

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEDIA KOMIK
UNTUK MENINGKATKAN MINAT MEMBACA
SISWA KELAS IV SD NEGERI 12
BANDA ACEH**

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh:

Lusiana
1811080036



UBBG

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETESMPENA
BANDA ACEH
2023**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN
MINAT MEMBACA SISWA KELAS IV SD NEGERI 12 BANDA ACEH**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 21 November 2023

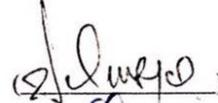
Pembimbing I

: Dr. Mardhatillah, S.Pd.I.,
M.Pd.
NIDN : 1312049101


(_____)

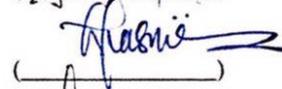
Pembimbing II

: Helminsyah, M.Pd
NIDN : 1320108501


(_____)

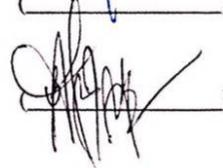
Pengkaji I

: Dr. Lili Kasmini, S.Si., M.Si
NIDN : 0117126801

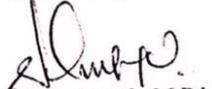

(_____)

Pengkaji II

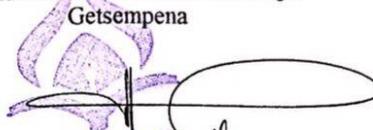
: Haris Munandar, M.Pd
NIDN : 1316038901


(_____)

Menyetujui,
Ketua Program Studi


Helminsyah, M.Pd
NIDN : 1320108501

Mengetahui,
Plt Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Bina Bangsa
Getsempena

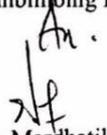

Dr. Rita Novita, M.Pd
NIDN : 0101118701

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN
MINAT MEMBACA SISWA KELAS IV SD NEGERI 12 BANDA ACEH

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 21 November 2023

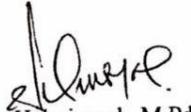
Pembimbing I,


Dr. Mardhatillah, S.Pd.I., M.Pd
NIDN: 1312049101

Pembimbing II,


Helminsyah, M.Pd
NIDN: 1320108501

Menyetujui,
Ketua Program Studi


Helminsyah, M.Pd
NIDN : 1320108501

Mengetahui,
Plt Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Bina Bangsa
Getsempena


Dr. Rita Novita, M.Pd
NIDN : 0101118701

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 12 Banda Aceh" telah dipertahankan dalam ujian skripsi oleh Lusiana, 1811080036, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh pada Selasa, 21 November 2023

Menyetujui

Pembimbing I,



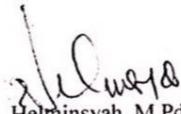
Dr. Mardhatillah, S.Pd.I., M.Pd
NIDN: 1312049101

Pembimbing II,



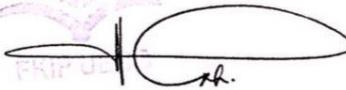
Helminsyah, M.Pd
NIDN: 1320108501

Menyetujui,
Ketua Program Studi



Helminsyah, M.Pd
NIDN : 1320108501

Mengetahui,
Plt Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Bina Bangsa
Getsempena



Dr. Rita Novita, M. Pd
NIDN : 0101118701

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lusiana
NIM : 1811080036
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik Sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari program studi, Dekan FKIP atau Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 21 November 2023

Yang membuat pernyataan,



Lusiana
NIM: 1811080036

ABSTRAK

Lusiana 2023, Pengembangan Bahan Ajar Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 12 Banda Aceh. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena. Pembimbing I. Dr. Mardhatillah, M.Pd dan II. Helminsyah, M.Pd.

Berkembangnya zaman menuntut guru dalam mengikuti perubahan sistem pendidikan. Saat ini kita berada pada zaman yang berkembang yang mana sistem pendidikan bukan lagi mengarah pada metode mengajar seperti dahulu yang hanya berpusat pada guru saja. Artinya guru berusaha dalam merotasi metode mengajar yang membuat siswa cepat dalam memahami materi pelajaran. Minat baca siswa SD/ MI di Indonesia sangat rendah, bahkan sangat berbanding dari pada negara lainnya seperti Singapura dan Malaysia. Realitanya siswa SD/ MI Indonesia lebih banyak mencari informasi dari media sosial ketimbang buku. Berdasarkan hasil wawancara terhadap kepala sekolah, wali kelas, dan guru bidang studi bahwasanya minat membaca siswa kelas IV masih tergolong rendah. Untuk mengatasi hal tersebut, guru dituntut untuk mampu membuat inovasi dalam proses pembelajaran salah satunya bahan ajar komik. Tujuan dari penelitian ini dapat menghasilkan desain bahan ajar komik singga menganalisis validitas (kelayakan) bahan ajar komik yang dikembangkan. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Berdasarkan hasil yang diperoleh secara keseluruhan, bahan ajar materi berbasis komik ini sangat efektif untuk meningkatkan minat baca siswa, hasil validasi bahan ajar komik mendapatkan rata-rata 4.13 dan 4.14 dari kedua validator ahli. Pengisian angket respon siswa terhadap bahan ajar komik terdapat 25 siswa yang memberikan tanggapan sangat baik, 7 siswa yang memberikan tanggapan baik dan 1 siswa yang memberikan tanggapan kurang baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik efektif digunakan pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri 12 Banda Aceh.

Kata Kunci: Bahan Ajar Komik, Meningkatkan Minat Baca

ABSTRACT

Lusiana 2023, Development of Teaching Materials for Comic Media to Increase Interest in Reading Grade IV Students of SD Negeri 12 Banda Aceh. Thesis, Elementary School Teacher Education, Bina Bangsa University Getsempena. Supervisor I. Dr. Mardhatillah, M.Pd and II. Helminsyah, M.Pd.

The development of the times requires teachers to keep up with changes in the education system. We are currently in a developing era where the education system no longer leads to teaching methods as before which was only teacher-centered. This means that the teacher is trying to rotate teaching methods that make students quickly understand the subject matter. The reading interest of SD/MI students in Indonesia is very low, even compared to other countries such as Singapore and Malaysia. The reality is that Indonesian SD/MI students seek more information from social media than from books. Based on the results of interviews with school principals, homeroom teachers, and subject teachers, it is found that the interest in reading in grade IV students is still relatively low. To overcome this, teachers are required to be able to innovate in the learning process, one of which is comic teaching materials. The purpose of this research is to produce a design of comic teaching materials so as to analyze the validity (feasibility) of the developed comic teaching materials. The development method used is Research and Development (R&D). Based on the results obtained as a whole, this comic-based teaching material is very effective in increasing students' interest in reading, the validation results for comic teaching materials get an average of 4.13 and 4.14 from the two expert validators. Filling out student response questionnaires to comic teaching materials there were 25 students who gave very good responses, 7 students who gave good responses and 1 student who gave poor responses. Based on these results it can be concluded that comic teaching materials were effectively used in class IV of SD Negeri 12 Banda Aceh.

Keywords: Meida Comics, Increasing Reading Interest

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis sampaikan kehadirat Allah swt. Dan mengharapkan ridho yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 12 Banda Aceh.” Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Shalawat dan salam dihantarkan kepada junjungan Nabi Muhammad Saw. Mudah-mudahan kita semua mendapatkan safaat-Nya di Yaumul akhir nanti, amin.

Penulis tentu banyak mengalami hambatan sehingga tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam penyelesaian Skripsi ini. Untuk kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi tingginya kepada:

1. Orang tua saya tercinta yaitu “Bapak dan Ibu”
2. Dr. Lili Kasmini, S.Si., M.Si. Selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena.
3. Dr. Mardhatillah, M.Pd. selaku dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan sekaligus pembimbing I, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian, dan penulisan Skripsi ini.
4. Helminsyah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan sekaligus selaku

pembimbing II, yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan Skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempu pendidikan
6. Kepala Sekolah SD Negeri 12 Banda Aceh atas izin penelitian dan kebijaksanaan yang diberikan kepada penulis
7. Bapak/Ibu guru dan karyawan SD Negeri 28 Banda Aceh atas dukungan dan pengertiannya
8. Teman-teman Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan sebagai teman berbagai rasa dalam suka, duka, dan segala bantuan serta kerja sama sejak mengikuti studi sampai penyelesaian Skripsi ini
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan Skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.

Penulis,

Lusiana
1811080036

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
Latar Belakang Masalah.....	1
Rumusan Masalah.....	4
Tujuan Penelitian.....	4
Manfaat Penelitian.....	5
BAB III LANDASAN TEORI	6
Pengertian Pengembangan	6
Pengertian Belajar.....	7
Pengertian Minat Baca.....	10
Media Pembelajaran	14
Pengertian Media Pembelajaran.....	14
Fungsi Media Pembelajaran.....	17
Manfaat Media Pembelajaran	18
Pengertian Bahan Ajar.....	21
Komik Di SD/MI.....	21
Sejarah Komik	21
Definisi Bahan Ajar Komik	22
Fungsi Bahan Ajar Komik	24
Kelebihan Komik Sebagai Bahan Ajar di SD/ MI.....	24
Karakteristik Komik	27
Manfaat Komik Dalam Pendidikan.....	28
Kajian Penelitian Yang Relevan.....	29
Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
Metode Penelitian	36
Populasi Dan Sampel.....	36
Prosedur Pengembangan	37
Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	44
Instrumen Penelitian	44
Teknik Analiss Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
Hasil Penelitian.....	49
Pembahasan.....	62
BAB V PENUTUP	68

Kesimpulan	68
Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Kevalidan.....	39
Tabel 3.2 Pedoman skor penilaian.....	40
Tabel 3.3 Kriteria skor rata-rata.....	40
Tabel 4.1 Komponen utama media komik	45
Tabel 4.2 Hasil validasi materi dan media komik	53
Tabel 4.3 Hasil penilaian media komik.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Bahan Ajar Komik.....	32
Gambar 4.1 Tampilan awal aplikasi	45
Gambar 4.2 Pembuatan sketsa kasar untuk media komik.....	45
Gambar 4.3 Mendesain media komik	46
Gambar 4.4 Tahap <i>coloring</i> pemberian warna	46
Gambar 4.5 Tahap pemilihan/pemberian <i>font</i> pada media	47
Gambar 4.6 Cover bahan ajar	47
Gambar 4.7 Kata pengantar.....	48
Gambar 4.8 Gambar petunjuk penggunaan media	48
Gambar 4.9 Kompetensi inti	49
Gambar 4.10 Pemetaan KD dan Indikator	49
Gambar 4.11 Tujuan pembelajaran.....	50
Gambar 4.12 Peta Konsep	50
Gambar 4.13 Daftar Pustaka	51
Gambar 4.14 Materi ajar (media komik).....	51
Gambar 4.15 Soal post test.....	52

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dimana pendidikan itu sendiri akan dapat menciptakan manusia yang berpotensi, kreatif dan memiliki ide-ide yang bagus sebagai bekal untuk memperoleh masa depan yang lebih baik. Pendidikan juga dapat dikatakan sebagai suatu usaha meningkatkan sumber daya manusia yang mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang setiap harinya berkembang pesat, (Hasbullah, 2018:2).

Berkembangnya zaman menuntut guru dalam mengikuti perubahan sistem pendidikan. Saat ini kita berada pada zaman yang berkembang yang mana sistem pendidikan bukan lagi mengarah pada metode mengajar seperti dahulu yang hanya berpusat pada guru saja. Artinya guru berusaha dalam merotasi metode mengajar yang membuat siswa cepat dalam memahami materi pelajaran. Hal ini berdasarkan Permendikbud No. 58 Tahun 2013 menjelaskan bahwa proses pembelajaran saat ini harus berpusat pada peserta didik (*student centered*) dan guru hanya menjadi fasilitator, bukan satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Saat ini Indonesia masih di bawah rata-rata untuk bidang pendidikannya yang tertinggal oleh negara Finlandia. Maka dari itu, Indonesia perlu merotasi sistem pendidikan yang dapat mengubah *mindset* guru dan siswa untuk lebih baik lagi.

Selain itu, ada hal yang perlu diperhatikan oleh guru bahwa masih terdapat kekurangan ilmu pengetahuan yang dimiliki siswa SD/ MI, salah satunya minat

membaca. Minat baca siswa SD/ MI di Indonesia sangat rendah, bahkan sangat berbanding daripada negara lainnya seperti Singapura dan Malaysia. Realitanya siswa SD/ MI Indonesia lebih banyak mencari informasi dari media sosial ketimbang buku. Bagi mereka buku adalah alat yang sudah kuno disebabkan tergiur oleh teknologi android yang lebih mudah dibawa-bawa kemanapun.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap kepala sekolah, wali kelas, dan guru bidang studi bahwasanya minat membaca siswa kelas IV masih tergolong rendah. Faktor yang menjadi penghambat kurangnya minat membaca siswa diantaranya adalah kurangnya media belajar yang beragam untuk menyampaikan materi pembelajaran. Guru di SDN 12 Banda Aceh hanya menggunakan media seadanya, yaitu buku paket dan media seadanya menurut materi pembelajaran. Masalah lain yang menjadi kendala dalam menarik minat membaca disekolah tersebut yaitu kurangnya dorongan dari orang tua untuk membaca. Buku yang tersedia di sekolah hanya terdiri dari beberapa macam seperti buku cerita fiksi. Guru di sekolah juga menjelaskan bahwasanya sebagian siswa di SDN 12 Banda Aceh suka membaca buku, sebagiannya lagi hanya suka membaca buku yang ada gambarnya saja dan ada juga siswa yang sekedar melihat gambarnya saja tanpa membaca ceritanya. Guru di SDN 12 Banda Aceh sudah melakukan berbagai macam cara untuk meningkatkn minat membaca siswa salah satunya mengajak siswa membaca buku keperputakaan dan setelah membaca siswa harus menceritakan kembali apa yang telah dibacanya namun sebagian siswa tidak mau membaca karena tidak terdapat banyak gambar dalam buku cerita tersebut. Jumlah siswa yang ada di kelas IV B terdiri dari 33 siswa yaitu putra 17 orang dan putri 16 orang.

Dikutip dari Budiningsih (2012) bahwa laporan bank Dunia no. 16369-IND (*Education in Indonesia from Crisis to Recovery*) menyatakan bahwa tingkat membaca usia kelas IV Sekolah Dasar di Indonesia hanya mampu meraih skor 51,7 di bawah Filipina (52,6), Thailand (65,1) dan Singapura (74,0). Kemudian Somadayo (2011:7) menyatakan bahwa setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca, tetapi kenyataannya, minat membaca masyarakat khususnya anak sebagai pelajar saat ini masih rendah. Inilah yang menjadi tantangan bagi guru terhadap pendidikan di sekolah dasar.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru dituntut untuk mampu membuat inovasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Salah satu upaya untuk menciptakan suasana tersebut, guru mampu membuat bahan ajar yang di dalamnya dapat membuat siswa berminat untuk membacanya. Salah satu bahan ajar tersebut ialah komik. Media komik ini memiliki potensi untuk lebih disukai siswa, hal ini dikarenakan gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks tertulis yang menyertainya.

Komik adalah suatu bentuk komik tertulis yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hubungan kepada membaca. Komik mempunyai peranan yang positif yaitu mengembangkan kebiasaan membaca. Sebagian besar anak-anak menyukai sketsa, gambar, dan komik karena dunia anak-anak penuh dengan imajinasi dan kreasi. Oleh karena itu, komik adalah salah satu media yang menyenangkan untuk anak-anak belajar.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Kelas IV SDN 12 Banda Aceh”**.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang diajukan oleh peneliti adalah:

1. Bagaimana desain bahan ajar komik yang akan di dikembangkan untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV SDN 12 Banda Aceh?
2. Bagaimana validitas bahan ajar komik yang dikembangkan di kelas IV SDN 12 Banda Aceh?
3. Bagaimana keefektifan bahan ajar komik yang telah dikembangkan untuk meningkatkan minat baca siswa di kelas IV SDN 12 Banda Aceh?

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan desain bahan ajar komik yang dikembangkan di kelas IV SDN 12 Banda Aceh.
2. Menganalisis validitas (kelayakan) bahan ajar komik yang dikembangkan di kelas IV SDN 12 Banda Aceh.
3. Menganalisis keefektifan bahan ajar komik yang dikembangkan untuk meningkatkan minat baca siswa di kelas IV SDN 12 Banda Aceh.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan kontribusi yang nyata bagi pendidikan, diantaranya:

1. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk mengubah *mindset* guru dalam mengajar sebagaimana yang diinginkan siswa dan menjadi motivasi untuk guru dalam menumbuhkembangkan inovasi di dunia pendidikan.
2. Bagi siswa, penggunaan bahan ajar komik diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien sehingga terciptanya suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.
3. Bagi sekolah, sebagai penambah bahan ajar dalam pembelajaran yang dapat digunakan pada saat belajar mengajar sehingga literasi membaca siswa dapat tumbuh dan berkembang.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah usaha meningkatkan sebuah rancangan yang sudah ada ke dalam rancangan guna meningkatkan kualitas dan mutu yang lebih baik. “Menurut Sumarno Alim (2012) pengembangan proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fisik sehingga menciptakan sebuah perubahan yang inovasi sesuai dengan kebutuhan penggunanya berdasarkan permasalahan yang didapat pada saat pengamatan dilapangan”.

Media merupakan salah satu alat bantu yang digunakan untuk meningkatkan dan memudahkan kinerja. Tuntutan terhadap kemajuan teknologi mengharuskan adanya pengembangan. Inovasi terhadap suatu media dilakukan untuk memperoleh kualitas yang lebih baik.

Pengembangan media pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada untuk diperbarui sesuai dengan kebutuhan dan karekteristik siswa. Dengan seiring berjalannya waktu serta perkembangan zaman yang semakin modern, kebutuhan pembelajaran juga akan mengikuti sesuai dengan perkembangan zaman. Kebutuhan siswa untuk pembelajaran juga harus memiliki fasilitas yang memadai, sehingga pembelajara nharus efektif dan juga efesien. Dari kebutuhan siswa untuk pembelajaran yang efektif dan efesien dalam proses belajar mengajar, membuat guru harus cermat dalam menciptakan proses kegiatan pembelajaran tersebut, sehingga tujuan pembelajaran tersampaikan secara maksimal pada siswa dan juga tujuan

pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Agar tercipta pembelajaran tersebut maka dalam kegiatan pembelajaran sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa dan juga kebutuhan peserta didik sehingga pembelajaran bisa tersampaikan secara maksimal pada peserta didik.

Pengertian belajar

Belajar merupakan proses perkembangan hidup seseorang, dimana pengetahuan, kebiasaan, keahlian dan sikap seseorang terbentuk dan berkembang yang disebabkan oleh kegiatan belajar. Oleh karena itu seseorang dikatakan belajar apabila disertai dengan usaha dari orang itu sendiri. Sehingga menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku. Semua aktivitas dan usaha untuk mencapai perubahan tingkah laku itu sendiri merupakan hasil belajar.

Di bawah ini ada beberapa definisi tentang belajar yang dikemukakan oleh para ahli diantaranya Djumhuriyah (2018: 5) mengatakan belajar adalah sebagai kegiatan atau upaya yang dilakukan siswa sebagai respons terhadap kegiatan mengajar yang diberikan oleh guru. Slameto (2019:2) mengemukakan bahwa belajar adalah salah satu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan. Oleh karenanya perubahan sebagai hasil dari proses belajar adalah perubahan jiwa yang mempengaruhi tingkah laku seseorang. Disini dijelaskan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang berdasarkan pengalaman yang ada dan menghasilkan pengalaman yang baru yang mengakibatkan terjadinya perubahan pada seseorang berupa tingkah laku.

Dari beberapa defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar itu adalah suatu proses dimana dari proses tersebut diharapkan adanya perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, kemampuan, pengalaman dan penambahan ilmu pengetahuan bagi peserta didik. Dengan kata lain belajar adalah suatu rangkaian proses pembelajaran yang diakhiri dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik baik berupa perubahan rohaniah atau jasmaniah.

Perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang dapat dikatakan sebagai perubahan dalam pengertian belajar adalah sebagai berikut:

1. Perubahan terjadi secara sadar.

Seseorang yang belajar akan menyadari adanya perubahan dalam dirinya atau paling tidak ia merasakan adanya suatu perubahan dalam dirinya. Misalnya ia menyadari bahwa pengetahuannya bertambah, kecakapannya bertambah, dan kebiasaannya bertambah. Jadi perubahan tingkah laku seseorang yang terjadi karena hilang akal karena sabu-sabu tidak termasuk dalam pengertian belajar karena ia tidak menyadari akan perubahan itu.

2. Perubahan dalam belajar bersifat kontinue dan fungsional.

Perubahan dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Satu perubahan yang telah terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna untuk proses belajar berikutnya. Misalnya, seorang anak belajar menulis maka ia telah mengalami perubahan dari tidak bisa menjadi bisa menulis. perubahan ini berlangsung terus-menerus sehingga kecakapannya dalam menulis menjadi lebih baik dan sempurna.

3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.

Perubahan-perubahan dalam pengertian belajar senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Perubahan bersifat aktif artinya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan dengan usaha yang dilakukan.

4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.

Perubahan dalam belajar akan bersifat menetap atau permanen. Misalnya kecakapan seorang anak dalam memainkan biola setelah belajar tidak akan hilang begitu saja, akan tetapi, perubahan yang bersifat sementara seperti berkeringat, keluar air mata dan sebagainya tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar.

5. Perubahan dalam belajar mempunyai tujuan yang jelas dan terarah.

Ini artinya perubahan tingkah laku itu terjadi karena adanya tujuan yang akan dicapai dan perbuatan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.

6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap keterampilan, pengetahuan dan sebagainya. Misalnya jika seorang anak telah belajar mengendarai sepeda motor maka perubahan tidak saja tampak dalam keterampilan mengendarai sepeda motor akan tetapi ia juga telah mengalami perubahan-

perubahan lainnya seperti pemahaman tentang cara kerja sepeda motor, kebiasaan membersihkan sepeda motor dan lain sebagainya.

Menurut Thursan Hakim (2018:1), belajar adalah suatu proses perubahan yang terjadi di dalam kepribadian seseorang, dan perubahan tersebut ditampakan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah lakunya seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, pemahaman, sikap, kebiasaan keterampilan dan daya pikir. Jadi, jika seseorang telah mengalami peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan dalam suatu bidang, maka orang tersebut telah mengalami proses belajar. Namun apabila seseorang mengaku telah belajar tentang sesuatu namun di dalam dirinya tidak terdapat peningkatan kemampuan baik secara kualitas maupun secara kuantitas tentang sesuatu tersebut, maka ia belum dapat dikatakan telah mengalami proses belajar.

Dari uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku seseorang yang disengaja dan disadari kearah yang lebih baik yang bersifat kontinue dan fungsional, permanen, yang mempunyai arah atau tujuan mencakup seluruh aspek tingkah laku baik aspek kognitif, afektif, maupun aspek psikomotor.

Pengertian Minat Baca

Minat membaca merupakan suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca, sehingga mengarahkan anak untuk membaca dengan kemauannya sendiri. Tingkat literasi membaca siswa tingkat sekolah dasar sangatlah minim, mereka lebih suka menonton ketimbang membaca.

Minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran, atau kesenangan akan sesuatu. Minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar maupun bekerja, (Sardiman, 2017:76). Jadi, jelas bahwa minat akan selalu terkait dengan persoalan kebutuhan dan keinginan. Minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi, dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan, dan pengaruh eksternal atau lingkungan (Susanto, 2018).

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau pengertian secara efektif yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama kelamaan mendatangkan kepuasan pada dirinya.

Terdapat dua hal yang menyebabkan timbulnya minat pada dalam diri seseorang, yaitu minat spontan merupakan minat yang timbul secara spontan dalam diri seseorang tanpa dipengaruhi oleh pihak luar dan minat terpola yang merupakan minat yang timbul sebagai akibat adanya pengaruh dari kegiatan-kegiatan terencana dan terpola, misalnya dalam kegiatan belajar mengajar baik di lembaga sekolah maupun diluar sekolah, (Susanto, 2018).

Selanjutnya, Hurlock (2017) mengatakan bahwa pada semua usia, minat memainkan peran yang sangat penting pada diri seseorang dan mempunyai dampak yang besar atas perilaku dan sikap, terutama selama masa kanak-kanak.

Jenis pribadi anak sebagian besar ditentukan oleh minat yang berkembang selama masa kanak-kanak. Disamping itu, pengalaman belajar dari anak juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan minat anak. Minat mempunyai peran yang sangat besar terhadap proses dan pencapaian hasil belajar. Apabila materi yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan tertarik untuk belajar sehingga mengakibatkan keengganan belajar yang menyebabkan tidak adanya kepuasan dari pelajaran tersebut. Sebaliknya, jika pelajaran menarik siswa maka akan lebih mudah direncanakan karena minat menambah aktifitas belajar. Oleh karena itu, jika terdapat siswa yang kurang berminat dalam belajar, maka tugas seorang guru adalah mengusahakan agar siswa tertarik dan mempunyai minat dalam belajar, seperti menggunakan media komik dalam proses belajar mengajar. Hurlock juga mengatakan bahwa ciri-ciri minat yaitu sebagai berikut:

1. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental

Minat disemua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental. Pada waktu pertumbuhan terlambat dan kematangan dicapai, minat menjadi lebih stabil. Anak yang berkembang lebih cepat atau lebih lambat dari pada teman sebayanya. Mereka yang lambat matang, karena sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya, menghadapi masalah sosial karena minat anak, sedangkan minat teman sebaya mereka minat remaja.

2. Minat bergantung pada kesiapan belajar

Ana-anak tidak dapat mempunyai minat sebelum mereka matang secara fisik dan mental. Sebagai contoh, mereka tidak dapat memiliki minat yang

sungguh-sungguh untuk permainan bola sampai mereka memiliki kekuatan dan koordinasi otot yang diperlukan untuk permainan bola tersebut.

3. Minat bergantung pada kesempatan belajar

Kesempatan untuk belajar bergantung pada lingkungan dan minat, baik anak-anak maupun dewasa, yang menjadi bagian dari lingkungan anak. Karena lingkungan anak kecil sebagian besar terbatas pada rumah. Minat mereka tumbuh dari rumah. Dengan bertambah luasnya lingkup sosial mereka menjadi tertarik pada minat orang diluar rumah yang mulai mereka kenal.

4. Perkembangan minat mungkin terbatas

Ketidakmampuan fisik dan mental serta pengalaman sosial yang terbatas membatasi minat anak. Anak yang cacat fisik misalnya, tidak mungkin mempunyai minat yang sama pada olahraga seperti teman sebayannya yang perkembangan fisiknya normal.

5. Minat dipengaruhi budaya

Anak-anak mendapat kesempatan dari orang tua, guru, dan orang dewasa lain untuk belajar mengenai apa saja yang oleh kelompok budaya mereka dianggap minat yang sesuai dan mereka tidak diberi kesempatan untuk menekuni minat yang dianggap tidak sesuai bagi mereka oleh kelompok budaya mereka.

6. Minat bersifat egosentris

Sepanjang masa kanak-kanak minat itu egosentris. Misalnya, minat anak laki-laki pada matematika, sering berlandaskan keyakinan, kepandaian dibidang

matematika disekolah akan merupakan langkah penting menuju kedudukan yang menguntungkan di dunia usaha. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat yang timbul dalam diri seseorang menurut Crow (2001:56) adalah sebagai berikut:

1) Faktor dorongan yang berasal dari dalam.

Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.

2) Faktor motif sosial.

Timbulnya minat dari seseorang dapat didorong dari motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan penghargaan dan lingkungan dimana mereka berada.

3) Faktor emosional.

Faktor ini merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap sesuatu kegiatan atau obyek.

Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang artinya ‘tengah’, ‘pengantar’ atau ‘perantara’. Media dalam bahasa arab merupakan pengantar atau perantara pesan dari pengirim pesan kepada penerima, (Arsyad, 2020:15). Sedangkan menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*), media merupakan segala bentuk serta saluran yang dipergunakan dalam menyampaikan informasi atau pesan.

Selanjutnya, menurut *National Education Association* (NEA), media merupakan bentuk komunikasi baik visual maupun audio visual yang dapat dilihat, dimanipulasikan, didengar, dibaca atau dibicarakan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim (Pendidik) kepada penerima (peserta didik) sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran terjadi.

Media juga berperan penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran bisa memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan serta menumbuhkan minat peserta didik dalam menyerap materi yang diberikan, (Imamah, 2018:34).

Menurut Warsita (2018:96), pembelajaran berasal dari kata "*instruction*" sementara dalam bahasa Yunani berasal dari kata *instructus* atau "*intruere*" yang artinya menyampaikan ide atau pikiran, dengan begitu arti instruksional merupakan penyampaian ide atau pikiran secara bermakna melalui pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Pendidik harus memperhatikan komponen-komponen tersebut dalam memilih serta menuntukan media, metode, strategi dan pendekatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Rusman (2019:15), pembelajaran merupakan suatu proses dalam menciptakan kondisi yang kondusif untuk terjadi interaksi

komunikasi belajar mengajar antara peserta didik dan pendidik serta komponen lainnya demi tercapainya tujuan pembelajaran. Kemudian Sudjana dalam Rusman dkk, berpendapat bahwa pembelajaran merupakan upaya yang sistematis dan sengaja agar berlangsung kegiatan interaksi edukatif antara pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Gelach dan P.Ely dalam Hasrul Bakri (2018:32), mengemukakan pendapat mengenai media pembelajaran dalam arti luas dan arti sempit. Media dalam arti luas diartikan sebagai alat yang dapat digunakan peserta didik sehingga memperoleh pengetahuan serta keterampilan, sedangkan dalam arti sempit media diartikan sebagai gambar, grafik, dan potret yang digunakan dalam, memproses, mengungkap serta menyampaikan informasi baik secara visual maupun verbal.

Selain itu, media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran. Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang bisa digunakan dalam menyampaikan pesan, merangsang perhatian, pikiran, perasaan, serta kemauan peserta didik sehingga terjadinya proses belajar. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, media pembelajaran perlu didasarkan pada pemilihan yang tepat sehingga bisa memperluas arti serta fungsinya demi tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk itu media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan, (Asyhari, 2020:3).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau perantara untuk menyampaikan pesan atau

informasi dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan.

Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi kondisi serta lingkungan belajar peserta didik. Hamalik (2019:19), mengemukakan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik serta membangkitkan keinginan serta minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, (Arsyad, 2020:24).

Dalam hal ini, Levied dan Lents (2019:53) mengemukakan terdapat 3 fungsi media pembelajaran khususnya media visual:

1. Fungsi Atensi, media visual adalah inti yang ditampilkan menyertai teks pembelajaran berfungsi untuk memfokuskan dan menarik perhatian agar peserta didik dapat berkonsentrasi pada isi pelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Fungsi Efektif, merupakan fungsi dimana media visual merupakan media yang dapat dilihat dari tingkat kesukaran peserta didik dalam proses pembelajaran ketika membaca teks yang bergambar.
3. Fungsi Kognitif, media visual dapat dilihat dari berbagai temuan-temuan peneliti yang mengemukakan bahwa lambang visual atau gambar yang berfungsi untuk mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan untuk

mengingat serta memahami pesan atau informasi yang terdapat dalam gambar.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi serta memudahkan proses belajar bagi peserta didik sehingga menarik perhatian, meningkatkan motivasi dan minat peserta didik.

Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar tidak mutlak harus diadakan oleh pendidik. Akan tetapi, lebih baik jika media digunakan dalam proses belajar mengajar hal ini dikarenakan kelebihan-kelebihan media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk membantu pendidik mencapai keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. Manfaat atau kelebihan media pembelajaran antara lain:

1. Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang tidak nyata menjadi nyata.
2. Memberikan pengalaman secara nyata sehingga peserta didik dapat berinteraksi serta berkomunikasi dengan lingkungan tempat belajarnya.
3. Materi pembelajaran dapat dipelajari secara berulang-ulang, seperti belajar melalui tape recorder, televisi, dan rekaman kaset.
4. Memungkinkan adanya persepsi serta pendapat yang sama terhadap suatu obyek atau materi. Misalnya ketika pendidik mengajar dikelas dengan menyampaikan materi pelajaran secara lisan melalui metode ceramah, hal

ini memungkinkan terjadinya perbedaan pendapat atau persepsi yang diterima oleh peserta didik.

Sudjana dan Rivai dalam Azhar Arsyad (2019:18), merincikan manfaat media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik, antara lain sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Peserta didik akan lebih menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, hal ini dikarenakan materi pembelajaran yang disampaikan lebih jelas maknanya.
3. Metode yang digunakan pendidik tidak lagi melalui komunikasi verbal atau penuturan kata-kata saja, tetapi metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar lebih bervariasi.
4. Peserta didik akan melakukan berbagai kegiatan belajar karena tidak hanya menyimak atau mendengar apa saja yang disampaikan oleh pendidik, tetapi aktivitas lainnya seperti melakukan, mengamati, memerankan serta mendemonstrasikan.

Menurut *Encyclopedia of Education Research* mengemukakan manfaat media pembelajaran diantaranya :

1. Meletakkan hal-hal yang bersifat nyata untuk berfikir, sehingga mengurangi verbalisme.
2. Menarik perhatian peserta didik.

3. Menjadikan peserta didik berusaha sendiri dalam kegiatan belajar hal ini karena media dapat memberikan pengalaman secara nyata.
4. Membangun pemikiran yang secara terus-menerus serta teratur, terutama melalui simulasi gambar.
5. Membantu peserta didik dalam perkembangan kemampuan berbahasa.
6. Memberikan pengalaman secara nyata yang tidak dapat diperoleh dengan cara lain, serta membantu efisiensi dalam kegiatan belajar.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar diantaranya :

1. Mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta peserta didik dapat belajar secara mandiri berdasarkan kemampuan dan minatnya.
2. Memperjelas penyajian pesan atau informasi sehingga memperlancar serta meningkatkan hasil belajar.
3. Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu:
4. Benda atau objek dengan ukuran yang terlalu kecil atau tidak terlihat oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
5. Benda atau objek dengan ukuran yang terlalu besar untuk ditampilkan secara langsung dikelas dapat digantikan dengan foto, gambar, teletela, slide, radio serta video.
6. Benda atau objek yang sangat rumit dapat disimulasikan dengan media seperti video, film serta komputer.

Pengertian Bahan Ajar

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. Menurut Lubis bahan ajar terdiri dari berbagai macam, yaitu: buku pelajaran, modul, dan *leaflet*. Kemudian bahan ajar sangat banyak manfaatnya bagi peserta didik menurut Maulana (2020:201), seperti:

1. kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik,
2. kesempatan belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru,
3. mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

Bahan ajar memiliki beberapa kriteria yaitu, koran, majalah, buku paket, *leaflet*, kamus. Selain itu ada salah satu bahan ajar yang kerap sering menarik perhatian pembaca baik dalam tingkat dewasa maupun kanak-kanak, bahan ajar tersebut dinamai komik.

Komik di SD/ MI

Sejarah Komik

Berdasarkan sejarah awal munculnya komik Indonesia versi asli pada tahun 1930. Pada saat itu, komik hanya dicetak di sebuah surat kabar Melayu- Cina,

“Sinpo”. Saat itu, Kho Wang Gie menjadi penulis pertama dalam surat kabar yang terbit pada Sabtu, 2 Agustus 1930. Sepanjang tahun 1930 hingga 1950, komik masih berupa komik strip. Memasuki tahun 1952, barulah komik muncul dalam bentuk buku untuk pertama kalinya. Komik berjudul “Kisah Penduduk Jogja” karya Abdul Salam merupakan bentuk “Pembundelan” dari komik strip yang sebelumnya muncul di surat kabar, (Kusrianto, 2017:175).

Tahun 1962 di Medan, komik menjadi begitu populer. Hal ini karena budaya-budaya lokal diangkat ke dalam cerita komik. Cerita-cerita rakyat Sumatera, sebut saja Bunda Karung, Pendekar Sorak Merapi, Hang Djebat Durhaka, Hang Tuah, Telandjang Ujung Karang, Kapten Yuni dengan Perompak Lautan Hindia dan lain-lain. Saat itu komikus-komikus yang cukup terkenal adalah Taguan Hardjo, disamping Djas dan Zam Nuldyn. Mereka bisa dikatakan sebagai pionir komik Medan. Namun, karena tidak memiliki penerus maka komik-komik terbitan Medan (casso dan Harris) mulai surut atau bahkan bisa dibilang mati pada sekitar tahun 1971, (Mediagus, 2018:53).

Definisi Bahan Ajar Komik

Menurut Daryanto (2019:127), komik sebagai bentuk komik yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Selanjutnya, Claud (2017:22) dalam bukunya *Understanding Comic* mendefinisikan komik sebagai 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.

Sedangkan menurut Denise (2018:91), penggunaan komik dalam pembelajaran mampu menarik peserta didik yang enggan membaca lambat laun menjadi suka membaca dan akhirnya mampu membaca buku biasa yang penuh dengan tulisan. Penggunaan komik merupakan salah satu cara baru dalam memotivasi peserta didik dan membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi yang ada di dalam diri mereka.

Maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik merupakan bahan bacaan yang di dalamnya terdapat cerita maupun gambar-gambar dilengkapi beberapa karakter yang mendukung sikap positif. Selain itu terdapat balon kata yang berisikan isi perkataan seseorang di dalam komik, sehingga siswa mudah untuk mengerti. Hal tersebut dapat meningkatkan minat baca siswa dalam menstimulus pemahaman mereka dalam belajar.

Bacaan komik juga dapat meningkatkan literasi bahkan dapat memberikan inspirasi imajinasi anak sesuai dengan masa perkembangan anak. Komik memiliki keunikan tersendiri dibandingkan buku bacaan dongeng, dan lain-lain. Karena komik memiliki deretan gambar, panel-panel, balon-balon teks dan karakter tokoh maupun gerakan tubuh tokoh yang lucu. Ketika membaca seakan-akan ikut serta mengalaminya. Komik yang berisikan tentang pendidikan disebut dengan komik edukasi. Komik sebagai bacaan yang di dalamnya dapat membuat anak-anak senang maupun terhibur saat membacanya. Selain sebagai hiburan yang secara

konseptual memberikan edukasi, komik juga dianggap sebagai bahan pembelajaran untuk tingkat SD.

Fungsi Bahan Ajar Komik di SD

Komik berfungsi sebagai bahan ajar yang di dalamnya berisi pesan atau muatan tujuan yang ingin diungkapkan oleh penulis atau komikus dan pembaca sebagai penerima maupun penikmatnya. Lahirnya komik berasal dari negara Jepang, akan tetapi sampai saat ini komik aliran pendidikan sangat minim. Untuk itu butuh adanya pengembangan bahan ajar komik yang beraliran pendidikan. Apalagi saat ini karakter anak-anak zaman sekarang butuh dibenahi terkait perubahan zaman yang semakin mengikuti budaya barat. Maka dari itu komik yang beraliran pendidikan karakter harus dibuat, demi perbaikan anak-anak bangsa menuju lebih baik.

Kelebihan Komik Sebagai Bahan Ajar di SD/ MI

Daryanto (2018:5) berpendapat bahwa 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 kelebihan komik menurut Angkowo dan Kosasih (2017:5), 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.

Ada beberapa alasan mengapa komik memiliki kelebihan dibandingkan bahan ajar lain berdasarkan Morrison, Bryan, dan Chilcoat (2017:759). Pertama, komik akrab dan populer di kalangan pelajar. Sebagian besar siswa tertarik untuk membaca komik karena terdiri dari gambar-gambar yang berwarna dan percakapan yang menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga mudah bagi siswa untuk memahami cerita dalam komik tersebut. Oleh karena itu, siswa senang ketika mereka membaca cerita.

Kedua, siswa terlibat dalam eksplorasi literasi yang lebih besar daripada yang mereka lakukan, karena format komik populer dan mudah diakses. Komik telah populer sebagai media literasi dan pembelajaran di Indonesia. Setiap komik memiliki cerita berbeda yang berasal dari penulis yang berbeda. Jadi, siswa akan memiliki pengetahuan yang lebih besar tentang cerita. Tidak hanya pengetahuan tentang cerita dalam komik tetapi juga bahasa yang digunakan oleh masing-masing penulis. Jadi, siswa akan memiliki literasi yang lebih besar yang bermanfaat untuk tulisan mereka. Apalagi format komiknya mudah diakses. Ada banyak komik cetak di perpustakaan sekolah atau di toko buku. Komik juga tersedia di internet. Jadi, para siswa dapat mengaksesnya kapan pun dan di mana pun mereka ingin membacanya.

Ketiga, melalui komik siswa menyelidiki penggunaan dialog, kosa kata yang ringkas dan dramatis, dan komunikasi nonverbal. Hal ini dikarenakan unsur kebahasaan dalam komik terdiri dari dialog yang memiliki perbendaharaan kata yang dramatis, dan bahasa nonverbal. Hal ini penting bagi siswa dalam percakapan sehari-hari mereka. Jadi, kosakata siswa dalam komunikasi sehari-hari mereka akan meningkat dengan menggunakan media komik dalam proses pembelajaran.

Terakhir, metodologi yang membantu meramaikan kelas untuk mencegah konten sejarah menjadi membosankan dan tidak berarti di dalam kelas. Bahkan, sebagian besar siswa cenderung merasa bosan ketika mempelajari konten sejarah. Hal ini terjadi karena metode pengajaran yang diterapkan oleh guru bersifat monoton dan tidak adanya media pembelajaran yang digunakan pada saat proses belajar mengajar. Guru hanya menggunakan metode pidato dalam mengajar muatan sejarah. Namun dengan menggunakan media komik siswa tidak akan merasa bosan karena siswa akan mengikuti proses belajar mengajar. Siswa akan membaca komik dan kemudian mengembangkannya dalam teks tulisan mereka.

Dari alasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik memiliki peran penting dalam pendidikan, terutama dalam kegiatan belajar-mengajar antara guru dan siswa di kelas. Dengan menggunakan media yang baik seperti komik tentunya dapat mendorong keinginan siswa untuk belajar bahasa Inggris dengan senang di sekolah.

Karakteristik Komik

Menurut Hillman (2018:25) komik memiliki beberapa ciri. Pertama, komik dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Motivasi merupakan salah satu aspek terpenting bagi prestasi siswa dalam proses belajar mengajar. Motivasi tersebut berasal dari berbagai faktor termasuk media pembelajaran. Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa. Karena media komik terdiri dari gambar-gambar yang berhubungan dengan cerita dalam komik. Siswa cenderung suka membaca komik karena terdiri dari gambar-gambar yang berwarna-warni. Dengan demikian siswa tidak akan merasa bosan ketika membacakan cerita dan membuat mereka memperhatikan selama proses belajar mengajar berlangsung. Hasilnya, mereka akan mampu mengembangkannya menjadi tulisan mereka.

Kedua, komik berkontribusi pada konteks di mana bahasa itu digunakan. Bahasa yang digunakan dalam komik adalah bahasa sehari-hari yang sering digunakan oleh siswa di dalam maupun di luar kelas. Oleh karena itu, memudahkan siswa untuk memahami cerita. Terakhir, komik dapat merangsang dan memberikan rujukan ke dalam percakapan, diskusi, bahasa yang digunakan dan penceritaan.

Dari poin-poin di atas, dapat disimpulkan bahwa komik sangat bermanfaat dalam pembelajaran. Guru dan peserta didik dibantu dengan menggunakan media ini untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Manfaat Komik dalam Pendidikan

Komik bermanfaat sebagai media pembelajaran khususnya membaca dan menulis di kelas. Menurut Sarlitto, M (2017), ada beberapa manfaat komik dalam pengajaran membaca dan menulis. Penjelasannya adalah sebagai berikut:

a. Membaca

Komik memberikan pengalaman naratif bagi siswa pemula untuk membaca dan bagi siswa yang memperoleh bahasa baru. Siswa mengikuti awal dan akhir cerita, plot, karakter, waktu dan setting, pengurutan tanpa memerlukan keterampilan decoding kata yang canggih. Gambar mendukung teks dan memberi siswa petunjuk kontekstual yang signifikan untuk makna kata. Komik bertindak sebagai perancah untuk pemahaman siswa.

Mereka melibatkan siswa dalam format sastra yang mereka miliki. Komik berbicara kepada siswa dengan cara yang mereka pahami dan identifikasi. Bahkan setelah siswa belajar menjadi pembaca yang kuat komik memberikan siswa kesempatan untuk membaca materi yang menggabungkan gambar dengan teks untuk mengekspresikan sindiran, simbolisme, sudut pandang, drama, permainan kata-kata dan humor yang tidak mungkin hanya dengan teks saja.

a. Menulis

Ada banyak siswa yang lancar membaca, tetapi sulit untuk menulis. Mereka mengeluh bahwa mereka tidak tahu harus menulis apa. Mereka memiliki ide, tetapi mereka tidak memiliki keterampilan bahasa tertulis untuk membuat permulaan, mengikuti urutan ide dan kemudian menarik tulisan mereka ke

kesimpulan yang logis. Siswa sering bertanya apakah mereka boleh menggambar ketika sedang menulis. Mereka meraih gambar untuk mendukung ide bahasa mereka. Diperbolehkan menggunakan kata-kata dan gambar, mereka akan menyelesaikan masalah bercerita yang tidak akan mereka alami dengan menggunakan kata-kata saja.

Seperti halnya membaca, komik memberikan scaffolding agar siswa mengalami keberhasilan dalam menulis. Siswa mentransfer elemen tertentu secara langsung ke dalam tulisan hanya teks. Misalnya, siswa belajar bahwa teks apa pun yang ditemukan dalam balon kata diletakkan di dalam tanda kutip dalam tulisan mereka yang hanya berisi teks.

Penelitian Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain penelitian yang dilakukan oleh Ifin Ipriyantoa dengan judul Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Menggunakan Media Komik (2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat membaca pada siswa III A SD N Ngebung Beran, Panjatan, Kulon Progo dapat ditingkatkan dengan menggunakan media komik srtip. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan pada setiap siklus mulai dari pra siklus sampai dengan siklus II yaitu hasil pra tindakan mencapai 30% hasil siklus I mencapai 48% dan hasil siklus II mencapai 81%. Berdasarkan hasil angket minat baca pada siklus I menunjukkan presentase 80,58% dan siklus II menunjukkan 86,67%. Penelitian dihentikan sampai siklus II karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan indikator.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Puji Handayani berjudul Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar (2020). Setelah dilakukan uji pakar berupa media di peroleh rata-rata 3,75 dengan persentase 79 yang termasuk kategori “tinggi” yang berarti media layak untuk digunakan. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif dan teknik statistic uji Mann Whitney. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan menggunakan Mann Whitney menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa media komik dapat meningkatkan minat membaca siswa.

Selanjutnya penelitian oleh Nurasih Hasanah dengan judul Media Komik Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Di Gubuk Baca Sekolah Pagesangan Wintaos Gunungkidul (2020). Hasil penelitian didapatkan informasi tentang berbagai perasaan, persepsi, pengalaman dan pengetahuan tentang media komik dalam meningkatkan keterampilan membaca. Media komik sangat berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan membaca karena gambar yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil penelitian diharapkan bisa menjadi acuan untuk bahan ajar bagi sekolah formal maupun non formal.

Penelitian yang relevan selanjutnya oleh Desty Kartika Putri Pratiwi dengan judul Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Gerak Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa SMP Kelas Viii (2018). Hasil penelitian menunjukkan siswa mengalami peningkatan minat membaca dari yang semula persentase minat membacanya terhadap buku IPA sebesar 40,6% naik

menjadi 76,1% ketika membaca media komik pada materi gerak yang dikembangkan. Kesimplannya adalah penggunaan media komik efektif untuk meningkatkan minat baca siswa pada materi gerak.

Penelitian yang relevan selanjutnya oleh Intan Ayu Agustina dengan judul Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Islam Imama Mijen Kota Semarang (2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih baik dibandingkan dengan nilai *pretest*. Pengaruh penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat dilihat dari perhitungan perbedaan rata-rata dengan thitung - 22,0334 kurang dari ttabel -2,0106. Besar peningkatan hasil pretest dan posttest berdasarkan uji N-gain sebesar 0,72 dan termasuk dalam kategori tinggi. Hasil analisis angket siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang positif mengenai media pembelajaran yang diterapkan. Hasil ini menunjukkan penggunaan media pembelajaran Komik Edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya penelitian oleh Maulana Arafat Lubis dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca PPKN Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan (2018). Hasil penelitian menunjukkan: (1) desain bahan ajar komik dikembangkan dengan lima tahapan ADDIE yakni *Analysis, design, development, dan Evaluation*; (2) bahan ajar komik yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk siswa kelas V dengan skor rata-rata validasi sebesar 95,56% atau berkategori sangat valid; dan (3) bahan ajar komik yang dikembangkan efektif dapat meningkatkan minat baca PPKN

siswa kelas 5 dengan skor rata-rata peningkatan yang lebih dari 23 atau kategori sedang.

Penelitian selanjutnya oleh Muhammad Syarifudin berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami Untuk Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Materi Energi Untuk Siswa Kelas IV SD (2021). Berdasarkan uji validitas oleh ahli memperoleh nilai rata-rata aspek materi sebesar 4,81, aspek kebahasaan sebesar 4,66 dan aspek media sebesar 4,66. secara keseluruhan diperoleh rata-rata sebesar 4,71 dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh (3) orang guru kelas IV SD terhadap media komik islami diperoleh nilai rata-rata 4,59 dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil uji efektifitas diperoleh nilai signifikansi dari 3 sekolah yang di uji yaitu SDN 020 Sekijang nilai signifikansi 0,001; SDN Sekijang nilai signifikansi 0,000; SDN 015 Kota Garo nilai signifikansi 0,009. Nilai signifikansi tersebut $< 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* dan media dapat dikategorikan efektif. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komik islami yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bermanfaat.

Selanjutnya ialah Yani Maryani dengan judul Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa Kelas X SMKN 3 Bandung (2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media yang dihasilkan berupa komik telah memenuhi kriteria dengan rerata skor 91,52% atau berkategori sangat valid sehingga dinyatakan bahwa media komik yang dikembangkan sangat layak dikembangkan

oleh siswa X SMKN 3 Bandung; (2) hasil perhitungan diperoleh bahwa media yang dikembangkan efektif dengan *gain score* 0,72 dan bobot keefektifan sebesar 30,25% dibandingkan dengan media konvensional; (3) media komik dapat meningkatkan minat baca siswa dengan *gain score* sebesar 0,45 dengan kategori sedang.

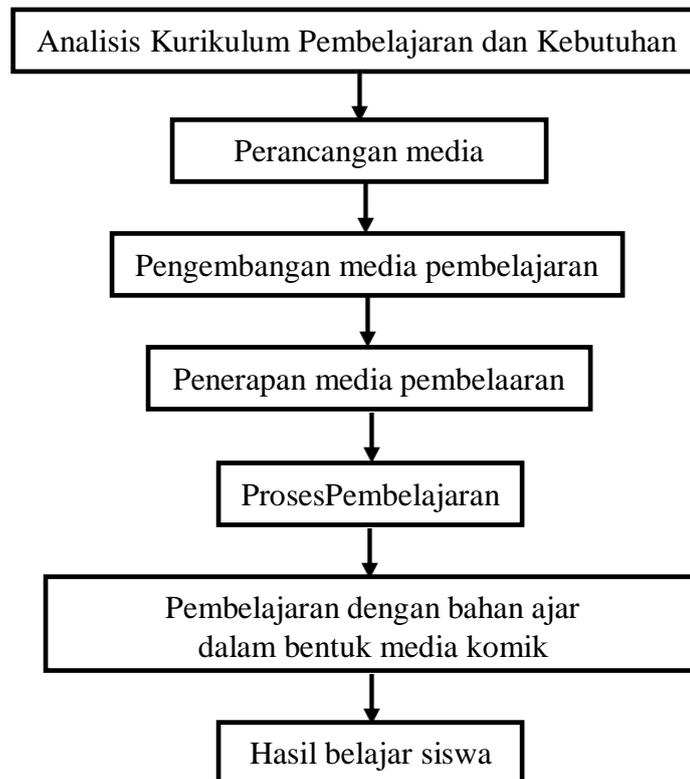
Penelitian yang relevan selanjutnya oleh Nanda Riskilah judul Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 6 Metro Timur (2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada siklus I sebesar 71,8% dan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 4% menjadi 75,8%. Kemudian hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 70% , dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 4% menjadi 74%. Minat dan hasil belajar pada siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator keberhasilan yang penulis tetapkan yaitu 70% dari 27 peserta didik. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 6 Metro Timur Tahun Pembelajaran 2018/2019.

Penelitian selanjutnya oleh Ikhwatul Muhajadah dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Mawawili (2021). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik Matematika tahap pengembangan pada tahap ini penilaian kelayakan Media Pembelajaran memperoleh rata-rata skor 77,67 yang termasuk kategori sangat

baik menunjukkan bahwa media pembelajaran komik Matematika layak digunakan. Tahap uji keefektifan kepada 16 peserta didik kelas III memperoleh persentase hasil belajar sebanyak 87,5% juga rata-rata skor nilai 80 dan minat belajar Matematika memperoleh interpretasi rata-rata sebanyak 33,56%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik matematika dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar matematika maka kesimpulannya adalah media pembelajaran komik matematika dapat meningkatkan hasil dan minat belajar matematika peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Malawili.

Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran adalah alur pikir peneliti sebagai dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat sub fokus yang menjadi latar belakang dari penelitian ini. Didalam penelitian kualitatif, dibutuhkan sebuah landasan yang mendasari penelitian agar penelitian lebih terarah. Oleh karena itu dibutuhkan kerangka pemikiran untuk mengembangkan konteks dan konsep penelitian lebih lanjut sehingga dapat memperjelas konteks penelitian, metodologi, serta penggunaan teori dalam penelitian. Penjelasan yang disusun akan menggabungkan antara teori dengan masalah yang diangkat dalam penelitian ini. Maksud dari kerangka berpikir sendiri adalah supaya terbentuknya suatu alur penelitian yang jelas dan dapat diterima secara akal (Sugiyono, 2017: 92). Kerangka pemikiran tersebut dapat penulis gambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2017: 407) metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bahan ajar komik untuk meningkatkan minat membaca siswa. Terdapat enam tahapan dalam penelitian ini yaitu tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, dan uji coba produk.

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif, evaluatif dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi dan masalah yang ada, metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk, dan metode eksperimen digunakan untuk menguji keefektifan dari produk yang dihasilkan.

Populasi dan Sampel

Menurut Arikunto (2017:173), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 12 Banda Aceh. Sedangkan sampel penelitian dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini digunakan untuk menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017:85). Dalam penelitian ini, peneliti memilih kelas yang

memiliki tingkat minat membaca yang rendah yaitu siswa yang duduk di kelas IV yang berjumlah 33 siswa.

Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini dibagi dalam beberapa tahap, yaitu:

1) Potensi dan Masalah

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengetahui potensi dan masalah terkait dengan minat membaca siswa di kelas IV SD Negeri 12 Banda Aceh. Untuk mengidentifikasi masalah, peneliti melakukan observasi. Tujuan dilakukannya observasi yaitu untuk memperoleh data terkait dengan penggunaan media komik yang dapat meningkatkan minat membaca siswa kelas IV SD Negeri 12 Banda Aceh.

2) Pengumpulan Data Awal

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual maka akan dilakukan analisis kebutuhan untuk mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan, data-data diperoleh dari studi pendahuluan untuk mendapatkan data awal yang dibutuhkan sebagai dasar dilakukannya penelitian. Pada tahap analisis ini peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu mengobservasi cara mengajar guru kelas saat mengajarkan keterampilan membaca kepada siswa. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Negeri 12 Banda Aceh., diperoleh data bahwa keterampilan membaca siswa masih rendah dikarenakan minat membaca siswa juga tergolong rendah.

3) Desain Produk

Selanjutnya, peneliti merancang bahan ajar komik yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dalam meningkatkan minat membaca siswa. Bahan ajar komik dirancang dengan memperhatikan beberapa aspek yaitu kesesuaian dengan materi pembelajaran dan penggunaan bahasa yang baik dan benar. Selain itu rancangannya akan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa kelas IV SD Negeri 12 Banda Aceh.

4) Validasi produk

Untuk mengetahui validitas dari produk ini, peneliti menggunakan alat ukur berupa angket. Angket tersebut akan diisi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validitas bertujuan untuk menjawab apakah produk yang dirancang telah sesuai dengan materi dan desain yang telah dibuat. Hasil validasi tersebut kemudian akan menentukan valid atau tidaknya produk yang dikembangkan. Apabila terdapat saran pada validasi, peneliti akan melakukan revisi sesuai saran yang ditulis oleh validator sampai produk yang dikembangkan sudah valid.

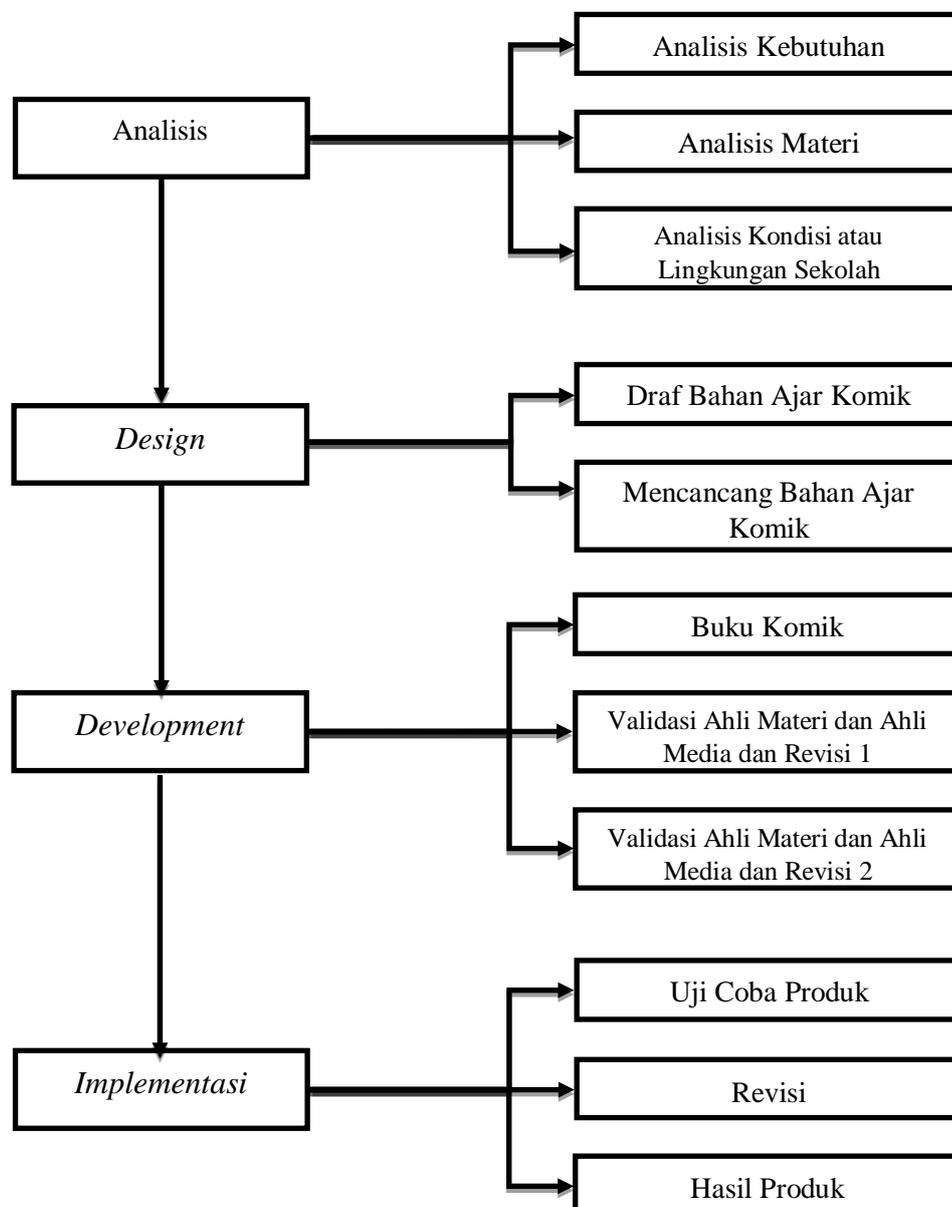
5) Revisi Produk

Peneliti akan melakukan revisi produk apabila terdapat masukan dari hasil validasi. Revisi pada produk akan dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan oleh validator.

6) Uji Coba Produk

Pada tahap ini, peneliti menguji coba produk yaitu yang bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yaitu komik yang telah dikembangkan.

Uji coba dilaksanakan pada kelas IV SD Negeri 12 Banda Aceh. Proses uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk menemukan keefektifan dari bahan ajar komik untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas IV SD Negeri 12 Banda Aceh. Berikut bagan yang dirumuskan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.



Tabel 3.1 Bagan Pengembangan Bahan Ajar Komik

1. Analisis

Analisis adalah penguraian suatu kelompok atas berbagai bagiannya dan pengenalan bagian itu sendiri, serta hubungan anatara bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan. Jadi analisis ini merupakan penguraian dari suatu bagian materi dengan materi yang lain sehingga memperoleh hasil yang tepat.

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan suatu proses yang sistematis dalam menentukan saran, mengidentifikasi kesenjangan antara sasaran dengan keadaan nyata, serta menetapkan tindakan. Pada definisi ini maka dapat dilihat analisis kebutuhan merupakan serangkaian kegiatan yang berfokus pada proses. Proses tersebut dilakukan untuk membuat keputusan terhadap kebutuhan mana yang diprioritaskan untuk dicari solusinya.

b. Analisis materi

Analisis materi merupakan kegiatan pemilihan materi esensial dari keseluruhan materi suatu pelajaran yang merupakan materi minimal yang harus dikuasai dan dimiliki dalam proses pembelajaran. Analisis materi ajar merupakan kegiatan mengupas dan atau mengkaji suatu materi ajar dalam sebuah bahan ajar, dari menentukan komponen-komponen yang ada dalam materi ajar, menentukan taksonomi komponen-komponen materi ajar di dalam materi ajar tersebut, dan menentukan jenis pengetahuan dari komponen tersebut. Analisis materi ajar

dilakukan oleh peneliti sebelum menyampaikan suatu materi ajar kepada peserta didik.

c. Analisis Kondisi atau Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah merupakan wadah setiap orang untuk menuntut ilmu dimana setiap orang mencari bekal untuk masa depan. Pendidikan juga dapat dikatakan wadah mencerdaskan anak-anak bangsa sebab melalui pendidikan tercipta sumber daya manusia terdidik yang mampu menghadapi perkembangan zaman yang semakin maju sebagaimana diamanatkan dalam undang-undang dasar 1945. Agar terwujudnya proses belajar mengajar, maka pihak sekolah agar dapat bekerja sama untuk mengembangkan proses belajar mengajar serta mendidik siswa agar menjadi manusia cerdas. Untuk mewujudkan hal tersebut sekolah memiliki peran untuk mengembangkan motivasi belajar siswa. Dalam hal ini peneliti menganalisis kondisi lingkungan sekolah sebelum melakukan penelitian dan pengembangan media komik.

2. Design

Menurut Ladjamudin (2013:39), menjelaskan bahwa Tahapan Perancangan (desain) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik, kegiatan yang dilakukan dalam tahap perancangan ini meliputi perancangan *output*, *input*, dan *file*. Berdasarkan definisi di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa perancangan merupakan suatu pola yang dibuat untuk mengatasi masalah yang dihadapi perusahaan atau organisasi setelah melakukan analisis terlebih dahulu.

a. Draf Bahan Ajar Komik

Draf merupakan rancangan atau konsep yang akan dibuat. Disini peneliti membuat rancangan atau konsep media komik yang akan peneliti kembangkan.

b. Mencancang Bahan Ajar Komik

Merancang adalah proses mencipta bentuk melalui sketsa dari yang belum ada menjadi nyata/kenyataan dengan maksud tertentu. Disini peneliti membuat sketsa kasar terlebih dahulu untuk mengetahui gambar yang cocok pada media komik.

3. *Development*

Development adalah istilah dalam bahasa Inggris yang jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia berarti 'pembangunan' atau 'pengembangan'. Dapat dikatakan bahwa arti development adalah setiap kegiatan yang terstruktur dan terukur, serta dilakukan demi meningkatkan kemajuan organisasi atau perusahaan. Aktivitas ini dapat berupa inovasi dari sisi produk hingga sumber daya manusia.

a. Buku komik

Komik berasal dari bahasa Yunani '*komikos*', yang artinya bercanda atau bersuka cita. Komikus, yaitu pembuat komik biasanya memanfaatkan segala ruang dalam komik. Hal ini dilakukan untuk membentuk alur cerita yang diinginkan. komik adalah cerita yang dilukiskan dengan gambar dan berfungsi untuk menghibur pembaca.

b. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media dan Revisi 1 dan 2

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), validasi adalah pengesahan atau pengujian kebenaran atas sesuatu. Kegiatan memvalidasi sebagai kata kerja berarti mengesahkan atau menguji. Validasi berguna untuk menghindari kesalahan ketika memasukkan data. Hal ini dapat dilakukan dengan mengatur sistem sehingga ketika data yang masuk tidak valid, maka data akan ditolak dan tidak digunakan dalam penelitian. Dengan validasi data, suatu penelitian akan lebih akurat, bersih, dan lengkap. Ini memudahkan peneliti untuk mengolah data dan mengambil kesimpulan dalam penelitian.

4. *Implementation*

Implementation adalah adanya suatu kegiatan, tindakan, aksi atau mekanisme sistem yang mengarah pada adanya bukan hanya suatu kegiatan, tetapi suatu kegiatan yang direncanakan dan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan.

a. Ujicoba Produk

Uji coba produk adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas produk yang dihasilkan dalam skala kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran. dalam penelitian ini peneliti melakukan uji coba produk media komik pada siswa kelas IV SD Negeri 12 Banda Aceh.

b. Revisi

Revisi sebagai proses perbaikan, peninjauan, atau pemeriksaan kembali untuk pembaharuan. Disini peneliti akan melakukan revisi tahap demi tahap,

dimulai dari pengembangan produk, validasi produk, sampai dengan menyelesaikan tahap uji coba.

c. Hasil Produk

Hasil dari produk ini adalah media komik yang sudah peneliti kembangkan. Media komik akan diberikan kepada siswa kelas IV SD Negeri 12 Banda Aceh untuk menjadi bahan pelajaran.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode dalam mengumpulkan data, yaitu observasi dan tes. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang akan digunakan untuk menggali dan menghimpun penelitian. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan cara pengamatan pada sumber data dan pengumpulan data yang berupa informasi-informasi yang berkaitan dengan minat membaca siswa. Peneliti membuat observasi awal untuk melihat dan menganalisis minat membaca siswa kelas IV SD Negeri 12 Banda Aceh. Tes digunakan oleh peneliti pada saat uji coba produk yang telah dikembangkan. Kemudian peneliti akan membagikan angket respon siswa terhadap bahan ajar komik yang sudah dikembangkan dan hasil tersebut akan menjadi acuan peneliti dalam menyimpulkan efektif atau tidaknya bahan ajar komik yang telah dikembangkan.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, lembar observasi, dan lembar tes menggunakan soal dan diakhiri dengan angket respon siswa terhadap bahan ajar komik. Lembar validasi ahli materi

digunakan untuk mengetahui seberapa dalam materi yang disampaikan dan relevansinya terhadap kompetensi yang diharapkan. Sedangkan lembar validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data awal tentang minat membaca siswa kelas IV SD Negeri 12 Banda Aceh. Observasi dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai observer. Sementara itu, lembar soal akan diberikan kepada siswa pada saat sebelum dan sesudah uji coba produk yang telah dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Pada teknik analisis data setelah data-data terkumpul selanjutnya dilakukan analisis, metode analisis yang akan digunakan sebagai berikut :

Analisis Validasi Bahan Ajar Komik

Penelitian ini menggunakan instrumen validasi yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media pembelajaran komik untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas IV SD Negeri 12 Banda Aceh. Teknik analisis data validasi dibuat untuk validator ahli media dan ahli materi.

Data pada teknik validasi berupa pertanyaan untuk para ahli mengenai aspek-aspek yang terdapat pada media pembelajaran komik yang akan digunakan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara memberikan media pembelajaran berbentuk buku komik yang dikembangkan beserta lembar validasi kepada validator, kemudian validator diminta memberikan penilaian. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan minat membaca siswa layak digunakan.

Menurut arikunto (2006), Teknik analisis data yang sesuai untuk menganalisis hasil angket adalah teknik analisis deskriptif dengan rata-rata scoring. Maka jawaban tersebut dapat diberi skor dan selanjutnya penyajian data hasil validasi disajikan dalam bentuk kriteria dan dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

P = Rata-rata skoring

$\sum x$ = Frekuensi dari setiap jawaban

N = Jumlah item pertanyaan

Kriteria kevalidan data angket penilaian validator ahli media dan ahli materi terhadap penggunaan media pembelajaran komik. Kategori kevalidan bahan ajar berdasarkan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.1 Skala Kevalidan

Nilai	Kriteria
$3,25 < \text{nilai} \leq 4,00$	Sangat Valid
$2,5 < \text{nilai} \leq 3,25$	Valid
$1,75 < \text{nilai} \leq 2,5$	Kurang Valid
$1 < \text{nilai} \leq 1,75$	Tidak Valid
$0,75 \leq \text{nilai} \leq 1$	Sangat Tidak Valid

(Sumber Arikunto 2006)

Analisis Keefektifan Bahan Ajar Komik

Keefektifan bahan ajar komik dianalisis dengan teknik analisis kuantitatif. Data keefektifan bahan ajar komik diperoleh dari peningkatan skor minat baca

siswa pada saat sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar komik melalui angket/kuesioner respon siswa terhadap bahan ajar komik. Langkah-langkah analisis keefektifan bahan ajar komik adalah sebagai berikut:

1. Lembar angket respon siswa pada bahan ajar komik

Data respon siswa tentang media pembelajaran teka teki silang yang dikembangkan diperoleh dari angket yang telah dibagikan kepada siswa. Skor penilaian yang digunakan yaitu : (1) tidak baik, (2) kurang baik, (3) baik, (4) sangat baik. Respon siswa dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum}{n} \times 100$$

Keterangan:

\sum = Jumlah skor
n = Skor Maksimal

Pedoman skor penilaian dan skor rata-rata menurut menurut Sugiyono, (2013:93) sebagai berikut:

Tabel 3.2 Pedoman skor penilaian

Skor	Kriteria
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Tabel 3.3 Kriteria skor rata-rata

Nilai	Kriteria
81 - 100	Sangat baik
61 - 80	Baik
41 - 60	Kurang baik
21 - 40	Tidak baik
0 - 20	Sangat Tidak Baik

2. Menyimpulkan hasil

Setelah melakukan langkah-langkah tersebut, peneliti menyimpulkan hasil penelitian dengan menjelaskan apakah bahan ajar komik efektif atau tidak untuk digunakan dalam meningkatkan minat baca siswa.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis komik untuk kelas IV Sekolah Dasar, berfokus pada Tema 3 “Peduli Terhadap Lingkungan Hidup”, Sub Tema 1 “Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku” dan Pembelajaran 1. Deskripsi produk ini dibuat dalam bentuk 2D menggunakan *Handphone* yang dibantu dengan aplikasi Ibis Paint. prosedur penelitian hanya mencapai tiga fase: fase definisi, fase desain dan fase pengembangan, yang diterjemahkan ke dalam langkah sebagai berikut:

1. Fase definisi

Tahap pendefinisian ini dijalankan untuk mendapatkan gambaran kondisi lingkungan. Beberapa langkah diambil selama fase ini yang dilakukan di SD Negeri 12 Banda Aceh diantaranya, Analisis Masalah dengan Wawancara Guru Kelas IV, Analisis Kebutuhan Siswa dan Analisis Siswa:

- a. Analisis permasalahan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan Guru Kelas IV SD Negeri 12 Banda Aceh yaitu Bapak Z, Ia mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran hanya buku tema yang digunakan guru dalam pembelajaran, menggunakan buku paket yang disediakan oleh pemerintah kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam pembelajaran, ditambah dengan kurangnya sumber dan buku penunjang siswa sehingga siswa merasa jenuh dan bosan. Pembelajaran yang monoton, membuat siswa kurang termotivasi saat membaca, ketika guru memberikan sesuatu masalah

atau pertanyaan yang tidak dapat dijawab siswa, diam saja dan tatapan siswa terlihat bingung dan tetap diam. Padahal materi baru berikan beberapa hari yang lalu. Saat ditanya dimana belajar kemarin, hanya sedikit yang menjawab hanya menjawab ketika diminta untuk mengambil buku mereka tampak menyedihkan dan kesal. Padahal guru sudah gunakan gambar dan contoh lain untuk mendukung pembelajaran, namun ekspresi mereka masih sama, bahkan sekarang mereka gagap setelah membaca, entah sengaja atau tidak. Kemudian peneliti juga melakukan analisis kurikulum di SD Negeri 12 Banda Aceh.

b. Analisis kebutuhan siswa

Kebutuhan siswa dianalisis untuk mengembangkan bahan ajar media komik. Tujuan dari analisis kebutuhan siswa ini adalah agar dapat mengetahui bagaimana sifat dan karakteristik siswa mengikuti proses pembelajaran. Analisis terhadap kebutuhan siswa menunjukkan bahwa sifat dan karakteristik siswa cenderung pendiam dan reseptif ketika mengikuti proses pembelajaran, dan siswa cepat bosan dengan metode dan media yang disajikan oleh lembaga pendidikannya. Guru mengajarkan pembelajaran siswa cenderung sibuk dengan kegiatan yang dilakukan sendiri selama proses pembelajaran, meskipun kegiatan pembelajaran guru mengajukan pertanyaan kepada siswa namun hanya saat disebutkan namanya saja yang mau berbicara.

c. Analisis siswa

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa di atas, peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar harus dikembangkan yang dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Disini peneliti membuat komik menggunakan materi pada Tema 3 Sub Tema 1 memiliki materi yang mudah untuk dipahami, tetapi membutuhkan tampilan dari gambar pembelajaran agar lebih cepat memahami materi yang disampaikan selama proses pembelajaran.

2. Fase desain

Bahan ajar berbasis komik ini dirancang dan dikembangkan untuk Kelas IV Tema 3 Sub Tema 1. Tahap desain bertujuan untuk membuat pedoman pembuatan seluruh media.

- a. Mengenal Judul dan Materi Tema 3 Peduli Terhadap Lingkungan Hidup, Sub Tema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku, Melalui Analisis KD, Indikator, dan Kurikulum serta Buku Ajar dan Sumber Informasi Lainnya. Media berbasis komik ini memiliki beberapa komponen utama, antara lain pendahuluan dan bagian inti yang dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Komponen utama media komik

Aspek	Komponen
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul/Cover 2. Kata pengantar 3. Petunjuk penggunaan media komik 4. Kompetensi inti 5. Kompetensi dasar dan indikator 6. Tujuan pembelajaran 7. Peta konsep 8. Daftar Pustaka

Aspek	Komponen
Inti	1. Materi ajar 2. Lembar kerja peserta didik
Penutup	1. Daftar pustaka 2. Biodata penulis

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

- 1) Tampilan awal aplikasi dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 4.1 Tampilan awal aplikasi

- 2) Pembuatan sketsa kasar untuk media komik yang dapat dilihat pada gambar berikut.



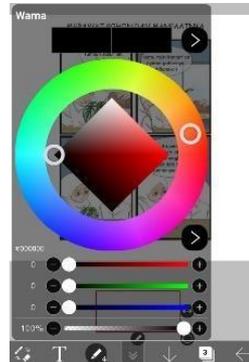
Gambar 4.2 Pembuatan sketsa kasar

- 3) Setelah menemukan ukuran yang cocok, barulah memulai mendesain pada lembaran yang tersedia seperti yang terdapat pada gambar berikut.



Gambar 4.3 mendesain pada lembaran yang tersedia

- 4) Jika sudah menemukan semua elemen yang pas sesuai dengan maka dilakukan tahap *coloring* pemberian warna pada setiap elemennya seperti pada gambar berikut.



Gambar 4.4 *coloring*

- 5) Tahap pemilihan/pemberian *font* pada media, pada tahap ini pemilihan *font* sangat berguna untuk daya tarik media komik. *Font* yang digunakan adalah Calibri seperti pada gambar berikut.

membantu siswa tahu dan menguasai materi serta menggunakan materi ajar ini siswa bisa aktif, bisa tahu yg masih ada dalam tema 3 sub tema 1 ini.



Gambar 4.7 Kata pengantar

3) Petunjuk penggunaan media komik

Pada petunjuk penggunaan bahan ajar ini terdapat petunjuk untuk guru dan siswa. Pada petunjuk ini dilengkapi baground dan tulisan yang tampil menarik.



Gambar 4.8 Gambar petunjuk penggunaan media

4) Kompetensi inti

Tujuan dihasilkannya kompetensi ini adalah untuk membentuk karakter unggul peserta didik melalui kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai dengan kurikulum 2013.



Gambar 4.9 Kompetensi inti

5) Kompetensi dasar dan indikator

Pada bagian pemetaan KD dan Indikator ini yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pemetaan KD dan Indikator disesuaikan dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Muatan : Bahasa Indonesia		Muatan : IPS	
Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menggali informasi dari wacana untuk menjawab pertanyaan menggunakan kata-kata yang tepat	3.3.1 Menentukan detail pertanyaan untuk pertanyaan wawancara	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi	3.1.3 Mengidentifikasi karakteristik dasaran tinggi, dataran rendah, dataran rendah, dataran rendah, dan pesisir serta pemanfaatan sumber daya alamnya bagi kesejahteraan masyarakat
4.3 Melipetkan hasil wawancara menggunakan kosakata bahasan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis	4.3.1 Membuat pertanyaan tertulis menggunakan kata kata baku dan kalimat efektif untuk rangkuman wawancara	4.1 Menjelaskan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi	4.1.1 Menyajikan informasi hasil identifikasi karakteristik dasaran tinggi, dataran rendah, dan pesisir serta pemanfaatan sumber daya alamnya bagi kesejahteraan masyarakat
Muatan : IPA		Muatan : IPS	
Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
5.5 Memahami bagaimana proses berinteraksi antar makhluk hidup di alam sekitar	5.5.1 Menjelaskan interaksi antar makhluk hidup di alam sekitar	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi	3.1.3 Mengidentifikasi karakteristik dasaran tinggi, dataran rendah, dataran rendah, dan pesisir serta pemanfaatan sumber daya alamnya bagi kesejahteraan masyarakat
4.8 Melakukan kegiatan untuk memanfaatkan sumber daya alam yang ada di lingkungan	4.8.1 Menjelaskan pemanfaatan sumber daya alam yang ada di lingkungan	4.1 Menjelaskan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi	4.1.1 Menyajikan informasi hasil identifikasi karakteristik dasaran tinggi, dataran rendah, dan pesisir serta pemanfaatan sumber daya alamnya bagi kesejahteraan masyarakat

Gambar 4.10 Pemetaan KD dan Indikator

6) Tujuan pembelajaran

Pada bagian ini menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin di capai pada tema 3 “Peduli Terhadap Lingkungan Hidup”, Sub Tema 1 “Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku” dan Pembelajaran 1 semester 1 kelas 4.



Gambar 4.11 Tujuan pembelajaran

7) Peta konsep

Pada bagian ini menjelaskan cakupan materi yang dipelajari dalam bahan ajar sehingga dapat diselesaikan sesuai dengan urutan yang telah ditentukan.



Gambar 4.12 Peta konsep

8) Daftar Pustaka

Daftar pustaka merupakan sumber materi pada media komik yang dikembangkan. Untuk mendukung media agar menjadi sempurna yang disertai dengan pendapat para ahli.



Gambar 4.13 Daftar Pustaka

9) Materi pembelajaran

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 lain sebagainya, untuk tulisan menggunakan huruf calibri berukuran 12 dan pada materi ini sudah memberikan warna yang menarik serta tokoh yang sesuai. Serta pemberian balon percakapan yang sesuai.



Gambar 4.14 Materi ajar (media komik)

10) Soal tes siswa

Pada bagian ini, bahan ajar komik perlu dilengkapi dengan tes berupa pertanyaan kepada siswa setelah mempelajari dan memahami media sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.



Gambar 4.15 Soal post test

3. Fase pengembangan (*Development*)

Pada fase ini, tujuannya adalah untuk membuat bahan ajar komik dari tema 3 “Peduli Terhadap Lingkungan Hidup”, sub tema 1 “Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku” dan Pembelajaran 1. Langkah selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli materi hingga validasi kelayakan produk komik yang dikembangkan. Sebelum ahli mengkonfirmasi materi dan produk didiskusikan terlebih dahulu dengan peneliti. Hasil validasi dapat dilihat di lembar lampiran. Tahap validasi ini dilakukan oleh 2 validator yaitu WN adalah dosen Universitas

Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh Validator 1 sebagai ahli yang memvalidasi materi, dan HM Ia juga dosen di Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, disebut Validator ahli yang memvalidasi media komik yang dikembangkan. Hasil Analisis Validitas untuk informasi lebih lanjut pada materi dan media berdasarkan komik yang dikembangkan oleh peneliti. Penjelasan uji validasi dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut. Sedangkan lembar validasi kedua ahli dapat dilihat pada lampiran 1:

a. Uji validasi kelayakan materi dan media

Tabel 4.2 Hasil validasi materi dan media komik

Ahli	Skor yang diperoleh	Rata-rata skor	Kriteria
Materi	62	4.13	Sangat Valid dan dapat digunakan tanpa revisi
Media Komik	58	4.14	Sangat Valid dan dapat digunakan tanpa revisi

Dari hasil validasi ahli materi dan media yang terdapat pada tabel 4.1 di atas, diperoleh skor ahli materi dengan bobot skor 62 dan memiliki rata-rata skor 4.13, sedangkan pada ahli media terdapat bobot skor 58 dan memiliki rata-rata skor 4.14. dari hasil tersebut, kriteria yang diperoleh dari kedua validator dapat disimpulkan bahwa materi dan media dapat digunakan peneliti sebagai bahan dalam melakukan penelitian tanpa ada revisi.

b. Angket respon siswa terhadap media komik

Tabel 4.3 Hasil penilaian media komik

Nama Siswa	Skor yang diperoleh	Nilai Siswa	Kriteria
Siswa 1	42	84,00	Sangat Baik
Siswa 2	37	74,00	Baik
Siswa 3	40	80,00	Baik

Nama Siswa	Skor yang diperoleh	Nilai Siswa	Kriteria
Siswa 4	47	94,00	Sangat Baik
Siswa 5	43	86,00	Sangat Baik
Siswa 6	42	84,00	Sangat Baik
Siswa 7	48	96,00	Sangat Baik
Siswa 8	42	84,00	Sangat Baik
Siswa 9	30	60,00	Kurang Baik
Siswa 10	41	82,00	Sangat Baik
Siswa 11	45	90,00	Sangat Baik
Siswa 12	43	86,00	Sangat Baik
Siswa 13	47	94,00	Sangat Baik
Siswa 14	42	84,00	Sangat Baik
Siswa 15	46	92,00	Sangat Baik
Siswa 16	36	72,00	Baik
Siswa 17	42	84,00	Sangat Baik
Siswa 18	47	94,00	Sangat Baik
Siswa 19	41	82,00	Sangat Baik
Siswa 20	46	92,00	Sangat Baik
Siswa 21	38	76,00	Baik
Siswa 22	42	84,00	Sangat Baik
Siswa 23	39	78,00	Baik
Siswa 24	40	80,00	Baik
Siswa 25	47	94,00	Sangat Baik
Siswa 26	41	82,00	Sangat Baik
Siswa 27	43	86,00	Sangat Baik
Siswa 28	43	86,00	Sangat Baik
Siswa 29	42	84,00	Sangat Baik
Siswa 30	37	74,00	Baik
Siswa 31	41	82,00	Sangat Baik
Siswa 32	44	88,00	Sangat Baik
Siswa 33	44	88,00	Sangat Baik
Rata-Rata Nilai Siswa		84,12	Sangat Baik

Pengisian angket/kuesioner diberikan kepada seluruh siswa kelas 4 SD Negeri 12 Banda Aceh yang berjumlah 33 siswa. Pengisian angket ini bertujuan untuk melihat tanggapan seluruh siswa kelas 4 pada media komik yang sudah dikembangkan peneliti. Pada pertemuan berlangsung di dalam kelas selama empat kali pertemuan dengan siswa, peneliti memberikan media komik yang telah dikembangkan kepada setiap siswa kelas 4 untuk dipelajari dan dipahami materi

yang terdapat di dalam komik. Setelah siswa memahami materi pada komik, peneliti melakukan tes kepada siswa untuk melihat sejauh mana siswa memahami materi pada komik.

Dari hasil uji yang dilakukan peneliti kepada seluruh siswa kelas 4 dengan menggunakan tes berupa soal kepada siswa, jawaban siswa sudah sangat baik yang artinya soal yang diberikan peneliti dapat dijawab seluruh siswa sesuai dengan materi pada komik. Setelah tahap uji berupa tes kepada siswa, peneliti membagikan angket/kuesioner kepada siswa menyangkut dengan media komik yang telah peneliti kembangkan. Hasil pengisian angket oleh siswa, terdapat 25 siswa yang memberikan tanggapan sangat baik, 7 siswa yang memberikan tanggapan baik dan 1 siswa yang memberikan tanggapan kurang baik. Dari perolehan tersebut, rata-rata skor penilaian angket yang diisi seluruh siswa kelas 4 adalah dengan kriteria sangat baik. Jadi, kesimpulan dari pengembangan media komik yang dikembangkan peneliti setelah melalui beberapa tahap mulai dari analisis, perancangan, validasi, uji coba, pengisian angket/kuesioner sampai dengan tahap evaluasi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik dapat meningkatkan minat membaca siswa serta efektif digunakan pada siswa kelas 4 SD Negeri 12 Banda Aceh.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk materi pendidikan berbasis komik dirancang untuk digunakan guru dan siswa dalam belajar. Materi berfokus pada tema 3 “Peduli Terhadap Lingkungan Hidup”, sub tema 1 “Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku” dan Pembelajaran 1 kelas 4 Sekolah Dasar. Minat baca dirangsang melalui penggunaan materi berbasis komik sehingga siswa lebih

menuntut dari sebelumnya, dapat melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran dan mendorong siswa untuk belajar dan materi yang mudah dipahami bagi siswa.

Agar bahan ajar ini dapat digunakan guru dan siswa sebagai bahan dalam proses belajar mengajar, sebelum dikembangkan harus divalidasi oleh para ahli (validator) terlebih dahulu. Berdasarkan deskripsi dari dua orang validator diketahui bahwa bahan ajar berbasis komik ini sudah memenuhi kriteri sangat valid, Hal ini sesuai dengan kriteria penilaian validitas yang dikemukakan oleh Riduwan (2007), bahwa nilai validitas yang berkisar antara 3.00 - 4.00 merupakan nilai validitas dengan kriteria sangat valid.

Materi yang dikembangkan juga meliputi lembar kerja peserta didik, yang dapat digunakan untuk melatih siswa memecahkan masalah, menggunakan bahasa yang sesuai, menggunakan aturan dan tata bahasa yang benar. Menurut Suswina (2011), penggunaan bahasa seperti pemilihan bahasa yang berbeda, pilihan kata, penggunaan kalimat yang efektif, dan pembuatan paragraf yang bermakna memiliki dampak yang signifikan terhadap manfaat bahan ajar.

Pengembangan bahan ajar ini juga mencakup penggunaan huruf yang sudah sesuai. Bahan ajar komik ini memiliki kombinasi warna yang menarik dan siap digunakan serta gambar yang sesuai dengan tema 3 “Peduli Terhadap Lingkungan Hidup”, sub tema 1 “Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku. Menurut Departemen Pendidikan (2008), huruf yang digunakan dalam bahan ajar cetak tidak boleh terlalu kecil dan ringan untuk membacanya, pilihan warna latar

belakang juga berbeda dari huruf-huruf yang menyertainya huruf yang mudah dibaca.

Membuat media pembelajaran komik pada tema 3 “peduli terhadap lingkungan hidup”, sub tema 1 “hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku bukanlah hal yang mudah. Dalam pengembangan produk ini banyak hal yang dilakukan seperti pembuatan desain pada produk, penyesuaian materi dengan keterampilan dasar dan indikator kinerja, pembuatan karakter, pengeditan materi yang dibuat dalam format buku, kombinasi warna dan lain sebagainya juga mendapatkan beberapa masalah. Sebelum membuat media pembelajaran komik ini, terlebih dahulu peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan, yakni analisis kebutuhan belajar guru dan siswa melalui observasi, wawancara, survey siswa, identifikasi materi, penetapan indikator, penentuan keterampilan dasar dan analisis kebutuhan siswa (Aisyah dkk. 2022:197). Langkah-langkah yang diambil dalam penelitian ini mengidentifikasi masalah di sekolah. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi pra penelitian dengan melakukan penilaian untuk menganalisis kebutuhan siswa, formulir wawancara dengan guru kelas 4 dan observasi sarana dan prasarana.
2. Tahap desain (*design*) menurut Khairi & Ashabul (2016:101), Pada tahap desain ini komik didesain semenarik mungkin agar para siswa bisa terfokus pada komik yang berisikan materi lingkungan hidup. Sebelumnya bahan ajar berupa buku yang kurang menarik minat siswa dalam membacanya. Hanya terdapat bacaan yang ada di dalam buku bahan ajar. Sedangkan pada komik

terdapat gambar yang menarik dan materi yang diubah dalam bentuk cerita. Peneliti membuat gambar animasi dengan warna-warna yang menarik, peneliti membuat isi cerita yang berkaitan dengan pengertian lingkungan hidup, contoh lingkungan hidup, dan soal bentuk lingkungan hidup. Komik ini terdiri dari beberapa halaman dan memiliki sampul depan dengan warna yang menarik. Setiap halaman berisikan cerita yang berkaitan dengan materi lingkungan hidup. Bentuk komik yang tidak terlalu besar dan halaman komik tidak banyak memungkinkan komik ini efektif dalam proses pembelajaran yaitu pada materi lingkungan hidup.

3. Tahap pengembangan (*development*) dan percobaan. Menurut Martina et al. (2018:249), uji ahli, uji individu, kemudian uji kelompok kecil dan uji lapangan dilakukan pada tahap implementasi. Selain itu, dilakukan *pre test* bagi siswa sebelum penggunaan media dan *post test* bagi siswa setelah penggunaan media. Kemudian di akhir diberikan kepada siswa dalam bentuk angket untuk mengecek minat siswa terhadap media komik. Pada tahap ini peneliti membuat kisi-kisi instrumen dan menghasilkan instrumen berupa lembar observasi, petunjuk wawancara, lembar validasi, lembar respon siswa pada. Peneliti kemudian melakukan validasi dengan beberapa validator terkait materi, media/desain, bahasa dan penskoran soal. Setelah semua alat validasi selesai, peneliti melakukan validasi dengan beberapa validator media dan materi diantaranya: terdapat dua validator ahli yaitu Ibu WN dan Bapak HM.
4. Tahap implementasi dalam arti luas. Menurut Aminah (2018:156), desain dan produk yang diwujudkan diimplementasikan dalam situasi dan kelas nyata.

Evaluasi awal diambil dari implementasi yang dilakukan untuk memberikan umpan balik terhadap penggunaan media pembelajaran. Menurut Cahyadi (2019:37), tujuan utama dari langkah implementasi adalah: membimbing siswa untuk belajar belajar, kemampuan mereka meningkat. Untuk implementasi bahan ajar komik ini peneliti lakukan di Sekolah Dasar pada kelas 4. Untuk melihat efektif atau tidaknya bahan ajar komik ini maka peneliti memberikan angket respon siswa terhadap media komik yang telah dikembangkan.

5. Evaluasi hasil implementasi yang lebih luas. Menurut Martina et al. (2018:249), penilaian dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran. Ini termasuk validasi ahli, uji coba lapangan. Evaluasi juga dilakukan untuk melihat apakah produk yang dikembangkan termasuk dalam pembelajaran. Hal ini efektif dalam memotivasi siswa dengan melakukan tahap uji keefektifan. Peneliti memodifikasi media sesuai saran ahli. Sebelum peneliti melakukan implementasi produk yang dikembangkan, ada beberapa tes yang dilakukan sebelum dan setelah memberikan media komik. Hasil tes tersebut digunakan untuk melihat perkembangan siswa dalam meningkatkan minat baca.

Berdasarkan hasil validasi secara keseluruhan, bahan ajar yang dikembangkan peneliti yakni bahan ajar berbasis komik ini sangat efektif dikembangkan untuk meningkatkan minat baca siswa. Nilai rata-rata yang diperoleh dari kedua ahli sebesar 4.13 dan 4.14. Dari hasil uji yang dilakukan peneliti kepada seluruh siswa kelas 4 dengan menggunakan tes berupa soal

kepada siswa, jawaban siswa sudah sangat baik yang artinya soal yang diberikan peneliti dapat dijawab seluruh siswa sesuai dengan materi pada komik. Hasil pengisian angket oleh siswa, terdapat 25 siswa yang memberikan tanggapan sangat baik, 7 siswa yang memberikan tanggapan baik dan 1 siswa yang memberikan tanggapan kurang baik. Dari perolehan tersebut, rata-rata skor penilaian angket yang diisi seluruh siswa kelas 4 adalah dengan kriteria sangat baik. Jadi, kesimpulan dari pengembangan media komik yang dikembangkan peneliti setelah melalui beberapa tahap mulai dari analisis, perancangan, validasi, uji coba, pengisian angket/kuesioner sampai dengan tahap evaluasi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik dapat meningkatkan minat membaca siswa serta efektif digunakan pada siswa kelas 4 SD Negeri 12 Banda Aceh.

Hasil penelitian yang sudah dilakukan, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lubis (2018). Judul penelitian Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa PPKN Min Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan dan hasil penelitian mencapai 95,65%. atau kategori sangat valid, materi yang digunakan didesain efektif sebesar untuk meningkatkan minat baca siswa pada mata pelajaran PPKN Kelas 5 (5) dan dinilai tinggi melalui angket Dapat disimpulkan bahwa kategori tersebut mendapat skor 23,11. Selain itu, dalam penelitian terkait oleh Amelia (2018) berjudul Pengembangan Bahan Ajar Cetak Berbentuk Komik untuk Siswa Kelas III, sekolah dasar dengan ahli materi studi tervalidasi menunjukkan peningkatan kemampuan berbahasa sebesar 96% Verifikasi tercapai. Persentase validasi 92 dan validasi Design menunjukkan

persentase 86%, dan hasil belajar dari siswa mencapai 92% melalui validasi angket.

Dilihat dari hasil penelitian peneliti yang relevan, bahan ajar media komik berbasis komik layak sebagai bahan ajar atau bahan pembelajaran, cocok untuk pembelajaran tematik dengan materi tematik. Tema 3 “Peduli Terhadap Lingkungan Hidup”, sub tema 1 “Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku karena berdasarkan hasil uji validitas materi dan media peneliti memperoleh penilaian sebesar 4.1 dengan kategori sangat valid atau sangat layak dan nilai hasil angket respon siswa, terdapat 25 siswa yang memberikan tanggapan sangat baik, 7 siswa yang memberikan tanggapan baik dan 1 siswa yang memberikan tanggapan kurang baik. Dari perolehan tersebut, rata-rata skor penilaian angket yang diisi seluruh siswa kelas 4 adalah dengan kriteria sangat baik. Jadi, kesimpulan dari pengembangan media komik yang dikembangkan peneliti setelah melalui beberapa tahap mulai dari analisis, perancangan, validasi, uji coba, pengisian angket/kuesioner sampai dengan tahap evaluasi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik dapat meningkatkan minat membaca siswa serta efektif digunakan pada siswa kelas 4 SD Negeri 12 Banda Aceh.

Dari hasil pengisian angket/kuesioner, efektif atau tidaknya tanggapan siswa terhadap media komik mendapatkan nilai kriteria yang sangat baik atau sangat memuaskan. Rata-rata hasil angket siswa menjawab sangat baik terhadap media komik yang dikembangkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa, pengembangan media komik pada tema 3 “peduli terhadap lingkungan hidup”, sub tema 1 “hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku efektif digunakan pada kelas IV Sekolah Dasar

Negeri 12 Banda Aceh. Hasil rubrik penilaian angket respon siswa terhadap media komik dapat dilihat pada lampiran 2.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Bahan ajar berbasis komik ini dirancang dan dikembangkan untuk Kelas IV Tema 3 Sub Tema 1. Tahap desain bertujuan untuk membuat pedoman pembuatan seluruh media. Pada tahap desain, dilakukan perencanaan seperti apa saja bentuk cerita yang akan dituangkan kedalam komik. Dalam ide cerita ini terdapat beberapa komponen yaitu: Tampilan awal aplikasi, Pembuatan sketsa kasar untuk media komik, tahap *coloring* pemberian warna pada setiap elemennya dan pemilihan/pemberian *font* pada media.
2. Tahap validasi ini dilakukan oleh 2 validator yaitu WN adalah dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh Validator 1 sebagai ahli yang memvalidasi materi, dan HM Ia juga dosen di Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, disebut Validator ahli yang memvalidasi media komik yang dikembangkan. Dari hasil validasi ahli materi dan media yang terdapat pada tabel 4.1, diperoleh skor ahli materi dengan bobot skor 62 dan memiliki rata-rata skor 4.13, sedangkan pada ahli media terdapat bobot skor 58 dan memiliki rata-rata skor 4.14. dari hasil tersebut, kriteria yang diperoleh dari kedua validator dapat disimpulkan bahwa materi dan media dapat digunakan peneliti sebagai bahan dalam melakukan penelitian tanpa ada revisi.
3. Rata-rata hasil angket siswa menjawab sangat setuju terhadap media komik yang dikembangkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa, pengembangan media komik pada tema 3 “peduli terhadap lingkungan hidup”, sub tema 1 “hewan

dan tumbuhan di lingkungan rumahku efektif digunakan pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri 12 Banda Aceh.

Saran

1. Kepada Sekolah Dasar Negeri 12 Banda Aceh agar lebih menguatkan guru untuk dapat mengembangkan bahan ajar yang menarik dalam pembelajaran serta melengkapi sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan efisien.
2. Kepada guru Sekolah Dasar Negeri 12 Banda Aceh untuk dapat mengembangkan berbagai macam media pembelajaran. untuk mendapatkan pemahaman dalam pembuatan media, bapak/ibu guru dapat mengikuti seperti pelatihan pembuatan media dan lain sebagainya untuk membantu dalam memahami pembuatan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah S, Kristiantari G M, Wiarta W. 2022. Pengembangan Media Teka-Teki Silang Tematik Tema Indahnya Kebersamaan Dalam Keragaman Untuk Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Vol. 1. No. 3. 194-199.
- 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.
- Aminah M. 2018. Implementasi Model ADDIE Pada Education Game pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada Smpnegeri 8 Pagaram. *Jurnal Ilmiah Betrik*, Vol.09, No.03. 152-162.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto. 2017. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arsyad. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhari. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Al-Biruni* 5, no.1: 3.
- Bakri. 2018. Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik. *Jurnal MEDTEK* 3, no. 2: 32.
- Bandung: Alfabeta.
- Budiningsih. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Claud. 2017. *Understanding Comics*. USA
- Daryanto. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contohnya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Denise. 2018. *Keterampilan membaca*. Jakarta: PT Grafindo Prasaja.
- Djumhurisyah. 2018. Penggunaan Model Pembelajaran Learning Cycle untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Konsep Pemuaian di Kelas VIID SMP Negeri 8 Bogor.
- Hakim. 2018. *Model-model Pembelajaran*. Yokyakarta: Pustaka Belajar.
- Hasbullah. 2018. *Dasar-dasar Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Hillman. 2018. *Comic Strips: A Study on the Teaching of Writing Narrative Texts to Indonesia EFL Students*. TEFLIN Journal. Malang: Malang State University.
- Hurlock. 2017. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga

- Khairi, Ashabul. 2016. Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PPKn & Hukum*. Vol 11. No (1), hal. 98-110.
- Kosasih. 2017. *Media Gravis: Media Komik*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Lubis, M. A. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Model Problem Based Learning. *Jurnal Tematik*, 6(3).
- Maisarah. 2017. Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Hands on Mathematics dan Realistic Mathematics Education Terhadap Kemampuan Pemahaman Relasional Matematis dan Mathematics Anxiety Siswa SDIT Khairul Imam. Tesis. Medan: PPs Unimed.
- Martina K, Tegeh M, Sukmana I W. 2018. Pengembangan Media Strip Comic Dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 1 Sari Mekar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 6 No. 2. 245-255.
- Maulana. 2020. *Keputusan Bersama: Komik Pendidikan*. Medan.
- Rosdakarya
- Rusman. 2019. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*.
- Sarlitto, M . 2017. *Creating Comics: Visual and Verbal Thinking in the Ultimate Show and Tell*. College of William and Mary.
- Slameto. 2019. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sudjana. 2019. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D*.
- Sukardi. 2019. *Metodologi Penelitian, Kompetensi dan Prakteknya*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto. 2018. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Warsita. 2018. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. PT. Rineka Cipta.