianto (dalam Orwiantari, 2015 : 3) yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*)". Yang secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Tahap Pendefenisian (*Define*).

Kondisi ini juga disebut analisis kebutuhan atau *need assessment*. Langkah – langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah :

a. Analisis permasalahan

Tahap pertama yang dilakukan dilakukan telaah terhadap permasalahan yang dijumpai saat melakukan wawancara dengan

Guru Kelas V Sekolah dasar. Permasalahan tersebut dapat dilihat dari pendidik dan juga peserta didik . analisis permasalahan ini akan dicari sebuah solusi dengan merancang bahan ajar berupa komik.

b. Menganalisis tema

Berdasarkan pada pembelajaran di SD pada semester 1 terdapat 5 tema diantaranya : tema 1 organ gerak hewan dan manusia, tema 2 udara bersih bagi kesehatan, tema 3 makanan sehat, tema 4sehat itu penting,dan tema 5 ekosistem. dalam penelitian ini, peneliti megambil tema 4 sehat itu penting untuk membuat bahan ajar berbasis komik ini

c. Analisis peserta didik

Telaah terhadap karakteristik peserta didik yang meliputi usia dan tingkatan dalam berpikir.

2. Tahap perancangan (*Design*)

- a. pada tahap ini penulis melakukan perancangan terhadap bahan ajar komik pada tema 4 subtema 1 kelas V SD, diawali dengan menganalisis materi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa dan selanjutnya membuat desain model berupa bahan ajar berbasis komik pada tema 8 subtema 1. Fitriyanti (2011 : 25)secara garis besar desain produk komik pada tema 4 subtema 1 ini adalah sebagai berikut :

1) Halaman judul

Diawali dengan halaman judul dan pemilihan gambar dari tokoh-tokoh komik. pada halaman ini diharapkan mampu mengisyaratkan kepada pembaca dengan hanya melihat halan judulnya saja.

2) Halaman pembatas

Halaman selanjutnya adalah halaman pembatas yang bertujuan untuk membatasi sekaligus sebagai halaman awal untuk memasuki sub bab yang baru.

3) Isi

Setelah halaman pembatas masuk kepada isi yang menjelaskan tentang materi pada sub bab tersebut, disinilah cerita dan karakteristik pada komik dituangkan. semua isi komik telah disertakan.

4) Halaman penutup

berisi tugas sebagai bentuk assessment autentik dari karakteristik komik tersebut.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan ini menggunakan validasi isi dan konstruk. Produk pembelajaran disimpulkan valid jika dikembangkan dengan teori yang memadai, hal ini disebut dengan validitas isi. Semua komponen produk pembelajaran, antara satu dengan yang lainnya berhubungan secara konsisten, disebut dengan validitas konstruk. Haviz (2013: 33) mengatakan bahwa Produk yang valid adalah produk yang telah divalidasi oleh pakar yang profesional dibidangnya untuk dilanjutkan sebagai bahan ajar dalam penelitian..

4. Tahap penyebarluasan (*Disseminate*)

Pada tahapan ini, penulis tidak melakukannya dikarenakan terjadinya suatu wabah virus yang melanda, yakni covid-19 yang mengakibatkan semua proses pembelajaran dilakukan dari rumah atau dalam jaringan. jadi penulis hanya melakukan penelitian ini hanya pada tahap pengembangan atau *develop*.

7. Validitas

Menurut Sugiyono (2013 : 114) validitas produk dapat dilakukan oleh pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai kelemahan dan kekuatan produk yang dihasilkan . Havidz (2013 : 33) menyatakan validitas dalam penelitian pengembangan validasi isi dan konstruk. Produk pembelajaran disimpulkan valid jika dikembangkan dengan teori yang memadai, disebut dengan validitas isi. Semua komponen produk pembelajaran, antara satu dengan yang lainnya

berhubungan secara konsisten, disebut dengan validitas konstruk. Produk yang valid adalah produk yang telah divalidasi oleh pakar yang profesional dibidangnya untuk dilanjutkan sebagai bahan ajar dalam penelitian.

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen (Magdalena, 2020). Instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi dan sebaiknya bila tingkat validitas rendah maka instrument tersebut kurang valid. Analisis uji validitas berdasarkan lembar uji validitas yang dilakukan adalah Memberikan penilaian validitas dengan beberapa kriteria (Purwanto, 2010).

Setelah memberikan penilaian validitas dengan beberapa kriteria maka dilanjutkan dengan tahap sebagai berikut :

- a. Menentukan skor tertinggi

Skor tertinggi = jumlah validator x jumlah item pertanyaan x skor maksimum

- b. Menentukan jumlah skor dari masing – masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing – masing indikator.
- c. Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing – masing validator.
- d. Penentuan nilai validitas dimodifikasi dari purwanto sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \dots\dots\dots(1)$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = bilangan tetap

B. Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian relevan dengan penelitian ini yaitu :

1. Yunita Sari 2017, melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Komik IPA dengan Penanaman Nilai Budaya pada Siswa kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasikan bahan ajar IPA yang dapat menanamkan nilai budaya pada siswa kelas IV SD. Hasil penelitiannya adalah mendapatkan gambaran kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk bahan ajar komik yang dikembangkan dalam pembelajaran IPA materi Bagian-bagian tumbuhan kelas IV Sekolah Dasar.
2. Nick soedarso (2016), melakukan penelitian dengan judul “ Komik karya Sastra Bergambar”. Penelitian ini bertujuan : menghasilkan sebuah cerita yang ingin disampaikan seperti halnya prinsip penyampaian pesan komik pada masa sekarang. Hasil dari penelitian : berkembangnya pola pikir masyarakat yang mengetahui bahwa komik dapat memberikan manfaat baik, diharapkan komik dapat diterima sebagai media komunikasi yang memberikan nilai dan gagasan yang mendidik serta mengembangkan imajinasi bagi para pembaca, khususnya anak-anak.
3. Danaswari,dkk (2013), melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon” . Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar dalam bentuk media komik pada materi pembelajaran ekosistem, Hasil penelitian : mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan bahan ajar media komik dengan bahan ajar buku paket pada materi pembelajaran ekosistem, untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar media komik yang digunakan.

Dari penelitian diatas terdapat perbedaan dari penelitian diatas yaitu, terdapat pada hasil akhir dari produk yang akan dibuat. Peneliti

akan membuat produk bahan ajar berdasarkan pembelajaran tematik, sedangkan pada penelitian sebelumnya hanya berfokus pada satu mata pelajaran saja.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode pengembangan

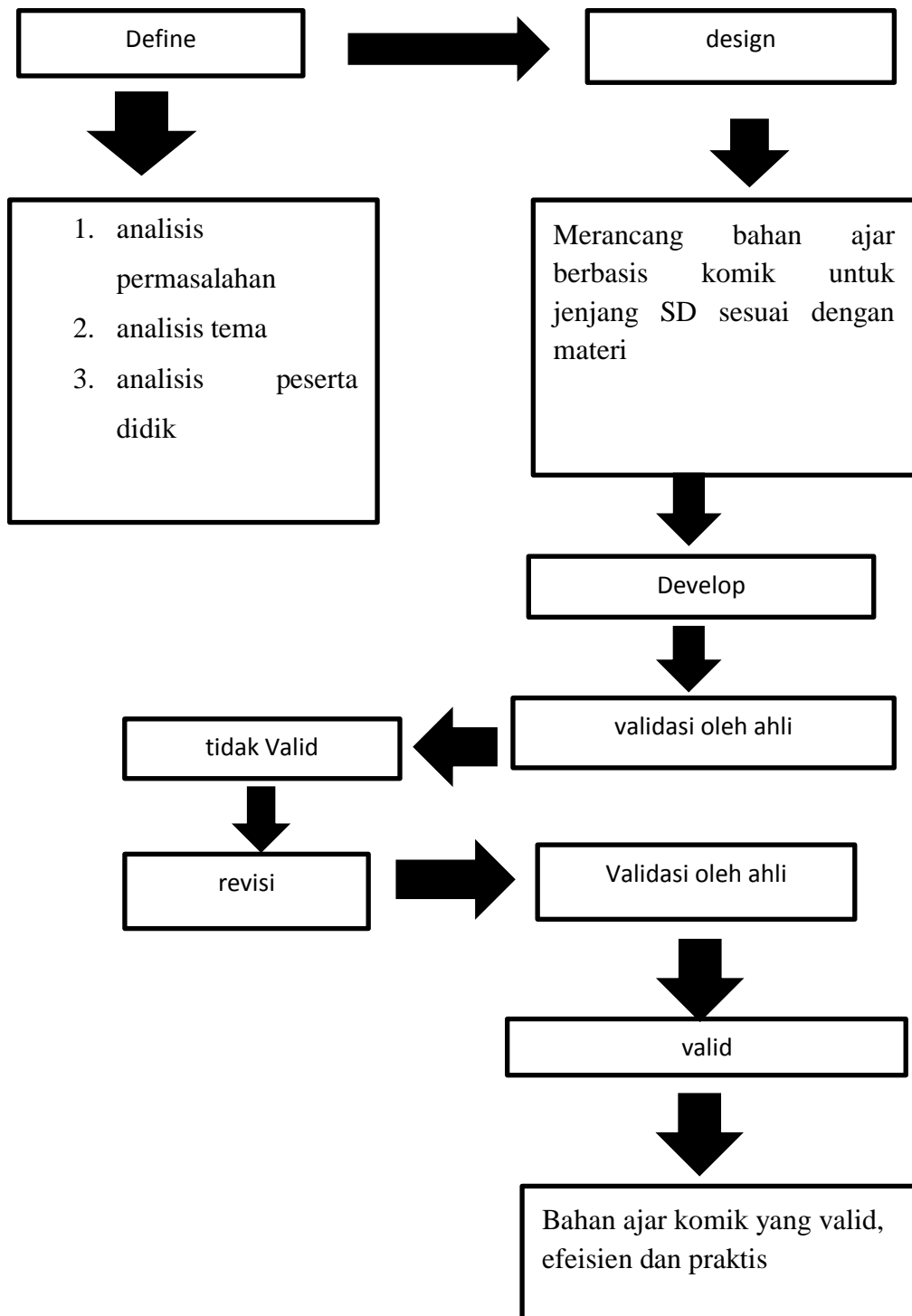
Penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development (R and D)*. Sugiyono (2018 : 297) Pada penelitian ini digunakan untuk jenis penelitian yang menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan ungkapan Sugiyono diatas maka penulis akan melakukan penelitian yang akan menghasilkan bahan ajar berbasis komik untuk siswa SD/ MI kelas V untuk diuji ke validitasnya.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan menjadi dasar dalam mengembangkan suatu produk yang akan dihasilkan. Dalam penelitian pengembangan ini penulis akan menggunakan model pengembangan yang mengacu pada model 4-D yang dikemukakan oleh thiagarajan,dkk. (dalam Trianto 2012 : 189) Model ini terdiri dari 4 tahap yaitu *define, design, develop dan disseminate*, atau diadaptasikan menjadi 4-D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangn ini sesuai dengan tahap- tahap model pengembangan 4-D. kegiatan pengembangan ini diawali dengan menganalisis kurikulum, merancang bahan ajar berbasis komik dan seterusnya mengikuti langkah-langkah pengembangan bahan ajar. Sebagaimana digambarkan pada bagan berikut : disusunlah sebuah alur pengembangan dan penelitian yang memuat tahapan pengembangan dan penelitian, sebagaimana yang digambarkan pada bagan berikut ini :



Gambar 3.1 Desain penelitian (Trianto, 2012: 189)

1. Tahap Pendefinisian (*Define*).

Tahap *define* bertujuan untuk mengetahui kondisi yang ada dilapangan. Kondisi ini juga disebut analisis kebutuhan atau *need assessment*. Langkah – langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah :

a. Analisis permasalahan

Tahap pertama yang dilakukan dilakukan telaah terhadap permasalahan yang dijumpai saat melakukan observasi di sekolah tersebut. Permasalahan tersebut dapat dilihat dari pendidik dan juga peserta didik . analisis permasalahan ini akan dicari sebuah solusi dengan merancang bahan ajar berupa komik. Dan juga peneliti juga melakukan analisis kurikulum dan silabus.

b. Analisis tema

Berdasarkan pada pembelajaran di SD pada semester 1 terdapat 5 tema diantaranya : tema 1 organ gerak hewan dan manusia, tema 2 udara bersih bagi kesehatan, tema 3 makanan sehat, tema 4sehat itu penting,dan tema 5 ekosistem. dalam penelitian ini, peneliti megambil tema 4 sehat itu penting untuk membuat bahan ajar berbasis komik ini

c. Analisis peserta didik

Analisis terhadap pserta didik merupakan telaah terhadap karakteristik peserta didik yang meliputi usia dan tingkat perkembangan kemampuan berpikir. Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik peserta didik yang nantinya akan berpengaruh terhadap proses pemilihan dan pengembangan yang dilakukan agar sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

2. Tahap perancangan (*Design*)

Tujuan dari tahap ini adalah menghasilkan rancangan bahan ajar berbasis komik. Kegiatan ini dapat ditempuh dengan langkah – langkah perancangan desain menurut Amelia (2018 :138) adalah :

- a. mengidentifikasi judul, materi pada tema 4 subtema 1
- b. Perumusan ide cerita bahan ajar ini.
- c. Pembuatan sketsa atau gambaran kasar dari setiap isi cerita menggunakan aplikasi *canva* dan *microsoft word*
- d. *Coloring*, pemberian warna baik itu hitam putih maupun *full color* pada media.
- e. *Lettering*, pembuatan teks pada gambar
- f. Membuat lembar kerja peserta didik, lembar diskusi, lembar individu.
- g. Pembentukan desain produk secara keseluruhan (story board)
- h. Terakhir adalah *finishing*, pada kegiatan ini dilakukan *review*, uji validitas bahan ajar komik sesuai dengan produk yang diharapkan.

3. Tahap pengembangan (*develop*)

Pada tahap bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar komik Penulis yang valid. Sebelum digunakan divalidasi terlebih dahulu oleh validator. Tujuan dilakukannya validasi adalah menguji berfungsi atau tidaknya suatu produk. Bahan ajar yang telah diperbaiki diberikan kembali kepada validator untuk didiskusikan lebih lanjut. Validator terdiri dari para ahli atau dosen yang bertujuan untuk menguji bahan ajar komik yang telah dirancang. Validasi dikatakan selesai apabila validator telah dinyatakan valid oleh validator.

4. Tahap penyebarluasan (*disseminate*)

Tahap penyebarluasan merupakan tahap akhir dari penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menyebarluaskan produk. Komik Tema 4 Subtema 1 untuk kelas V. Penyebarluasan ini dapat berupa *soft file* atau *hard file* kepada sekolah yang bersangkutan. Namun pada penelitian yang penulis lakukan ini tidak sampai pada tahap penyebaran. Karena sama – sama kita ketahui bahwa sekarang ini, Indonesia dilanda sebuah musibah yaitu adanya virus pandemi *Covid – 19* yang mengakibatkan tidak bisanya dilakukan penelitian sampai tahap akhir. Maka, pada produk yang penulis buat ini hanya sampai pengembangan saja dan nantinya akan divalidasi oleh validator ahli, yaitu dosen dan pendidik kelas V.

D. Subjek uji coba

Penelitian yang peneliti lakukan tidak sampai kepada tahap uji coba, karena keterbatasan peneliti. Jadi, penelitian ini hanya sampai pada tahap Validitas yang divalidasi oleh 3 orang ahli.

E. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah data primer atau data pertama yang diperoleh dari subjek penelitian. Data kedua berupa validasi bahan ajar komik yang diberikan oleh validator. Validasi ini meliputi validasi oleh ahli materi dan validasi *design*. Data kedua ini diambil berupa : validator yang terdiri dari tim ahli dan dosen. Dalam penelitian ini peneliti memiliki tiga orang validator terdiri dari dua orang dosen dan satu orang guru kelas: validator 1 MIS, validator 2 AM dan validator 3 adalah seorang guru kelas 5 yaitu SL.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa lembar validasi. Lembar validasi berguna untuk menguji kelayakan sebuah produk yang dibuat. Adapun kisi-kisi dari penelitian ini yaitu:

a. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi bahan ajar berbasis komik. lembar validasi berisi beberapa aspek seperti : tujuan, rasional, isi bahan ajar, karakteristik bahan ajar, kesesuaian bahasa, bentuk fisik dan masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan. pengeisian lembar validasi dianalisis menggunakan skala *likert* dengan *range* 1 sampai 4, setiap pertanyaan mempunyai pilihan 1 sampai 4 lembar validasi bahan ajar yang akan diisi oleh 3 orang validator.

Table 3.1 Kisi-kisi validasi bahan ajar

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Didaktik	Mengacu pada kurikulum 2013	1,2,3
		Mengajak peserta didik aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran	4
		Memberi penekanan pada proses untuk dapat memecahkan masalah	5
		Dapat digunakan untuk belajar perorangan dan kelompok	6
		Dibuat sesuai dengan karakteristik peserta didik	7
		Dengan adanya bahan ajar menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif	8
		2	Konstruk
Kata pengantar pada bahan ajar	10		
Memiliki pendahuluan	12		
Memiliki deskripsi bahan ajar	13		

		Memiliki KD, indikator dan tujuan pembelajaran yang jelas dan sesuai dengan pembelajaran	14
		Mempunyai materi ajar yang jelas dan kegiatan lembar kerja	15, 16
		Dapat membangun pengetahuan peserta didik	17
		Struktur kalimat jelas dan sederhana	18
		Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan siswa	19
		Menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	20
3	Teknis		
		Tulisan	21
		Penampilan bahan ajar	22,23
		Gambar	24

(Riduwan, 2016)

G. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif, yaitu mendeskripsikan tingkat validitas media pembelajaran. Data hasil validasi bahan ajar yang diperoleh dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala likert, selanjutnya dicari rata nilai dengan rumus berikut:

$$p = \frac{\text{jumlah skor peritem} \times 100 \%}{\text{Jumlah skor ideal item}}$$

Hasil yang diperoleh di interpretasikan dengan menggunakan kriteria berikut :

Tabel 3.2 Kategori Validitas Bahan Ajar

Range persentase (%)	Kriteria
0-20	Tidak valid
21-40	Kurang valid
41-60	Cukup valid
61-80	Valid
81-100	Sangat valid

(Riduwan, 2007, p. 89)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar berbasis komik untuk kelas V pada tema 4 subtema 1. Hasil pengembangan produk ini memberikan alternatif kepada siswa agar memberikan motivasi dalam membaca. Pendeskripsian produk ini berangkat dari model 4 – D, namun prosedur penelitian ini hanya sampai pada 3 tahap, yaitu tahap *define*, tahap *design*, dan tahap *develop* yang dijabarkan kedalam langkah-langkah berikut :

1. Tahap *Define*

Tahap pendefenisian ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran kondisi lingkungan. Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah yaitu : analisis permasalahan dengan memawancara guru kelas V di SDN 08 2 X II Kayutanam, menganalisis kebutuhan siswa, analisis peserta didik:

a. Analisis permasalahan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas V di SDN 08 2 X II Kayutanam yaitu ibu Sulastri, S.Pd beliau mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket yang disediakan pemerintah serta kurangnya inovasi dan kreativitas yang dilakukan guru terhadap pembelajaran ditambah juga minimnya referensi dan buku pendukung pembelajaran. Sehingga membuat siswa merasa jenuh, bosan serta monoton dalam belajar, hal ini membuat kurangnya motivasi siswa dalam membaca. Hal ini dibuktikan ketika guru memberikan suatu permasalahan atau soal siswa tidak bisa menjawab hanya diam dan melongo dan siswa kelihatan linglung bahkan lebih cenderung diam. Padahal materi ini baru disampaikan beberapa hari

yang lalu. Ketika ditanya sampai dimana pembelajaran kemarin hanya beberapa orang saja yang menjawab, ketika diminta untuk mengeluarkan buku mereka tampak dengan memelas dan tidak bersemangat. Walaupun guru sudah menggunakan gambar serta contoh pendukung lainnya ekspresi mereka tetap sama bahkan sampai sekarang dari mereka masih terbata-bata dalam membaca entah itu disengaja atau tidaknya. Dan juga peneliti melakukan analisis kurikulum.

b. Analisis tema

Berdasarkan pada pembelajaran di SD pada semester 1 terdapat 5 tema diantaranya : tema 1 organ gerak hewan dan manusia, tema 2 udara bersih bagi kesehatan, tema 3 makanan sehat, tema 4sehat itu penting,dan tema 5 ekosistem. dalam penelitian ini, peneliti mengambil tema 4 sehat itu penting untuk membuat bahan ajar berbasis komik ini.

c. Analisis kebutuhan peserta didik

Dalam pengembangan bahan ajar berbantu *canva* ini diperlukan analisis peserta didik. Tujuan dari analisis peserta didik nini agar mengetahui bagaimana karakteristik dan sifat siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Adapun hasil dari analisis peserta didik ini bahwa karakteristik dan sifat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran cenderung diam dan menerima saja dan siswa cepat merasa bosan dengan metode dan media yang disajikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung terlihat sibuk dengan kegiatan yang dilakukan sendiri dalam proses pembelajaran, terlihat saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa hanya beberapa siswa yang antusias dalam menjawab pertanyaan, sebagian siswanya merasa jenuh serta cepat lupa terhadap

materi yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Berlandaskan analisis peserta didik yang dipaparkan di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa perlu adanya pengembangan bahan ajar yang bisa menambah ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Tema 4 subtema 1 ini terdapat materi yang tidak mudah dimengerti hanya melalui mendengarkan, peserta didik juga butuh melihat gambar-gambar yang berkaitan dengan pembelajaran secara visual, agar dapat mengerti lebih cepat materi yang disampaikan selama proses pembelajaran.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Bahan ajar berbasis komik ini dirancang dan dikembangkan untuk kelas V pada tema 4 subtema 1. Tahap perancangan (*Design*) bertujuan untuk menyiapkan pedoman dalam penyusunan media secara menyeluruh. Produk yang didesain berdasarkan pendapat Amelia(2018:138).

a. Mengidentifikasi judul serta materi yang terdapat pada tema 4 subtema

Pada judul pada tema 4 ini adalah sehat itu penting dan subtema 1 peredaran darahku sehat, melalui KD, Indikator, dan menganalisis silabus serta buku guru dan sumber-sumber lainnya. Bahan ajar berbasis komik ini memiliki beberapa komponen utama yaitu pendahuluan dan bagian inti :

Tabel 4.1 Identifikasi bahan ajar berbasis komik

1. Pendahuluan	a. cover / judul
	b. Kata Pengantar
	c. Petunjuk penggunaan
	d. Pemetaan KD
	e. Pembatas Pembelajaran
	f. Tujuan Pembelajaran
	g. Materi ajar

2. Bagian inti	a. materi ajar
	a. Lembar Kerja

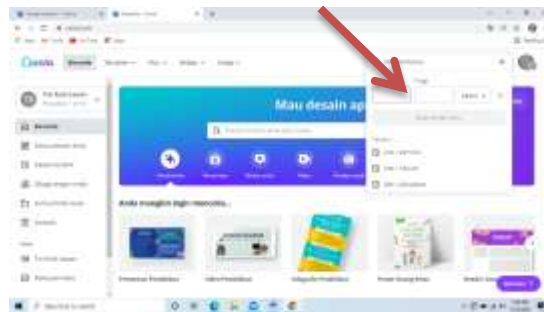
b. Perumusan ide cerita / *story line*

Pada tahap ini dilakukan perencanaan seperti apa bentuk cerita yang akan dituangkan kedalam komik. Dalam story line ini terdapat beberapa komponen yaitu : latar, nama tokoh/ karakter, deskripsi percakapan dan pembelajaran ke – berapa.

c. Pembuatan sketsa secara kasar

pada tahap ini dilakukan beberapa langkah yaitu :

1) Penentuan ukuran kertas yang akan digunakan



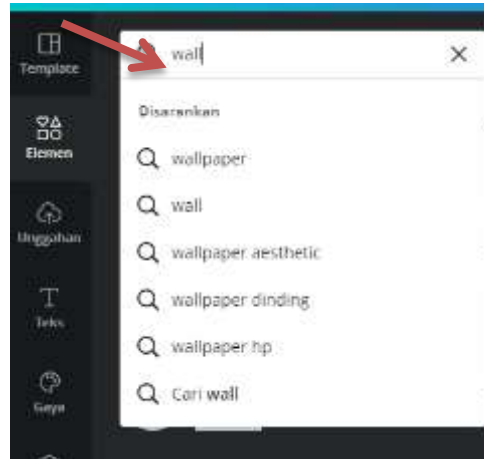
Gambar 4.1 ukuran khusus

2) Setelah memukan ukuran yang sudah pas baru memulai mendesain pada kertas kosong seperti gambar dibawah ini



Gambar 4.2 kertas

- 3) Barulah kita mencari elemen-elemen yang cocok untuk digunakan sesuai tema yang sudah dirancang di di story line.



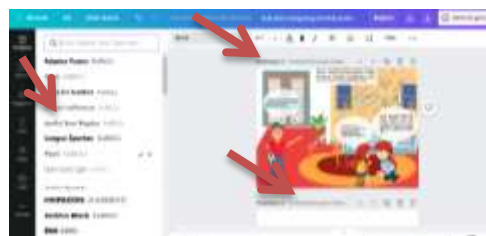
Gambar 4.3 Pencarian elemen

- 4) Jika sudah menemukan elemen yang pas sesuai tema tuangkan kedalam kertas kosong dan lakukan tahap *coloring* pemberian warna pada setiap elemennya.



Gambar 4.4 pemberian warna

- 5) Tahap pemberian teks pada gambar / *Lettering* pada tahap ini tersedia berbagai jenis huruf untuk teks yang kitasukai.



Gambar 4.5 pemberian teks dan jenis huruf

d. Pembuatan desain secara keseluruhan

1) *Cover*

Pada bagian *Cover* terdapat judul Bahan Ajar Berbasis Komik tema 4 sehat itu penting Subtema 1 Peredaran darahku kelas 5, nama penulis, identitas peserta didik. Cover bahan ajar ini didesain menggunakan aplikasi canva dan dibantu dengan microsoft word 2010. Jenis tulisan yang digunakan dalam mendesain cover ini ada beberapa tulisan diantaranya *league*, *Mont*, *Josefin* dan juga ditambah dengan berbagai elemen seperti : *Triangle*, *Kids*, *School*, *Square*, *rumput* dan juga dengan kombinasi warna-warna yang menarik.



Gambar 4.6 *Cover* bahan ajar

2) *Kata* pengantar

Pada kata pengantar penulis menuliskan ucapan rasa syukur, shalawat, harapan dari penulis dengan adanya Bahan ajar ini dapat membantu peserta didik memahami dan menguasai materi serta dengan bahan ajar ini peserta didik dapat aktif, mampu memahami yang terdapat pada tema 4 subtema 1 ini. Menggunakan tulisan jenis huruf *league* berukuran 12



Gambar 4.7 Kata pengantar

3) Petunjuk penggunaan

Pada petunjuk penggunaan bahan ajar ini terdapat petunjuk untuk guru dan peserta didik. Petunjuk penggunaan bahan ajar ini menggunakan jenis huruf *League* berukuran 12 dan warna yang menarik.



Gambar 4.8 Petunjuk Penggunaan

4) Pemetaan KD

Pada bagian ini terdapat Pemetaan KD yang sudah disesuaikan dengan silabus yang sudah dianalisis sebelumnya.



Gambar 4.9 pemetaan KD

5) Tujuan pembelajaran

Pada bagian ini terdapat tujuan pembelajaran yang disisipkan setiap Pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini menggunakan tulisan jenis huruf *Josefin* ukuran 12.



Gambar 4.10 Tujuan pembelajaran

6) Pembatas pembelajaran

Pembatas ini menggunakan elemen dan warna yang sesuai. Pembatas halaman ini disesuaikan dengan pembelajaran ke-berapa dalam materi. Pembatas ini menggunakan jenis huruf *League* ukuran 18 dan elemen *cloud* dan *lamp*.



Gambar 4.11 pembatas pembelajaran

7) Materi Ajar

Materi ajar ini menggunakan berbagai jenis elemen, dan huruf. Dalam materi ajar ini juga dilengkapi rangkuman pengetahuan dari setiap uraian materi. Elemen yang digunakan disesuaikan dengan tema dan kebutuhan diantaranya *bedroom, table, carpet, wall, kids, mom, father, garden* dan lain sebagainya, untuk tulisan menggunakan huruf *mont* berukuran 11,9 dan pada materi ini sudah memberikan warna yang menarik serta tokoh yang sesuai. Serta pemberian balon percakapan yang sesuai.



Gambar 4.12 Materi ajar

8) Lembar kerja

Lembar kerja pada bahan ajar ini berisikan pertanyaan pada materi yang telah diuraikan tadi. Lembar kerja ini mengajak siswa untuk bisa berpikir kritis dan memecahkan suatu permasalahan. Pada lembar kerja ini tidak banyak menggunakan elemen dan huruf.



Gambar 4.13 Lembar kerja

3. Tahap *develop* (Pengembangan)

Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berbasis komik pada tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat kelas 5. Tahap ini dilakukan sampai tahap validasi produk dari beberapa para pakar. Sebelum dilakukan validasi oleh para pakar produk ini terlebih dahulu didiskusikan dengan pembimbing. Hasil validasi dapat ditemui **Pada Lampiran 2** Selanjutnya diuraikan perolehan validasi serta instrumen penelitian yang sudah disusun. Tahap validasi ini dilaksanakan oleh 3 orang validator yaitu MIS merupakan dosen di IAIN Batusangkar yang disebut sebagai validator 1, AM beliau juga merupakan dosen IAIN Batusangkar disebut sebagai validator 2 dan yang terakhir ibu SL merupakan guru kelas 5 disebut sebagai validator 3. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada **Lampiran 1**. Hasil analisis validasi bahan ajar berbasis komik yang peneliti kembangkan. Secara umum pada tabel 4.2 dan tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Analisis Lembar Uji Validitas untuk instrumen bahan ajar komik

No	Aspek yang Divalidasi	Validator			Jml	Skor Maks	%	Ket
		1	2	3				
1	Format angket	3	4	4	11	12	91,66%	Sangat Valid
2	Bahasa yang digunakan	6	7	8	21	24	87,5%	Valid
3	Butir pertanyaan angket	9	11	12	32	36	88,88%	Sangat Valid
Jumlah		18	22	24	64	72	88,88%	Sangat Valid

Dari hasil validasi secara umum adalah 88,88% dengan kategori sangat valid. Hal ini berarti bahwa lembar uji validitas untuk bahan ajar ini telah penulis rancang sudah sangat baik dan dapat digunakan sebagai angket untuk menguji ke valid bahan ajar berbasis komik

Tabel 4.3 Hasil Analisis Validasi Bahan ajar

No	Aspek yang Divalidasi	Validator			Jml	Skor Maks	%	Ket
		1	2	3				
1	Syarat Didaktik	34	24	30	88	96	91,16%	Sangat valid
2	Syarat Konstruk	40	33	36	109	132	82,57 %	Sangat Valid
3	Syarat Teknis	16	12	14	42	48	87,5%	Sangat valid
Jumlah		90	69	80	239	276	86,5 %	Sangat valid


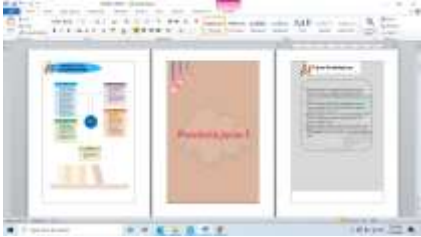


Dari hasil analisis validasi bahan ajar berbasis komik secara umum adalah 86,5% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan aspek yang dinilai yaitu , aspek didaktik 91,19% kategori sangat valid, aspek kontruk dengan persentase 82,57% kategori sangat valid, syarat teknis persentase 87,5% kategori sangat valid.

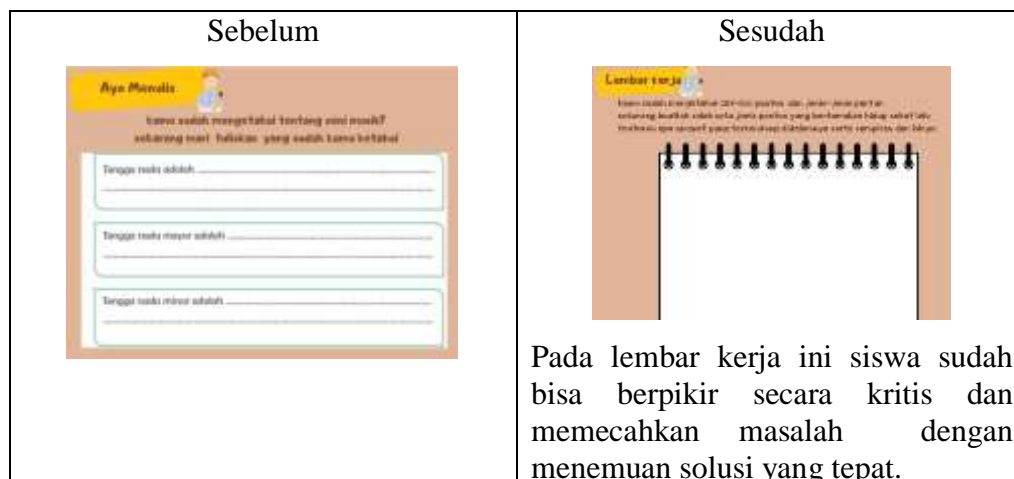
Agar dapat meningkatkan minat membaca siswa maka di rancanglah bahan ajar berbentuk komik ini pada tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat sudah bagus dan jelas untuk disajikan. Secara garis

besar, perubahan yang terdapat pada bahan ajar berbasis komik ini sebagai berikut :

- a) Melampirkan Pemetaan KD serta tujuan pembelajaran didalam bahan ajar
- b) Untuk kata-kata ayo menulis sebaiknya diganti menjadi lembar kerja siswa
- c) Soal pada lembar kerja siswa sebaiknya menggunakan HOTS

Bahan ajar berbasis komik pada tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat dikembangkan dengan melalui 1 kali revisi setelah dilakukan validasi. Pada bagian isi yang tidak melampirkan KD dan tujuan pembelajaran dilampirkan lagi.

<p style="text-align: center;">Sebelum</p> 	<p style="text-align: center;">Sesudah</p>  <p>Pada bagian yang telag direvisi sudah terdapat Pemetaan KD dan tujuan pembelajaran.</p>
<p style="text-align: center;">Sebelum</p> 	<p style="text-align: center;">Sesudah</p>  <p>Pada bagian yang sudah direvisi sudah terlihat bahwa perubahn ada ayo berlatih menjadi lembar kerja</p>



B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk bahan ajar berbasis komik yang dirancang sedemikian rupa agar dapat digunakan oleh guru dan siswa pada materi tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pada kelas V. Dengan menggunakan bahan ajar berbasis komik ini membuat minat membaca siswa lebih meningkat dari yang sebelumnya, mampu membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta siswa termotivasi untuk belajar dan lebih mudah untuk memahami materi. Agar bahan ajar ini dapat digunakan guru dan siswa sebagai bahan dalam proses belajar mengajar, sebelum kemenangan harus divalidasi oleh para ahli (validator) terlebih dahulu. Berdasarkan deskripsi dari tiga orang validator diketahui bahwa bahan ajar berbasis komik ini sudah memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase 86,5%, Hal ini sesuai dengan kriteria penilaian validitas yang dikemukakan oleh Riduwan (2007), bahwa nilai validitas yang berkisar antara 81-100% merupakan nilai validitas dengan kriteria sangat valid. Validasi yang dilakukan pada penelitian ini menekankan pada tiga syarat yaitu syarat didaktik, syarat konstruksi dan syarat teknis.

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap bahan ajar berbasis komik untuk meningkatkan minat membaca siswa, terlihat bahwa bahan ajar komik ini memperoleh uji terhadap syarat didaktik dengan persentase 91,16%, dinyatakan

sangat valid sudah sesuai dengan kurikulum 2013, dan sesuai dengan KD pada tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (2008) menyatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Syarat kontruk dengan persentase 82,57 % Penilaian yang diberikan oleh ketiga validator menyatakan identitas yang dibuat pada bahan ajar berbasis komik ini dinyatakan valid karena dilihat dari cover bahan ajar yang memuat judul, materi dan identitas peserta didik, mempunyai kata pengantar dan petunjuk penggunaan bahan ajar. Bahan ajar yang dikembangkan juga terdapat lembar kerja, dalam lembar kerja dapat melatih siswa memecahkan masalah. Menggunakan kalimat yang sederhana namun jelas, bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kedewasaan siswa dan sudah menggunakan kaidah serta tata bahasa yang benar. Menurut Suswina (2011) penggunaan bahasa yang meliputi pemilihan ragam bahasa, pemilihan kata, penggunaan kalimat efektif dan penyusunan paragraf yang bermakna, sangat berpengaruh terhadap manfaat bahan ajar.

Syarat teknis memperoleh persentase 87,5%. Sedangkan persentase keseluruhan bahan ajar berbasis komik untuk meningkatkan minat membaca siswa adalah 86,5% dengan kategori sangat valid. Bahan ajar yang dikembangkan ini sudah memiliki penggunaan huruf yang sesuai, selain itu bahan ajar ini memiliki kombinasi warna yang menarik dan sudah menyajikan gambar yang sesuai dengan materi yang terdapat pada tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat. Menurut Depdiknas (2008) menjelaskan huruf yang digunakan dalam bahan ajar cetak tidak boleh terlalu kecil dan mudah dibaca. Selain itu pemilihan warna background kontras dengan huruf sehingga tulisan mudah dibaca.

Jadi secara keseluruhan bahan ajar berbasis komik untuk meningkatkan minat membaca siswa yang dikemabangkan dan dikatakan sangat valid karena

mendapatkan rata-rata 86,5% dari ketiga validator. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lubis (2018) dengan judul penelitian Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca PPKN Siswa Min Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan, dengan hasil penelitian sebesar 95,65% atau berkategori sangat valid dan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dilakukan sudah efektif untuk dikembangkan untuk meningkatkan minat baca siswa pada pelajaran PKN kelas 5 (lima) dan sudah mendapatkan skor 23,11 dengan kategori tinggi melalui angket. Selanjutnya penelitian relevan Amelia (2018) dengan judul penelitian Pengembangan Bahan Ajar Cetak Dalam Bentuk Komik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar dengan hasil penelitian oleh validasi ahli materi menunjukkan perolehan sebesar 96%, validasi bahasa memperoleh persentase sebesar 92% dan validasi desain menunjukkan persentase 86% serta mendapatkan hasil belajar siswa mencapai 92% melalui validasi angket.

Dilihat dari penelitian yang relevan tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa bahan ajar berbasis komik ini layak untuk digunakan sebagai bahan ajar atau sumber belajar yang cocok untuk pembelajaran tematik pada materi tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat, hal ini dikarenakan hasil dari uji validitas yang diberikan oleh validator, peneliti memperoleh penilaian 86,5% yang dikategorikan sangat valid.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Bersumber dari hasil analisis data yang dilakukan bisa didapatkan kesimpulan Bahan ajar berbasis komik yang dikembangkan memiliki nilai validitas 86,5% dengan kategori sangat valid. Bahan ajar yang dikembangkan terdapat lembar kerja yang sesuai, dan juga memiliki penampilan yang menarik dan isi materi sesuai dengan kurikulum 2013, serta menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan peserta didik, sehingga cocok digunakan sebagai bahan ajar yang dapat memotifasi peserta didik, menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan meningkatkan minat membaca siswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan, maka penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi peneliti lain dapat mengembangkan bahan ajar berbasis komik ini dengan menggunakan model atau materi berbeda.
2. Bagi peneliti lain dapat melanjutkan penelitian pengembangan bahan ajar ini sampai pada tahapan praktikalitas

DAFTAR PUSTAKA

- Al adiyah,Thoyyibatul,dkk. 2015. Pengembangan Bahan Ajar berbasis komik ”*The Light of Life*”. *Jurnal of Natural Science Education research*. 1(1)49-57
- Al-Tabany, T. I. 2017.. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasi pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/ KTI). Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Amelia,Jantung Delora.2018. Pengembangan Bahan Ajar Cetak Dalam Bentuk Komik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.*jurnal pemikiran dan pengembangan SD*. Vol.6 (2).136-143.
- Arsyad,Azhar.2014. *Media Pembelajaran*.Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Arywiantari,Dadek,dkk.2015. Pengembangan Multimedia Pendidikan Interaktif 4D pada Pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja. *e-journal Edutech Universitas Pendidikan Ganessa*. 3(1)1-11
- Budiarso,A.S.2016. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Metode Hypnoteaching Untuk Memotivasi Siswa SMP Dalam Belajar IPA Pada Materi Energi Terbarukan. *Jurnal Pena Sains* Vol.3.(2).
- Danaswari,dkk.2013. Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sman 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ekosistem. *jurnal scientiae educatia*. 2(2) 1-17
- Depdiknas.2008.*Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta : Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Suswina,M.2011. Hasil Validitas Pengembangan Bahan Ajar Bergambar Disertai Peta Konsep untuk Pembelajaran Biologi SMA Semester 1 Kelas IX.*Ta'dib*.14(1):44-51
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Eliandiana,Magddalena.2020. Upaya Meningkatkan Minat Baca Ssiwa Sekolah Dasar.*Jurnal Pendidikan dan Konseling*.vol 2(1).
- Erie,Siti,Syarah,dkk.2018. Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Kelautan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 1(2)19-30
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. 2017. Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Halaqa:Islamic. *EducationJournal*,vol.1(1).
- Fitriyanti, Noor.2011.*Pengembangan bahan ajar berbentuk komik berpendekatan JAS pada materi sistem hormon di SMP 2 Mejobo Kudus*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Semarang : Semarang
- Gumono.2016. Profil Minat Baca Mahasiswa FKIP Universitas Bengkulu.*jurnal Wacana*.Vol 14(1).

- Hasma,dkk.2014. Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Metode Bermain pada Siswa Kelas I SDN Nambo Kec. Bungku Timur.*jurnal Kreatif Tadulako Online*.Vol 3 (1).
- Haviz, M. 2013. Research and Development. Penelitian di Kependidikan yang Inovatif, Produktif, dan Bermakna. *Jurnal Ta'dib*.16 (1). 28-43
- Hidayat,Z. 2010. *Anak Tidak Nakal, kok*. Yogyakarta: penerbit B first
- Ifdhal,dkk.2013. Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Komik Pada Mata pelajaran ilmu bangunan gedung (IBG)kelas X SMK Negeri 5 Padang.1 (1)211-220
- Ilham,Muhammad,dkk.2019. Pembuatan Komik Literasi Informasi untuk Meningkatkan Literai Siswa di Perpustakaan SMA Negeri 1 Padang. 8(1)204-217
- Indriani,Ari. 2015. Penerapan Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 oleh Guru SD/MI di Desa Klepek Kecamatan Sukosewu Kabupaten Bojonegoro Semester Gasal Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Varidika*. 27(1) 43-49
- Kurniawan,Putut,Wisnu.2015. Pengaruh Model PPSI (Pengembangan Prosedure Sistem Instruksional) Terhadap Hasil Belajar Sejarah. *Jurnal Historia*.3(2)99-107
- Lasari, Yufi Latmini, 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Berbasis Quantum Writing di Kelas IV SD*. Program Studi Pendidikan Dasar Program PascaSarjana. Universitas Negeri Padang
- Lubis, M. A. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Model *Problem Based Learning*. *Jurnal Tematik*, 6(3).
- Lubis,Maulana Arafat.2018. Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Ppkn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan.*Jurnal Tarbiyah*.25(2)152-173
- Minarni,Dkk.2019. Pengembangan Bahan Ajar dalam Bentuk Media Komik dengan 3D *PAGE FLIP* pada Materi ikatan Kimia. *jurnal of unnesa*.13(1) 2295-2305
- Mukhlis,M.2012.Pembelajaran Tematik.*Fenomena*,IV(20),63-67.
- Prastowo,Andi.2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. cetakan kedua. Yogyakarta : Diva Press
- Prastowo,Andi.2011.*Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. cetakan ketiga Yogyakarta : Diva Press
- Qorih,Yaumil,dkk.2017. The Development Prehistoric of Jember Tourism Module Using Dick and Carey Model.*jurnal Historica*. 1(1) 98-115
- Rahmawati,Ida,Yeni.2017. Komik Sebagai Inovasi dalam Pengenalan Keterampilan Menulis Pada Pendidikan Anak Usia Dini.*jurnal AUDI*.2(2)62-69
- Riduwan,2016. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Cetakan ketiga. Bandung : CV.Alfabeta
- Riduwan. (2007). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta

- Riwanto,Wawan,Akhir. 2018. Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Komik Digital (*Cartoon Story Maker*) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*. 2(1)14-18
- Rusman.2012. *Model-Model Pembelajaran:Seri Manajemen Sekolah Bermutu*. Jakarta:Grafindo Persada
- Sadjati,Mala,Ida.2012. *Hakikat Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka Jakarta Repository
- Sari, Yunita. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Komik IPA Dengan Penanaman Nilai Budai Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal didiks (wahana ilmiah pendidikan dasar)*.01(01) 33- 44.
- Semiun,Y. 2010. Teori Kepribadian dan Terapi Psikoanalitik Freud. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Slavin,R,dkk. 2011. Psikologi Pendidikan dan Praktik : teori dan praktik. Jakarta : Penerbit Indeks
- Soedarso,Nick.2015.*KOMIK:Karya Sastra Bergambar*.Jakarta Barat:Binus University
- Sugiyono.2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,dan R&D*.Bandung : alfabeta
- Sugiyono.2017. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,dan R&D*.Bandung : alfabeta
- Sulaeman,A.2015. Pengembangan Kurikulum 2013 Dalam Paradigma Pembelajaran Kontemporer. *Jurnal Islamadina*. 14(1)71-95
- Trianingsih,Rima. 2016. Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar.*Al Ibtida*. 3(2)197-211
- Trianto.2012. *Mendesain Model-Model Pembelajaran inovatif*. Progresif. Jakarta : Kencana
- Undang-Undang Republik Indonesia, *Tentang Sistem Pendidikan* Nomor 20 tahun 2003 bab II Pasal 3, Jakarta: PT Panca Usaha, 2003
- Utariyanti, I dkk. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas VIII Mts. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*.1 (3)343-355
- Widyaningrum,Retno. 2012. Model Pembelajaran Tematik di MI/SD. *Jurnal Tarbiyah Cendekia*. 10(1)108-120
- Yuniarti,Dkk.2009.*Media Komik*.Bandung:Universitas Pendidikan Bandung

