

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERKARAKTER KOMIK EDUKATIF
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN
BAGI SISWA SDN 03 HU'U**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi Sarjana Strata
Satu (S1) Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram**



Nurul Fitri
NIM. 2020A1H150

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pengembangan Bahan Ajar Berkarakter Komik Edukatif Untuk
Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bagi Siswa SDN 03 Hu'u**

Telah memenuhi syarat disetujui
Pada tanggal, 11 januari 2024

Dosen Pembimbing I



Dr. Muhammad Nizar, M. Pd.Si.
NIDN. 0821078501

Dosen Pembimbing II



Baiq Desi Milandari, M. Pd
NIDN. 0808128901

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
KETUA PROGRAM STUDI**



Fitri Nurrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

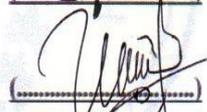
SKRIPSI

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERKARAKTER KOMIK EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN BAGI SISWA SDN 03 HU'U

Skripsi atas nama Nurul Fitri telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Tanggal, 25 Januari 2024

Dosen Penguji

1. Dr. Muhammad Nizar, M. Pd.Si. (Ketua) 
NIDN. 0821078501
2. Nursina Sari, M.Pd (Anggota 1) 
NIDN. 0825059102
3. Haifaturrahmah, M.Pd (Anggota 2) 
NIDN. 0804048501

MENGESAHKAN:
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MHAMMADIYAH MATARAM


Dekan
Dr. Muhammad Nizar, M.Pd.Si.
NIDN.0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswa program studi Guru sekolah Dasar, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas Muammadiyah Mataram menyatakan bahwa ;

Nama : Nurul Fitri

NIM : 2020A1H150

Alamat : Pagesangan Barat

Memang benar skripsi yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Berkarakter Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bagi Siswa SDN 03 Hu'u tahun pelajaran 2023/2024* adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini murni adalah gagasan, rumusan dan penelitian sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing, jika terdapat pendapat atau karya orang lain yang telah di publikasikan, memang di acu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini yang saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 1 Maret 2024
Yang Membuat
Pernyataan



Nurul Fitri
2020A1H150



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Fitri
 NIM : 2020A1H150
 Tempat/Tgl Lahir : Dampu, 15-06-2002
 Program Studi : PGSD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp : 081-337-098-035
 Email : nurulfitri150602@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengembangan Bahan Ajar Berkarakter Komik Edukatif untuk
 Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bagi Siswa
 SDN 03 Hu'u

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 43%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 06. Maret 2024

Penulis



Nurul Fitri
 NIM. 2020A1H150

Mengetahui
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.
 NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Fitri
NIM : 2020A1H150
Tempat/Tgl Lahir : Dempu, 15-06-2002
Program Studi : P.S.D.
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : nurulfitri150602@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan Bahan Ajar Berkarakor Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bagi Siswa SDU 03 Huu

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, ..06.. Maret.....2024
Penulis



Nurul Fitri
NIM. 2020A1H150

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT

Iskandar S. Sos. M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

“ orang yang hebat adalah orang yang memiliki kemampuan menyembunyikan kesusahan, sehingga orang lain mengira bahwa ia selalu senang !”

-imam syafi'i-

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa. Skripsi ini saya persembahkan untuk ;

1. Kepada orang tua tercinta pertama saya Bapak Abbas Ahmad dan Ibu Hadijah, dan juga orang tua tercinta kedua saya Bapak Junaidin dan Ibu Juraidah yang selalu senantiasa melangitkan doa-doa baik dan memberikan motivasi untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih sudah mengantarkan saya sampai di tempat ini. Saya persembahkan karya tulis sederhana ini dan gelar untuk Bapak dan Ibu.
2. Saya ucapkan kepada kakak-kakak dan juga sepupu saya yang selalu memberikan semangat dan dukungan walaupun coletehannya, tetapi penulis yakin dan percaya itu adalah sebuah bentuk dukungan dan motivasi.
3. Sahabat saya (Indri dan Dinda), yang senantiasa selalu menemani dalam keadaan suka maupun duka, yang selalu mendengarkan keluh kesah saya, dan selalu memberi dukungan terhadap saya. Sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Teruntuk semua dosen yang telah membimbing, mendidik dan mengajarkan berbagai macam hal. Terimakasih atas jasa-jasanya.

Terakhir semoga skripsi ini menjadi wawasan dan manfaat untuk orang lain.

Aamiin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala, karena atas limpahan nikmat, taufik, dan hidayahNya, skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berkarakter Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bagi Siswa SDN 03 Hu'u”, dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

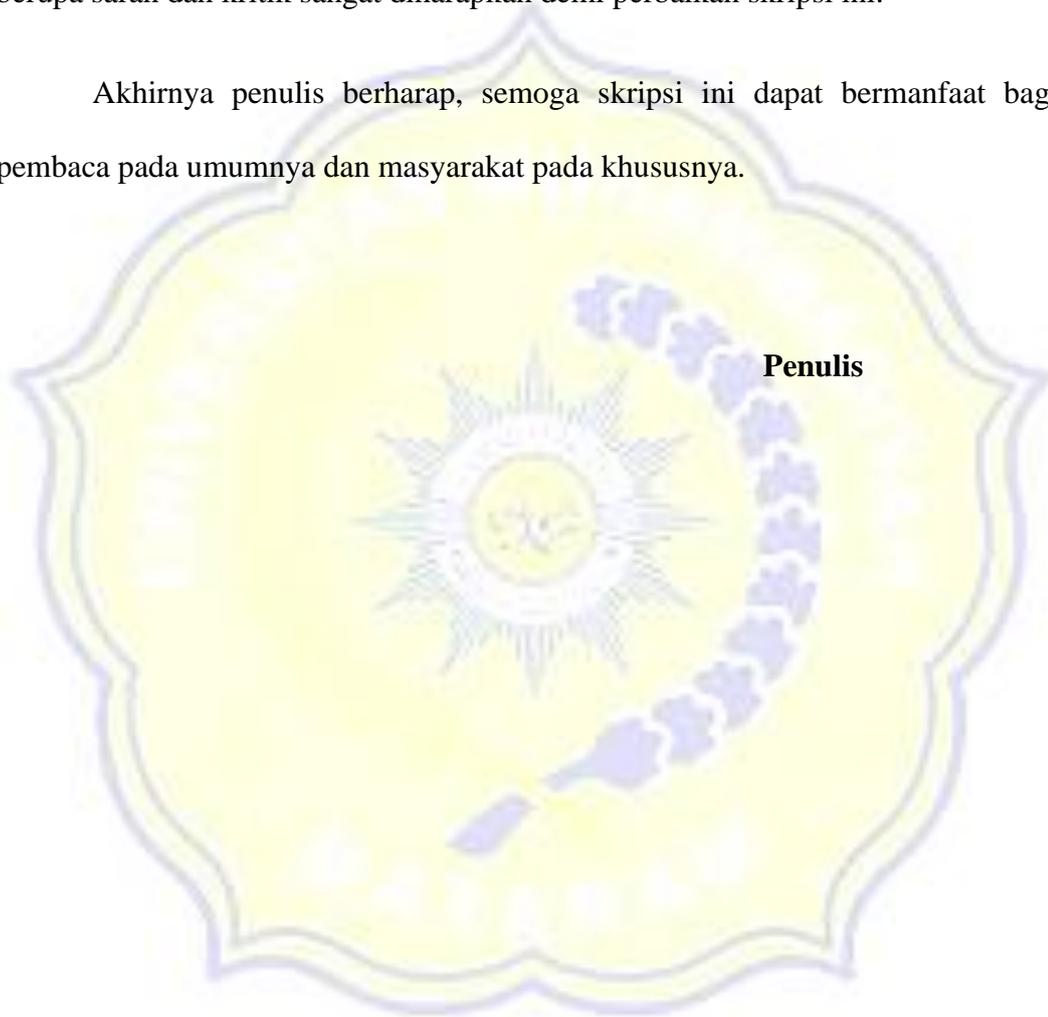
Penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan berkat kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyadari banyak sumbangan saran, kritik, dan teguran yang diberikaan oleh berbagai pihak, sehingga mendorong penulis untuk bekerja lebih giat dalam menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram, sekaligus dosen pembimbing 1.
2. Haifaturrahmah, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMMAT
3. Baiq Desi Milandari, M. Pd selaku Dosen Pembimbing II.
4. Keluargaku tercinta: Bapak , ibu, kakak, dan adikku. Atas segala do'a dan dukungan moril dan materi.
5. Teman-teman seangkatan dan seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang turut serta memberikan bantuan dan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini dari awal hingga akhir.

Penulis hanya dapat memohon, semoga Allah Subhanahu Wata'ala memberikan

balasan kebaikan dan barokah kepada pihak-pihak tersebut. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu masukan berupa saran dan kritik sangat diharapkan demi perbaikan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan masyarakat pada khususnya.



Nurul Fitri 2024 “**Pengembangan bahan ajar berkarakter komik edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman bagi siswa sdn 03 hu’u**”. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembimbing I : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd., Si.

Pembimbing II : Baiq Desi Milandari M.Pd

ABSTRAK

Berdasarkan observasi dan tanya jawab pada guru kelas, ditemukan masalah antara lain adalah rendahnya kemampuan membaca siswa terutama pada kemampuan membaca pemahaman literal sehingga materi atau pembelajaran yang di sampaikan oleh guru sulit untuk di pahami . Selain itu dalam proses pembelajaran sumber belajar dan penggunaan bahan ajar yang digunakan dalam bentuk buku dominan teks. Hal ini terjadi karena kurangnya kreatifitas dalam mencari atau membuat bahan ajar yang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan bahan ajar berkarakter komik edukatif . Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Berdasarkan analisis data hasil penelitian menunjukkan pengembangan bahan ajar berkarakter komik edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman rata-rata dari validator bahan ajar dengan presentase 81,25% dengan kategori sangat valid, dan nilai rata-rata validator ahli materi dengan presentase 81,25% kategori sangat valid. Hasil angket respond siswa pada uji coba kelompok kecil SD Negeri 03 Hu’u dengan presentase 85,9% (sangat praktis). Hasil uji coba lapangan dengan nilai N-Gain yang diperoleh 0,7003% pada kategori tinggi. Selain keefektivan bahan ajar berkarakter komik edukatif dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan yang diperoleh adalah 82,5% pada kategori sangat terlaksana. Dengan demikian bahan ajar berkarakter komik edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dapat dikatakan layak untuk digunakan.

Kata Kunci : Bahan Ajar Berkarakter Komik Edukatif, Membaca Pemahaman

Nurul Fitri, 2024. *"The Development of Character-Based Educational Comic Teaching Materials to Improve Student's Reading Comprehension Skills of SDN 03 Hu'u"*. A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Supervisor : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.
Second Supervisor : Baiq Desi Milandari, M.Pd.

ABSTRACT

Based on observations and interviews with class teachers, several problems were identified, including the low reading ability of students, especially in literal comprehension, making it difficult for students to understand the materials or lessons delivered by teachers. Additionally, in the learning process, learning resources and teaching materials used are predominantly text-based books. This occurs due to a lack of creativity in finding or creating interesting teaching materials. The aim of this research is to determine the validity, practicality, and effectiveness of character-based educational comic teaching materials. This study used the 4-D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate). Based on the analysis of research data, the development of character-based educational comic teaching materials to improve reading comprehension abilities showed an average validation percentage of 81.25% from teaching material validators, categorized as very valid. The average score from expert material validators was also 81.25%, falling into the very valid category. The results of student responses from the small group trial at SDN 03 Hu'u showed a percentage of 85.9% (very practical). The field trial resulted in an N-Gain value of 0.7003%, categorized as high. Furthermore, the effectiveness of character-based educational comic teaching materials can be seen from the observed implementation of the learning process, with an attainment rate of 82.5% falling into the category of very well-implemented. Therefore, character-based educational comic teaching materials to improve reading comprehension skills can be considered suitable for use.

Keywords: Character-Based Educational Comic Teaching Materials, Reading Comprehension.

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM



KEPALA
DIPLOMA I
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Humaira, M.Pd
NIDN. 0803048601

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN BEBAS PLAGIALISME	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Pengembangan	4
1.4 Spesikasi Produk	5
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
1.6 Batasan Operasional	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian yang Relavan	7
2.2 Kajian Pustaka	10
2.2.1 Bahan Ajar	10
2.2.1.1 Pengertian Bahan Ajar	10
2.2.1.2 Fungsi Bahan Ajar Pembelajaran.....	11
2.2.1.3 Manfaat Bahan Ajar Pembelajaran	13
2.2.1.4 Jenis-Jenis Bahan Ajar	14

2.2.1.5 Langkah-Langkah Pengembangan Bahan Ajar	15
2.2.2 Komik Edukatif	17
2.2.2.1 Pengertian Komik Edukatif.....	17
2.2.2.2 Cara Membuat Bahan Ajar Komik Edukatif.....	21
2.2.3 Membaca Pemahaman	24
2.2.3.1 Pengertian Membaca Pemahaman	24
2.2.3.2 Kategori dan Indikator Membaca Pemahaman.....	25
2.2.3.3 Tujuan Membaca Pemahaman.....	27
2.2.3.4 Faktor Yang Mempengaruhi Membaca Pemahaman.....	28
2.3 Kerangka Berfikir	29
BAB III. METODE PENGEMBANGAN	30
3.1 Model Pengembangan	30
3.2 Prosedur Pengembangan	30
3.3 Uji Coba Produk	35
3.4 Subjek Uji Coba.....	36
3.5 Jenis Data	37
3.6 Instrumen pengumpulan Data	37
3.7 Metode Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	51
4.1 Penyajian Data Uji Coba	51
4.2 Hasil Uji Coba Produk	74
4.4 Pembahasan	77
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	80
5.1 Simpulan	80
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Materi.....	38
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Bahan Ajar	39
Tabel 3.3 Angket Respon Siswa	41
Tabel 3.4 Lembar Observasi Keterlaksanaan.....	42
Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Pemahaman	43
Tabel 3.6 Kategori Kevalidan Produk.....	46
Tabel 3.7 Pedoman Skor Angket Respon Peserta Didik.....	47
Tabel 3.8 Kategori Kepraktisan produk.....	48
Tabel 3.9 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran	49
Tabel 3.10 Kriteria Kemampuan Membaca Pemahaman	49
Tabel 3.11. Kriteria Skor Gain.....	50
Tabel 4.1. Analisis Validasi Ahli Bahan Ajar 1	58
Tabel 4.2. Analisis Validasi Ahli Bahan Ajar 2.....	60
Tabel 4.3. Analisi Ahli Materi 1	63
Tabel 4.4. Analisi Ahli Materi 2	65
Tabel 4.5. Hasil Revisi Bahan Ajar.....	68
Tabel 4.6. Hasil Revisi Materi Bahan Ajar	68
Tabel 4.7. Hasil analisis angket respon siswa.....	69
Tabel 4.8 hasil angket kemampuan membaca pemahaman pre-tes postes	71
Tabel 4.9. Analisis Lembar Observasi Keterlaksanaan	73
Tabel 4.10. Hasil perhitungan N-Gain	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Layar Utama Aplikasi Canva.....	23
Gambar 2.2 Tampilan Beranda Pada Aplikasi Canva.....	23
Gambar 2.3 Tampilan Icon pada Aplikasi Canva	23
Gambar 2.4 Pamplet pada Aplikasi Canva	24
Gambar 2.5 Hasil Desain	24
Gambar 2.6 Kerangka Berpikir Penelitian	29
Gambar 3.1 Empat D model Thiagarajan	30
Gambar 4.1. Pemilihan Ukuran Kertas	53
Gambar 4.2. Kertas	53
Gambar 4.3. Pencarian Eleme-Element	54
Gambar 4.4. Pewarnaan Hasil Sketsa	54
Gambar 4.5. Pembuatan Teks Percakapan.....	55
Gambar 4.6. Cover Bahan Ajar.....	55
Gambar 4.7. Kata Pengantar	56
Gambar 4.8. Pemetaan KI-KD.....	56
Gambar 4.9. Panduan Bahan Ajar.....	56
Gambar 4.10. Materi Ajar	57
Gambar 4.11. Lembar Evaluasi.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	90
Lampiran 2 Bahan Ajar Berkarakter Komik Edukatif	95
Lampiran 3 Postes Lembar Evaluasi Bahan Ajar	107
Lampiran 4 Pretest Lembar Evaluasi Bahan Ajar	110
Lampiran 5 Lembar Validasi Bahan Ajar Ahli 1	113
Lampiran 6 Lembar Validasi Bahan Ajar Ahli 2	115
Lampiran 7 Lembar Validasi Materi Ahli 1	117
Lampiran 8 Lembar Validasi Materi Ahli 2	119
Lampiran 9 Lembar Angket Respon Siswa	121
Lampiran 10 Lembar Observasi Keterlaksanaan	123
Lampiran 11 Surat Penelitian	125
Lampiran 12 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	126
Lampiran 13 Lembar Tes Rubric Pretest	127
Lampiran 14 Lembar Tes Rubric Postes	129
Lampiran 15 Foto Kegiatan	131

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting baik di lingkungan masyarakat maupun lingkungan sekolah, antara lain sebagai sarana pembinaan kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia, dan juga sarana pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni. pembelajaran bahasa Indonesia hanya diharapkan agar materi yang ingin dicapai cepat selesai sesuai dengan silabus dan kurikulum. Bahasa memungkinkan individu untuk mengkomunikasikan pesan, emosi, pendapat, konsep, dan pertemuan pribadi dengan orang lain. Peningkatan kemampuan berbahasa Indonesia dapat dicapai dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan bahasa berkualitas tinggi. Tujuan dari kursus bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan, sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia.

Menurut Budianto & Fadholi dalam Terdapat 4 aspek keterampilan dalam pembelajaran Indonesia. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Membaca sangat penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS). Kehidupan manusia sangat erat kaitannya dengan membaca, karena sebagian besar informasi diperoleh melalui media cetak dan elektronik, baik lisan maupun tulisan. Pemahaman membaca sangat penting untuk memahami semua pesan

yang diterima. (Puteri et al., 2022). Selain itu Melalui kegiatan membaca seseorang dapat memperoleh berbagai macam informasi dari hasil bacaannya. Membaca dikatakan sebagai kegiatan berbahasa yang bersifat reseptif, artinya seseorang menerima informasi dari hasil tulisan orang lain (Milandari et al., 2022).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat di simpulkan bahwa membaca memiliki peran penting dalam pembelajaran. Membaca adalah proses memahami struktur bahasa suatu teks untuk mengekstrak pesan atau informasi baru. Selain itu, membaca dapat dilakukan guna untuk mendapatkan pemahaman dari yang telah dibaca.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada bulan januari 2023 di kelas IV SDN 03 Hu'u Peneliti menemukan permasalahan serupa ketika melaksanakan pengamatan SD 03 Hu'u khususnya kelas IV. Menurut data observasi dan tanya jawab pada guru kelas, ditemukan masalah antara lain adalah rendahnya kemampuan membaca siswa terutama pada kemampuan membaca pemahaman literal. Dimana terlihat banyak siswa ketika diberi tugas atau soal untuk dikerjakan mereka masih banyak yang belum bisa memahami isi bacaan maupun pertanyaan terutama pada. Sehingga siswa kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu dalam proses pembelajaran sumber belajar dan penggunaan bahan ajar yang digunakan dalam bentuk buku dominan teks. Hal ini terjadi karena kurangnya kreatifitas dalam mencari atau membuat bahan ajar yang menarik. Fenomena ini dapat menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam

memahami bacaan. Materi pembelajaran bahasa Indonesia sebagian besar terfokus pada pemahaman dan mencakup materi bacaan ekstensif. Hal ini disebabkan belum optimalnya pemanfaatan sumber daya pembelajaran dalam pembelajaran. Bahan ajar bahasa Indonesia dibatasi pada isi teks dan gambar yang hanya terdapat pada buku. Sumber daya pendidikan yang digunakan tidak inovatif dan tidak memenuhi preferensi siswa. Hal ini menyebabkan siswa cepat bosan dan menganggap pembelajaran bahasa Indonesia membosankan.

Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran dapat dijadikan suatu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Bahan ajar yang dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran adalah bahan ajar berkarakter komik edukatif. Bahan ajar berkarakter komik merupakan bahan ajar yang bentuk penyajiannya menggunakan gambar beserta cerita yang menarik yang dikemas menjadi panduan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Azizul et al., 2020), menjelaskan Komik yang digunakan sebagai bahan ajar merupakan sumber belajar tercetak yang ditujukan untuk pembelajaran individu siswa sebagai alternatif metode pembelajaran. Selain itu menurut (Novita, 2022) Guru harus menciptakan sumber daya pendidikan seperti komik, yang populer di kalangan anak-anak karena penggunaan visual dan narasinya.

Dari latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah:
Bagaimanakah Pengembangan Bahan Ajar Komik Edukatif Untuk

Meningkatkan Kemampuan membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas 4 SD 03 Hu,u Tahun 2023.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan bahan berkarakter ajar komik edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahan pada siswa kelas IV SDN 03 Hu'u?
2. Bagaimana kepraktisan bahan ajar berkarakter komik edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahan pada siswa kelas IV SDN 03 Hu'u?
3. Bagaimana keefektifan bahan ajar berkarakter komik edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahan pada siswa kelas IV SDN 03 Hu'u?

1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang diharapkan melalui penelitian ini untuk mengetahui bagaimana Pengembangan Bahan Ajar Berkarakter Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD 03 Hu,u Tahun 2023.

1. Mengetahui kevalidan bahan ajar berkarakter komik edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahan pada siswa kelas IV SDN 03 Hu'u.

2. Mengetahui kepraktisan bahan ajar berkarakter komik edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV SDN 03 Hu'u.
3. Mengetahui keefektifan bahan ajar berkarakter komik edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV SDN 03 Hu'u.

1.4 Spesifikasi produk yang diharapkan

Peneliti menciptakan bahan ajar termasuk karakter komik edukasi untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Komik ini menyajikan narasi instruksional sehingga tergolong komik edukasi. Sumber daya pendidikan ini membantu memfasilitasi pemahaman membaca siswa. Spesifikasi produk bahan ajar pendidikan termasuk karakter komik adalah sebagai berikut:

1. Dalam Produk ini berisikan materi yang terdapat pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran ke-1.
2. Materi pengajaran karakter komik mencakup visual dan dialog menarik yang selaras dengan tren kontemporer dan menyenangkan siswa.
3. Materi edukasi ini dibuat melalui kombinasi aplikasi Canva dan Microsoft Word, dengan memadukan warna-warna yang menarik secara visual dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.
4. Dibeberapa halaman bahan ajar ini diselipkan inti sari atau pokok materi yang dibahas untuk memudahkan peserta didik dalam memahami isi bacaan yang terdapat pada gambar komik.

5. Ukuran bahan ajar komik ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu ukuran A4.

1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Anggapan Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat distandarisasi dengan menggunakan uji validitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui keabsahan bahan ajar yang dibuat.
2. Kendala pembangunan. Proses pengembangannya melibatkan pemanfaatan mode 4-D (4-D Model) dengan tahapan pendefinisian, desain, dan pengembangan (disseminate). Tahap pendistribusian tidak selesai karena penulis terkendala tenaga, waktu, dan biaya. Materi pengajaran hanya divalidasi oleh para profesional.

1.6 Batasan Operasional

Untuk mencegah kebingungan mengenai konsep-konsep penting dalam penelitian ini, penting untuk menetapkan batasan istilah yang jelas:

1. Bahan Ajar Berkarakter Komik Edukatif

Bahan ajar komik adalah sumber daya pendidikan cetak yang sebagian besar terdiri dari gambar dan narasi, dibuat oleh pendidik untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran individu sebagai alternatif yang kreatif dan menawan.

2. Membaca Pemahaman

Pemahaman membaca melibatkan dua keterampilan penting: menguasai kosa kata dan menganalisis konsep verbal.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Judul penelitian yang peneliti kembangkan adalah Pengembangan Bahan Ajar Berkarakter Komik Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bagi Siswa SDN 03 Hu'u. Adapun penelitian yang relevan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. (Maulana, 2022) dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Jenjang SD/MI Kelas V Pada Tema 4 Subtema 1”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan dan menghasilkan sumber daya pendidikan yang kredibel. Jenis penelitiannya adalah Penelitian dan Pengembangan dengan menggunakan paradigma pembangunan 4-D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis komik yang dibuat termasuk dalam kategori sangat valid. Memanfaatkan bahan ajar berbasis komik dapat meningkatkan keterlibatan membaca siswa, meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan meningkatkan motivasi untuk memahami topik. Bahan ajar yang dibuat meliputi LKS yang sesuai, kontennya menarik secara visual, dan selaras dengan Kurikulum 2013. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar

berbasis komik cocok untuk memotivasi siswa, meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, dan meningkatkan minat membaca siswa.

Adapun perbedaan Penelitian dari (Maulana, 2022) dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada *variable dependen* (variabel terikat) yaitu minat baca sedangkan yang peneliti lakukan saat ini adalah kemampuan membaca pemahaman. Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah sama-sama menggunakan model pengembangan 4-D .

2. (Choerul Anwar Badruttamam & Dwi Rosyidatul Kholidah, 2020)
“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Sub Tema 2 Lingkungan Sekitar Rumahku”. Metodologi penelitian yang digunakan adalah deskriptif dan melibatkan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini termasuk dalam Penelitian dan Pengembangan, khususnya menggunakan paradigma Dick dan Carrey. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas 1 MI Hidaatus Shibyan Latek Lamongan. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa (1) kualitas buku bahan ajar yang dikembangkan ini memenuhi kategori sangat layak, (2) tingkat pemahaman peserta didik menunjukkan bahwa Setelah diperoleh hasil dari uji coba produk bahan ajar terdapat perbedaan nilai siswa antara sebelum menggunakan bahan ajar dan sesudah menggunakan bahan ajar yaitu dari angka rata-rata 72.68 menjadi rata-rata 97, (3) bahan ajar pembelajaran tematik sub tema 2 lingkungan sekitar rumahku berbasisi komik dapat meningkatkan

kevalidan, efisiensi, efektifitas dalam pembelajaran tematik sub tema 2 lingkungan sekitar rumahku berbasis komik kelas 1 MI. Sehingga berdasarkan hasil penelitian tersebut bisa dikatakan bahan ajar berbasis komik tersebut layak digunakan dalam pembelajaran.

Adapun perbedaan dari penelitian CA badruttamam, DR Kholidah (2020) dengan penelitian yang peneliti lakukan sekarang adalah terletak pada model Dick and Carrey sedangkan model penelitian yang akan peneliti gunakan mengacu pada model 4-D. Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama bertujuan untuk memngembangkan bahan ajar komik sebagai bahan ajar pembelajaran.

3. (Yuriza et al., 2022) “Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Kearifan Local Rejang Dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV MIN 03 Kepahiang”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pembelajaran IPA, untuk mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal Rejang dan mengetahui kelayakan media komik tersebut di Kelas IV MIN 03 Kepahiang. Hasil dalam penilaian ini menunjukkan bahwa (1) peneliti ini menemukan bahwasannya pembelajaran tematik khususnya IPA sudah dilaksanakan dengan cukup baik, namun masih menggunakan media pembelajaran yang seadanya yaitu buku cetak dan LKS dari sekolah sehingga, siswa masih mengalami kesulitan memahami pembelajaran, (2) peneliti menghasilkan rancangan

komik berbasis kearifan lokal Rejang melalui desain konseptual dan desain fisik. Komik merupakan salah satu bahan ajar yang efektif untuk meningkatkan berpikir kritis, motivasi dan hasil belajar siswa, (3) kelayakan bahan ajar komik yang dilakukan oleh para validator diperoleh rata-rata nilai skor 83% dengan kategori “sangat layak. Dengan demikian dapat dikatakan bahan ajar berbasis komik tersebut sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Adapun perbedaan penelitian M yuriza, AR nasution, A misriani (2022) dengan penelitian yang dilakukan terletak pada model pengembangan Borg and Gall dan hasil belajarnya sedangkan penelitian sekarang menggunakan model pengembangan 4-D dan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah sama-sama mengembangkan bahan ajar berbasis komik.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Bahan Ajar

2.2.1.1 Pengertian Bahan Ajar

Menurut (Kosasih, 2021) dalam bukunya menyatakan bahwa Bahan ajar adalah segala sesuatu yang digunakan guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran. Bentuknya bisa berupa buku bacaan, buku kerja (LKS), maupun tayangan.

Sementara menurut (Khulsum et al., 2018), Bahan ajar adalah bahan yang dibuat oleh guru untuk membantu siswa memperoleh keterampilan

dasar yang diperlukan selama kegiatan pembelajaran. Sumber daya ini terdiri dari buku, audio, video, dan program komputer dengan konten pendidikan. Bahan ajar hendaknya sengaja dirancang oleh guru, karena merekalah yang bertanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut maka bahan ajar pembelajaran ialah suatu alat berkaitan dengan materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang sudah dirancang sebagai penunjang dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang ingin di capai. Dengan adanya bahan ajar yang baik dan juga benar dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri. Penelitian ini menggunakan bahan ajar berbasis komik edukatif untuk membantu proses pembelajaran khususnya pembelajaran membaca pemahaman.

2.2.1.2 Fungsi Bahan Ajar Pembelajaran

Kosasih (2021) menyatakan dalam bukunya bahwa bahan ajar efektif bila selaras dengan kepentingan siswa dan guru selama proses pembelajaran.

1. Bahan ajar hendaknya menawarkan pengetahuan dan informasi secara metodis dan terstruktur yang selaras dengan minat siswa. Produk-produk ini meningkatkan keterampilan siswa berdasarkan gaya belajarnya dan memberikan insentif untuk memahami konten dengan menggunakan metode atau media tertentu. Bahan ajar mencakup latihan atau soal yang dirancang untuk memperkuat dan menilai pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran.

2. Bahan ajar disesuaikan dengan minat guru dan disampaikan secara terstruktur untuk memenuhi persyaratan kurikulum. Kurikulum secara metodis menguraikan kompetensi dasar atau materi yang dibutuhkan. Guru dibantu dalam memilih media, prosedur, atau instrumen penilaian berdasarkan rencana.

Sedangkan menurut (Nurdyansyah, 2015), bahan ajar memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Guru hendaknya diberikan pedoman untuk mengarahkan seluruh upayanya dalam proses pembelajaran dan untuk mengajar siswa kompetensi yang diperlukan.
2. Pedoman bagi peserta didik untuk memandu aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan dijadikan sebagai kompetensi inti yang perlu dipelajari dan disempurnakan.
3. Alat evaluasi untuk menilai pencapaian atau penguasaan hasil belajar.
4. Membantu guru dalam tugas-tugas pengajaran.
5. Membantu siswa dalam proses pembelajaran.
6. Sebagai alat pendidikan untuk mencapai tujuan pengajaran.
7. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan

Sejalan dengan pendapat tersebut bahan ajar memiliki fungsi dalam membantu proses pembelajaran baik bagi siswa ataupun untuk guru. Dengan adanya bahan ajar siswa dapat terbantu dalam mendapatkan informasi atau pengetahuan baru dari pembelajaran. Bahan ajar memiliki fungsi untuk guru dalam menentuka metode atau penilaian sesuai dengan tuntutan kurikulum.

2.2.1.3 Manfaat Bahan Ajar Pembelajaran

Bahan ajar menawarkan keunggulan yang signifikan sehingga sangat berdampak pada tercapainya tujuan pembelajaran. Bahan ajar menawarkan keuntungan bagi guru dan siswa.

1. Manfaat bagi guru
 - a. Dapatkan sumber daya pengajaran yang selaras dengan persyaratan kurikulum dan memenuhi kebutuhan belajar siswa.
 - b. Hindari mengandalkan buku teks yang mungkin sulit diperoleh.
 - c. Meningkatkan pemahaman dengan mengambil dari berbagai sumber.
 - d. Meningkatkan jangkauan pengetahuan dan keahlian guru dalam menciptakan materi pendidikan.
 - e. Terjalannya komunikasi pembelajaran yang efisien antara guru dan siswa akan menumbuhkan kepercayaan baik pada guru maupun siswa.
2. manfaat bahan ajar bagi siswa
 - a. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih dinamis.
 - b. Kesempatan untuk mendidik diri sendiri dan mengurangi ketergantungan pada kehadiran guru.
 - c. Memperoleh kemahiran dalam menguasai setiap kompetensi yang dibutuhkan (Aisyah et al., 2020).

Bahan ajar menawarkan informasi, meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, dan memberikan pengalaman belajar langsung untuk mendorong pembangunan berkelanjutan. (Putra et al., 2021).

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan manfaat bahan ajar dapat membantu guru maupun peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Selain itu bahan ajar adalah alat atau sarana yang mempermudah guru dan peserta didik untuk menyampaikan informasi terkait materi sesuai dengan kurikulum secara menarik dan praktis.

2.2.1.4 Jenis-Jenis Bahan Ajar

Ada beragam bahan ajar yang tersedia bagi guru untuk digunakan dalam proses pendidikan. Guru perlu memilih bahan ajar yang sesuai berdasarkan kebutuhan belajar siswa. Arif dalam (Magdalena et al., 2021) menyatakan jenis-jenis bahan ajar meliputi bahan ajar cetak, bahan ajar audio, bahan ajar pandang-dengar (audio visual), bahan ajar interaktif.

Menurut (Magdalena et al., 2021) dalam jurnalnya berpendapat ada 4 jenis bahan ajar diantaranya:

1. Sumber pengajaran visual adalah benda-benda yang mengandalkan indera penglihatan untuk pengajaran. Bahan yang dimaksud meliputi barang cetakan seperti handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, pamflet, diagram dinding, foto/gambar, dan barang bukan cetakan seperti model/moket.
2. Bahan ajar audio adalah sumber pendidikan yang mengandalkan indera pendengaran karena direkam dalam bentuk suara. Contohnya terdiri dari kaset, radio, album vinyl, dan compact disc.

3. Sumber pembelajaran audiovisual adalah materi yang dapat dirasakan melalui pendengaran dan penglihatan. Contohnya termasuk video compact disc dan film.
4. Alat peraga multimedia interaktif meliputi CAI (Computer Assisted instruction), CD pembelajaran multimedia interaktif, dan materi pembelajaran berbasis web.

Dari penjelasan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis bahan ajar terdiri dari dua jenis yaitu jenis bahan ajar cetak dan non cetak. Bahan ajar bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Karena memang disetiap pembelajaran ataupun kelas memiliki kebutuhan yang berbeda-beda.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengambil jenis bahan ajar cetak yang dikemas dalam bentuk buku cerita bergambar atau komik yang di dalamnya terdapat percakapan dan inti sari materi maupun lembar evaluasi pembelajaran. Jenis bahan ajar cetak ini dibuat sedikit menggunakan teknologi yaitu melalui program aplikasi canva yang dikolaborasikan dengan Microsoft word, ditambah dengan warna-warna yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2.2.1.5 Langkah-Langkah Pengembangan Bahan Ajar

Menurut (Kosasih, 2021) langkah-langkah pengembangan bahan ajar adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi target demografi (tingkat sekolah dan kelas).
2. Identifikasi keterampilan dasar yang akan ditingkatkan.

3. Uraikan susunan isi buku.
4. Kumpulkan bahan pelajaran
5. Penulisan Naskah.
6. Melakukan penilaian dan uji lapangan.

Menurut (Komariah, 2018) dalam jurnalnya menyatakan bahwa langkah-langkah penyusunan bahan ajar meliputi:

1. Identifikasi komponen-komponen keterampilan dasar yang menjadi pedoman dalam menciptakan sumber daya pendidikan.
2. Tentukan kategori sumber daya instruksional.
3. Pilih sumber pembelajaran yang sesuai atau berkaitan dengan kemampuan dasar yang dinyatakan.
4. Memilih asal sumber daya pendidikan dan merangkainya menjadi bahan ajar.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli tersebut, maka langkah-langkah pengembangan bahan ajar yang peneliti akan lakukan adalah semabai berikut:

1. menentukan kelompok sasaran (sekolah dan kelas).
2. menentukan materi pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar.
3. menentukan kompetensi dasar yang menjadi acuan atau rujukan pengembangan bahan ajar.
4. memilih sumber bahan ajar dan mengemas bahan ajar tersebut.
5. Melakukan penulisan naskah.
6. Melakukan evaluasi serta uji coba lapangan.

2.2.2 Komik Edukatif

2.2.2.1 Pengertian Komik Edukatif

Dalam bukunya, Maharsi (2011) menegaskan bahwa komik berfungsi sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi dengan cara yang mudah diakses dan dipahami secara luas. Sinergi antara teks dan visual yang terjalin membentuk narasi menjadi ciri utama komik. Menurut Puji Handayani (2020), komik adalah jenis animasi yang menggambarkan orang-orang dan menceritakan sebuah kisah melalui rangkaian yang sangat terkait dengan gambar, yang bertujuan untuk melibatkan pembaca. Komik mempunyai fungsi yang bermanfaat dalam menumbuhkan kebiasaan membaca.

Dapat disimpulkan bahwa komik adalah sebuah cerita ilustrasi yang memuat gambar dan tulisan sehingga dapat menghibur para pembaca. Dalam hal ini gambar yang digunakan mewakili kejadian dan suasana dalam cerita tersebut sehingga dengan sedikit tulisan pembaca dapat dengan mudah memahami isi bacaan dalam cerita tersebut.

a. Jenis-jenis komik

(Daryanto, 2016) membedakan komik menjadi dua jenis, yakni:

- 1) Komik edukasi adalah komik yang menonjolkan unsur cerita informatif. Entitas nirlaba seperti departemen kesehatan atau pendidikan biasanya menerbitkan komik-komik ini.

- 2) Komik Komersial adalah komik yang beredar luas di pasaran. Komik-komiknya seringkali menggunakan sarkasme yang disajikan dengan nada komersial.

Sedangkan menurut (Yuriza et al., 2022) menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis komik selain dua jenis komik sebelumnya yang perkembangan seiring dengan perkembangan jaman, yakni: (1) Kartun/karikatur (cartoon) yaitu komik yang isinya hanya berupa satu tampilan. (2) Komik Potongan (Comic Strip) komik ini biasanya terdiri dari 3-6 p,anel. (3) Buku komik (Comic Book) jenis komik ini seringkali mendapat sebutan sebagai komik kisah pendek. (4) Komik Online (Web Comic). (5) Komik tahunan (Annual Comic) komik ini biasanya terbit setiap 1 bulan sekali bahkan juga dapat satu tahun sekali. (6) Komik ringan (Simple Comic) komik ini biasanya merupakan hasil karya sendiri. (7) Buku instruksi dalam bentuk komik (Instructional Comic) komik jenis ini biasanya digunakan dalam media pembelajaran.

Setiap komik memiliki kriterianya masing-masing tinggal bagaimana seorang guru mampu memilih jenis komik yang paling sesuai dengan kemampuan dan pemahaman siswa. Dalam hal ini guru dapat menggunakan komik edukatif sebagai sebuah median pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

b. Elemen-elemen dalam komik

Komik merupakan media yang terdiri dari berbagai aspek. Komik harus menyertakan gambar dan teks untuk dianggap komik. Komik terdiri

dari berbagai komponen yang membentuk desain komik. (Maharsi, 2011) menguraikan berbagai komponen desain dalam komik antara lain Panel, Parit, Balon Kata, Ilustrasi atau Gambar, dan Cerita.

komik instruksional harus memenuhi kriteria tambahan di luar aspek-aspek tersebut untuk dapat diklasifikasikan sebagai komik instruksional informatif. Komik pendidikan harus memuat unsur-unsur pendukung agar dianggap berharga sebagai sumber belajar. Komik edukasi menurut Mahendra (2021) adalah komik yang menyajikan konten edukasi dengan menggunakan kombinasi teks dan grafik yang disusun secara runtut untuk menyampaikan sebuah cerita. Dapat disimpulkan bahwa sebuah komik dikategorikan sebagai komik edukatif apabila komik tersebut memuat materi pembelajaran yang disesuaikan dengan sub pembelajaran dan tingkat kognitif siswa. dengan memperhatikan elem-elem tersebut maka keberadaan media komik edukatif dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

c. Kelemahan dan kelebihan komik

Komik yang digunakan sebagai sumber belajar mempunyai beberapa kelebihan. (Daryanto, 2016) menjelaskan bahwa ada beberapa kelebihan komik yaitu: (1) komik menambah kemampuan baca sehingga siswa lebih banyak menguasai kosakata, (2) komik membuat pembaca masuk dalam cerita secara emosional disajikan dengan ilustrasi dan skenario yang menarik, (3) komik dapat memotivasi siswa untuk membaca dan tidak bosan pada

materi pelajaran, (4) komik dapat menumbuhkan minat siswa pada proses pembelajaran.

Selain kelebihan media komik juga memiliki kelemahan yaitu: (1) menurunkan minat baca apabila cetakan terlalu tebal, (2) pembuatan komik memakan waktu yang lama, (3) bahan cetak akan mudah rusak dan sobek apabila jilid dan kertasnya jelek.

Dapat dipahami bahwa setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, selebihnya bagaimana kreatifitas seorang guru dalam mengurangi dampak dari kekurangan tersebut sehingga tidak mengganggu jalannya proses pembelajaran.

d. Komik sebagai bahan ajar

Komik yang digunakan sebagai bahan ajar adalah komik yang dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan. Komik menarik bagi berbagai kelompok umur, termasuk anak-anak. Para pendidik didorong untuk memanfaatkan popularitas komik sebagai sarana pembelajaran. Menurut Waluyanto (Mahendra, 2021), komik merupakan media komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan informasi dan mudah dipahami oleh pembaca.

Kriteria pemilihan bahan ajar komedi dalam pembelajaran merupakan parameter yang ditetapkan oleh banyak ahli.

Greene dan Petty (Kosasih, 2021) menetapkan 10 kriteria bahan ajar yang efektif. Bahan ajar harus: (1) menarik bagi siswa; (2) memotivasi siswa; (3) menyertakan ilustrasi yang menarik perhatian siswa; (4) disesuaikan

dengan kemampuan linguistik siswa; (5) terhubung dengan pelajaran lain; (6) mendorong aktivitas pribadi siswa; (7) menghindari konsep-konsep yang ambigu dan asing; (8) menyajikan cara pandang yang jelas dan kuat; (9) mempertegas dan menonjolkan nilai-nilai siswa; (10) menghargai perbedaan individu siswa.

Bahan ajar hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan disusun berdasarkan karakteristik perkembangan bahan ajar, seperti yang diungkapkan oleh Ulandari & Syamsurizal (2021). Mutu dan kesesuaian bahan ajar dapat dinilai berdasarkan tiga aspek sesuai dengan persyaratan penilaian yang ditetapkan oleh Badan Persyaratan Nasional Pendidikan (BSNP).

Dari beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan pada umumnya syara-syarat bahan ajar berkarakter komik harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Syarat-syarat tersebut diantaranya adalah (1) bahan ajar harus menarik minat pembacanya, (2) memuat ilustrasi yang menarik, (3) isinya memuat materi pembelajaran, (4) dapat menstimulasi dan merangsang pribadi peserta didik, (5) mempunyai sudut pandang yang jelas dan tegas.

2.2.2.2 Cara Membuat Bahan Ajar Komik Edukatif

Program Canva sebagaimana tercantum dalam Garis Pelangi (Istiqlal, 2018) merupakan alat desain online yang menyediakan berbagai pilihan keluaran seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, pamflet, buku catatan, dan produk-produk lain.

Beberapa kelebihan aplikasi canva diantaranya:

- a. Bantu individu dalam menghasilkan desain yang diinginkan, termasuk poster, sertifikasi, infografis, templat video, presentasi, dan materi lainnya menggunakan perangkat lunak Canva.
- b. Alat ini menyederhanakan proses desain dengan menyediakan pilihan templat yang sudah ada yang dapat disesuaikan oleh pengguna dengan mengikuti persyaratan desain yang ditentukan seperti teks, warna, ukuran, dan gambar.
- c. Aplikasi Canva mudah diakses baik di perangkat Android maupun iPhone. Cukup unduh program untuk mengaksesnya di perangkat Anda. Jika menggunakan laptop, gunakan program Canva langsung melalui Chrome atau website Canva tanpa perlu download apa pun.

Beberapa kekurangandalam aplikasi canva yaitu:

- a. Aplikasi Canva memerlukan koneksi internet yang andal dan terkini agar dapat berfungsi dengan baik selama proses desain di berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan perangkat seluler. Tanpa koneksi ini, aplikasi tidak akan berfungsi.
- b. Dalam aplikasi Canva, pengguna memiliki akses ke berbagai templat, ikon, grafik, font, dan materi lain yang tersedia dengan harga wajar. Beberapa item tersedia untuk dibeli sementara yang lain tidak. Namun demikian, karena banyaknya template berbayar dan gratis yang berbeda, masalah ini tidak penting. Bagaimana pengguna dapat mengembangkan sendiri sesuatu secara cerdas dan artistik.

- c. Biasanya desain yang dihasilkan mirip dengan yang dihasilkan orang lain, baik dari segi template, grafik, warna, atau aspek lainnya. Namun demikian, hal ini tidak menjadi masalah, sehingga merupakan keputusan pengguna untuk memilih desain yang sebanding.

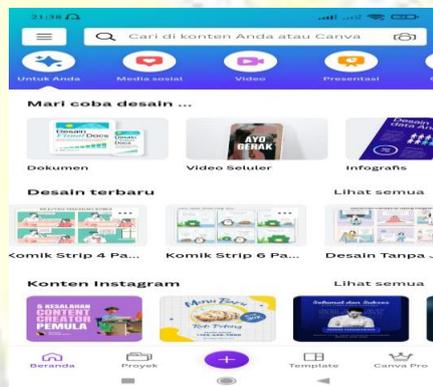
Berikut langkah-langkah desain Media Pembelajaran Komik Edukatif :

- a. Membuka Aplikasi Canva



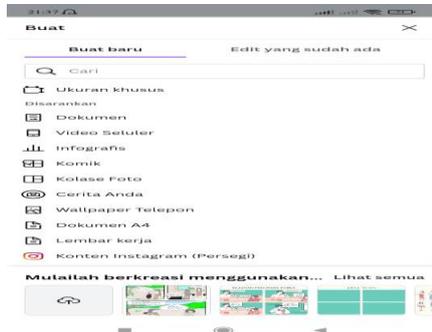
Gambar 2.1 Tampilan Layar Utama Aplikasi Canva

- b. Klik tanda + di bagian kiri



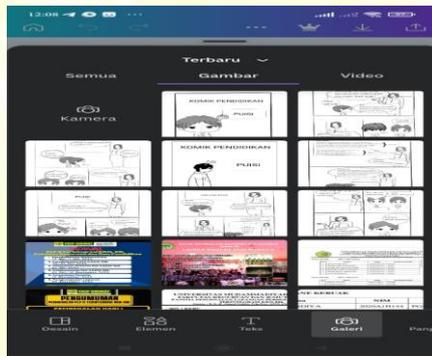
Gambar 2.2 Tampilan Beranda Pada Aplikasi Canva

c. Kelik Komik



Gambar 2.3 Tampilan Icon pada Aplikasi Canva

d. Pilih gambar yang akan diedit



Gambar 2.4 Pamflet pada Aplikasi Canva

e. Simpan gambar yang sudah diunduh



Gambar 2.5 Hasil Desain

2.2.3 Membaca Pemahaman

2.2.3.1 Pengertian Membaca Pemahaman

Menurut Mustajab dalam (Puteri et al., 2022) Membaca pemahaman merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendalami pemahaman isi bacaan. Selain itu menurut (Putri et al., 2022), dalam jurnalnya menyatakan membaca pemahaman mempunyai 4 indikator yang harus dicapai diantaranya: (1) menentukan ide pokok pada setiap paragraf; (2) mampu menuliskan kembali isi bacaan yang telah dibaca sesuai dengan pemahamannya; (3) mampu menceritakan kembali isi bacaan berdasarkan pemahaman dan pengalamannya; (4) mampu menceritakan kembali isi teks bacaan. Sementara menurut Brown dalam (Syafitri & Mansurdin, 2020) Pemahaman membaca melibatkan berbagai indikator seperti melakukan, memilih, bergantian, merespons, merenungkan, menguraikan, mereplikasi, memberi contoh, dan memodifikasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan membaca pemahaman adalah aktivitas membaca guna untuk memahami suatu konsep atau gagasan yang terdapat pada suatu bacaan dengan memenuhi indikator kecapian membaca pemahaman. Di antaranya:

1. Siswa mampu menemukan dan menentukan ide pokok di suatu bacaan.
2. Siswa mampu mengembang isi bacaan sesuai dengan pengalaman dan pemahamannya.
3. Siswa mampu menuliskan kembali isi dari setiap bacaan yang dikembangkan berdasarkan pemahamannya.

4. Siswa mampu menceritakan Kembali isi dari suatu bacaan

2.2.3.2 Kategori dan Indikator Membaca Pemahaman

Terdapat empat tingkatan atau kategori dalam membaca pemahaman, yaitu pemahaman literal, pemahaman interpretatif, kritis, dan kreatif (Halawa & Lase, 2022). Pemahaman literal adalah menjelaskan makna denotatif pada kata yang tersurat dalam teks, Pemahaman Interpretatif adalah kemampuan untuk menganalisis makna konotatif pada kata yang tersirat di dalam teks bacaan, Pemahaman kritis adalah menjelaskan ide pokok dalam bacaan, Pemahaman kreatif adalah menyebutkan informasi dalam bacaan (Kaban & Lutmila, 2015).

Berdasarkan pendapat tersebut tingkatan atau kategori membaca pemahaman yang akan peneliti gunakan adalah kategori membaca pemahaman literal dimana pemahaman literal adalah yang menjelaskan makna yang terdapat dalam bacaan.

Adapun indikator membaca pemahaman literal menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:

1. indikator membaca pemahaman literal Taksonimi Barret dalam (Khusniatin & Widiyati, 2023) indikator pertama *Recognition* (menyatakan) dalam indikator ini kompetensi yang diharapkan antara lain: mengidentifikasi dan menemukan isi bacaan, sebab terjadinya kejadian, mengidentifikasi dan menemukan pernyataan tersurat, mengurutkan kejadian, menemukan kepemikiran dan perbedaan sifat pelaku, dan mengidentifikasi dan menemukan pernyataan tersurat berupa

sifat atau tipe pelaku. Indikator kedua *recall* (mengingat) dalam indikator ini diharapkan dapat mengategorikan karakter pelaku, benda, tempat, dan kejadian, selain itu diharapkan untuk menyusun informasi dalam bentuk pernyataan, dapat meringkas bacaan, dan mengkombinasikan informasi dari berbagai sumber.

2. (Tantri, 2016) Pemahaman literal dalam membaca dapat dikategorikan menjadi dua komponen utama: pengenalan detail, gagasan utama, urutan, perbandingan, hubungan sebab-akibat, dan kualitas karakter yang diungkapkan secara terbuka. teks. Proses mengingat indikator ini melibatkan mengingat detail, konsep utama, urutan, perbandingan, korelasi sebab-akibat, dan ciri-ciri karakter yang dinyatakan secara tegas dari teks.

Dari pernyataan tersebut sudah jelas indikator yang digunakan peneliti dalam membaca pemahaman literal adalah indikator *recognition* (mengenali) dan *recall* (mengingat) yang akan peneliti sesuaikan dengan materi maupun bahan ajar yang akan dikembangkan.

2.2.3.3 Tujuan Membaca Pemahaman

Tujuan dari kemampuan membaca pemahaman adalah agar anak sekolah dasar dapat membaca secara akurat sesuai kaidah membaca dan memahami teks. Namun tidak semua siswa mampu mencapai tujuan tersebut. Banyak siswa dapat membaca teks dengan lancar tetapi kesulitan memahami substansinya. (Pradita, 2017).

Sedangkan menurut Rahim dalam (Joeliea et al., 2021) tujuan membaca mencakup:

1. Kesenangan,
2. Presentasi lisan yang sempurna,
3. Menggunakan taktik khusus,
4. Meningkatkan pemahaman mereka tentang suatu subjek,
5. Menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang ada,
6. Mengumpulkan data untuk presentasi verbal atau tertulis.
7. Memvalidasi atau menyangkal prediksi.
8. Menanggapi pertanyaan yang tepat.

2.2.3.4 Faktor Yang Mempengaruhi Membaca Pemahaman

Lamb dan Arnold (Rahim, 2005) menggambarkan komponen-komponen yang mempengaruhi pemahaman membaca.

1. Lingkungan

Lingkungan merupakan faktor yang dipengaruhi oleh latar belakang, pengalaman, dan status sosial ekonomi siswa.

2. Faktor Intelektual

Unsur intelektual berkaitan dengan strategi yang digunakan guru dalam pendekatannya. Ketika guru menerapkan strategi yang sesuai dan beragam, anak-anak akan tetap terlibat dan kemahiran membaca mereka akan meningkat.

3. Faktor Psikologis

Pertimbangan psikologis mengacu pada unsur-unsur yang berasal dari keadaan psikologis siswa. Aspek-aspek tersebut meliputi minat, motivasi, emosi, dan pengaturan diri siswa. Siswa yang memiliki motivasi membaca yang tinggi juga akan menunjukkan minat membaca yang kuat.

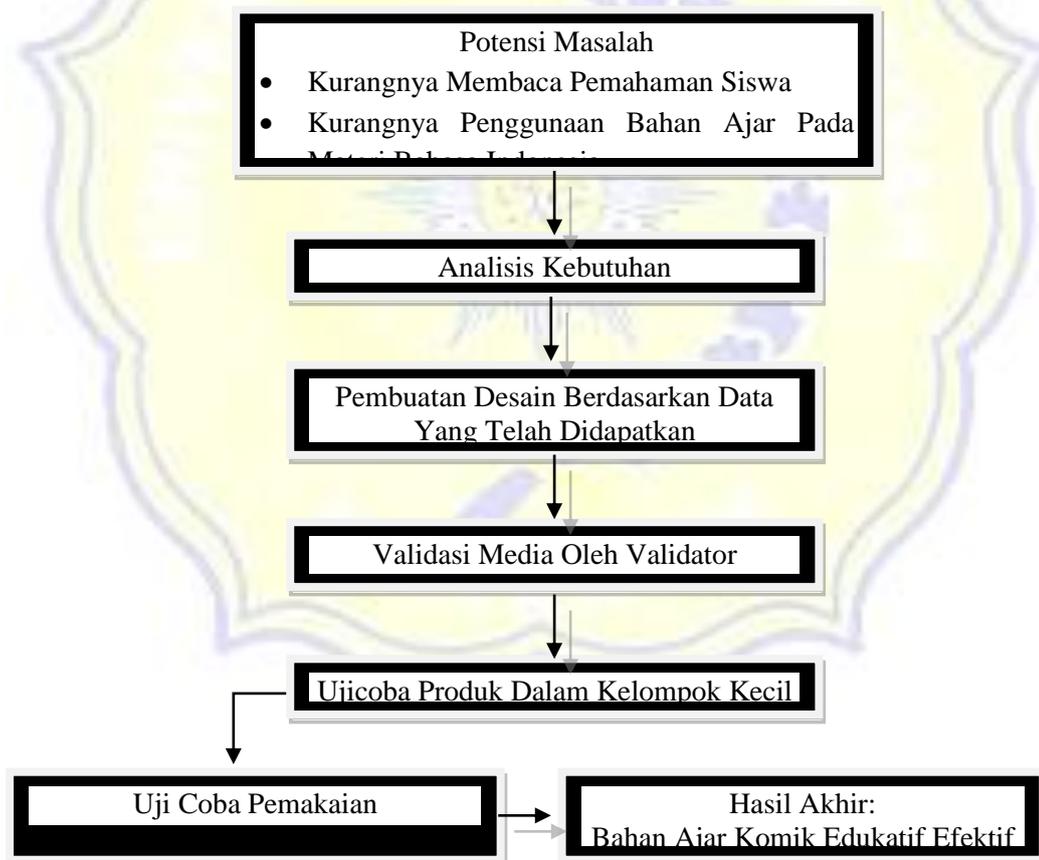
4. Faktor Fisiologi

Faktor fisiologis berasal dari kondisi tubuh siswa. Kriterianya meliputi kesehatan fisik dan saraf. Siswa dengan gangguan organ indera kemungkinan besar akan mengalami keterlambatan dalam belajar membaca.



2.2.4 Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan transmisi ilmu pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Pemanfaatan sumber daya pendidikan yang sesuai dapat memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sumber daya pengajaran yang efisien dan kreatif untuk mengatasi masalah ini. Peneliti ingin membuat media berbentuk novel: bahan ajar komik instruksional. Alat pengajaran ini telah dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan pemahaman membaca siswa selama proses pembelajaran. Ini adalah kerangka penelitiannya.



Gambar 2.6

Kerangka Berpikir Penelitian Pengembangan Bahan Ajar Komik Edukatif

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Model pengembangan menjadi landasan dalam menciptakan suatu produk yang akan diproduksi. Peneliti pada penelitian ini memanfaatkan model 4-D Thiagarajan dari buku “*Circular Model RD&D (Educational and Social RD&D)*” untuk penelitian pengembangan. (Winaryati, 2021). Model ini terdiri dari 4 tahap yaitu (Define, Desain, Develop, dan Dissemination) yang tersaji pada Gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.1 Empat D model Thiagarajan (Winaryati, 2021)

3.2 Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan yang dipilih yaitu model yang di adaptasi dari 4-D Thiagarajan yaitu (*Define, Design, Develop, Dan Dissemination*) (Winaryati, 2021), maka langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

3.2.1 Tahap Pendefisian (*Define*)

Pada tahap pendefisian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal yang ada di sekolah. Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis Permasalahan

Pada tahap ini peneliti menganalisis kemampuan membaca pemahaman terhadap suatu bacaan atau materi yang sesuai dengan tingkat kedewasaan peserta didik. Analisa ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami bacaan.

Dari hasil observasi di kelas IV SDN 03 Hu'u oleh peneliti terdapat masalah yaitu pada proses belajar peserta didik kurang dalam memahami bacaan atau materi yang di samapaikan oleh pendidik akibat terpengaruh dengan beberpa faktor diantaranya: peserta didik banyak bermain atau bercanda pada saat pembelajaran, guru juga hanya menggunakan bahan ajar yang seadanya di sekolah, Sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Dengan adanya bahan ajar berkarakter komik edukatif diharapkan peserta didik dapat mudah memahami bacaan atau materi yang ingin dicapai.

b. Analisis Tema

Pada tahap ini peneliti menganalisis tema pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini, peneliti megambil tema 6 cita-citaku subtema 1 pembelajaran ke-1 pada muatan

pembelajaran bahasa Indonesia untuk membuat bahan ajar berkarakter komik edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti pada saat obeservasi di kelas IV SDN 03 Hu'u, materi tema 6 cita-citaku subtema 1 pembelajaran ke-1 pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia yang dirasa cocok untuk di pakai karena pada materi ini sudah sesuai dengan indikator pencapaian dalam membaca pemahaman.

c. Analisis Peserta Didik

Saat ini peneliti sedang mengkaji karakteristik siswa berdasarkan tingkat perkembangan kognitifnya. Analisis tersebut dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang karakteristik siswa yang selanjutnya berdampak pada pemilihan dan pembuatan bahan ajar yang disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa.

Dari hasil observasi di kelas IV SDN 03 Hu'u peneliti menemukan permasalahan yaitu peserta didik kurang konsentrasi pada saat pembelajaran akibat terpengaruh dengan perkembangan teknologi atau *Gadget*. Selain itu, pada saat mengajar guru lebih banyak menggunakan buku, sehingga peserta didik kurang dalam memahami materi. Dengan adanya bahan ajar berkarakter komik edukatif peserta didik dapat mudah memahami bacaan atau materi yang ingin dicapai.

3.2.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*Design*) bertujuan untuk menghasilkan rancangan bahan ajar berbasis komik edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Adapun langkah – langkah perancangan (*desain*) menurut (Amelia, 2018) adalah :

- a. mengidentifikasi judul, materi pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1
- b. Perumusan ide cerita bahan ajar ini.
- c. Pembuatan sketsa atau gambaran kasar dari setiap isi cerita menggunakan aplikasi canva dan microsoft word.
- d. Coloring, pemberian warna baik itu hitam putih maupun full color pada media.
- e. Lettering, pembuatan teks pada gambar.
- f. Membuat lembar kerja peserta didik, lembar diksusi, lembar individu.
- g. Pembentukan desain produk secara keseluruhan (story board).
- h. Terakhir adalah finishing, pada kegiatan ini dilakukan review, uji validitas bahan ajar komik sesuai dengan produk yang diharapkan.

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan (*Develop*) ini dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap *expert appraisal* dan tahap *developmental testing*.

1. tahap *expert appraisal* adalah proses untuk mendapatkan *feedback* dari beberapa professional. Tujuan tahap ini adalah untuk menciptakan bahan ajar komedi pembelajaran yang valid. Bahan ajar terlebih dahulu divalidasi oleh validator untuk mengetahui apakah produk berfungsi

atau tidak sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Sumber daya pendidikan yang ditingkatkan dikembalikan ke validator untuk ditinjau dan didiskusikan tambahan. Validator adalah tenaga ahli atau pendidik yang mengevaluasi bahan ajar humor pendidikan yang dibuat oleh peneliti. Bahan ajar akan dikatakan valid apabila telah dinyatakan valid oleh validator.

2. tahap *developmental testing* adalah ujicoba instructional material pada kelompok sasaran. Tahap uji coba bahan ajar pada kelompok target bertujuan untuk memperoleh *feedback* agar bahan ajar lebih efektif. uji coba produk dilakukan di kelas IV SDN 03 Hu'u dengan meminta siswa untuk menggunakan bahan ajar berkarakter komik edukatif, kemudian memberikan anket respon siswa untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan bahan ajar berkarakter komik.

3.2.4 Tahap Penyebarluasan (*Disseminate*)

Pada penelitian yang menggunakan model pengembangan 4-D tahap terakhir adalah tahap *disseminate* atau penyebarluasan, tahap ini bertujuan untuk menyebarkan Produk Bahan Ajar Komik Edukatif Tema 6 Subtema 1 pembelajaran ke-1 untuk kelas IV baik berupa soft file atau hard file. Akan tetapi, pada penelitian yang akan dilakukan peneliti tidak sampai pada tahap penyebaran. Karena keterbatasan peneliti dari segi tenaga, waktu dan biaya. Maka, pada produk yang peneliti buat ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja dan hanya sampai pada tahap validasi oleh para ahli.

3.3 Uji Coba Produk

3.3.1 Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Uji Coba Ahli Materi Dan Ahli Bahan Ajar (Validasi)
 - 1) Bertemu dengan ahli materi dan ahli bahan ajar.
 - 2) Menjelaskan kepentingan yaitu meminta validasi kepada ahli.
 - 3) Memberikan angket yang sudah dibuat untuk masing-masing ahli materi dan ahli media beserta bahan ajar berbasis komik edukatif.
 - 4) Mengambil angket yang sudah diisi oleh ahli.
- b. Uji Coba Kelompok Kecil
 - 1) Menyiapkan kelas yang akan digunakan sebagai tempat penelitian.
 - 2) Menyiapkan perangkat yang akan digunakan.
 - 3) Menjelaskan kepada siswa bahwa peneliti telah merancang suatu perangkat pembelajaran berupa bahan ajar komik edukatif dan ingin mengetahui reaksi siswa terhadap perangkat tersebut.
 - 4) Memperlihatkan siswa bahan ajar komik edukatif.
 - 5) Mempersilahkan siswa membaca materi pada bahan ajar komik edukatif.
 - 6) Mempersilahkan siswa mengisi angket respon siswa terhadap bahan ajar bahan ajar komik edukatif.
 - 7) Siswa dipersilahkan keluar ruangan kelas.

c. Uji Coba Lapangan

- 1) Menyiapkan kelas yang akan digunakan sebagai tempat penelitian.
- 2) Menyiapkan perangkat yang akan digunakan.
- 3) Menjelaskan kepada siswa bahwa peneliti telah merancang suatu perangkat pembelajaran berupa bahan ajar komik edukatif dan ingin mengetahui reaksi siswa terhadap perangkat tersebut.
- 4) Memperlihatkan siswa bahan ajar komik edukatif.
- 5) Mempersilahkan siswa membaca materi pada bahan ajar komik edukatif.
- 6) Mempersilahkan siswa mengisi soal evaluasi pemahaman pada bahan ajar komik edukatif.
- 7) Mempersilahkan siswa untuk mengisi angket penelitian.
- 8) Siswa dipersilahkan keluar ruangan kelas.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 10 orang sebagai subjek uji coba kelompok kecil untuk menguji kepraktisan, dan siswa kelas IV SDN 03 Hu'u Kabupaten Dompu yang berjumlah 30 orang sebagai subjek uji coba lapangan untuk menguji keefektifan. Siswa diminta untuk menggunakan bahan ajar komik edukatif, untuk mengetahui kualitas bahan ajar komik edukatif yang dikembangkan.

3.4 Jenis Data

Data adalah informasi faktual yang digunakan sebagai sumber atau bahan untuk menarik kesimpulan dan membuat penilaian. Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data kuantitatif dikumpulkan melalui komentar dan saran yang diberikan oleh para profesional media dan spesialis materi. Data kuantitatif yang dikumpulkan pada saat validasi produk digunakan sebagai tolak ukur revisi produk.
2. Data kualitatif meliputi skor penilaian media yang dikembangkan oleh validator dan lembar penilaian siswa. Data kualitatif ini berfungsi sebagai faktor penentu kualitas produk.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang dipilih peneliti untuk memudahkan dan mensistematisasikan tugas pengumpulan data.

1. Lembar Angket Validasi

Validasi yang dilakukan terdiri atas lembar angket validasi materi dan validasi bahan ajar:

a. Lembar Angket Validasi Materi

Lembar angket validasi materi bertujuan untuk mengetahui kevalidan apakah sesuai dengan indikator. Ahli materi yaitu dari dosen dan guru SDN 03 Hu'u yang bertugas memberikan penilaian dalam hal materi yang disertakan dalam bahan ajar komik edukatif dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada indikator sesuai dengan skor yang diberikan.

Adapun kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan sesuai dengan KD pada K13.				
2	Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan siswa.				
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator pada K13.				
4	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa.				
5	Kemudahan dalam memahami materi.				
6	Mencakup materi tema 6 subtema 1 pembelajaran 1				
7	Kelayakan materi sebagai bahan ajar Pembelajaran				
8	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.				
9	Bahasa yang digunakan jelas, serta dapat mudah dipahami oleh siswa.				
10	Adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman				

Keterangan :

4 = Sangat Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

1 = Kurang Baik

b. Lembar Angket Validasi Bahan Ajar

Lembar angket validasi ahli media dirancang untuk menilai kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran dan efektivitas penggunaan bahan ajar. Ahli media di SDN 03 Hu'u bertugas mengevaluasi bahan ajar dan memilih konten berdasarkan tampilan dan bentuk media secara keseluruhan. Saat mengevaluasi sumber pengajaran komedi pendidikan, gunakan daftar periksa dengan indikator dan berikan skor yang sesuai. Masukan dari pakar media, dalam bentuk komentar, kritik, dan gagasan, dipertimbangkan ketika memperbarui dan menyempurnakan barang media yang sedang dikembangkan. Tata letak kuesioner penilaian yang dibuat oleh pakar media adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Bahan Ajar

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian bahan ajar dengan tujuan karakteristik, dan sumber belajar.				
2	Sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar				
3	Kemenarikan animasi pada bahan ajar komik pembelajaran.				
4	Penggunaan bahan ajar dapat memfasilitaskan siswa untuk terlibat lebih aktif.				
5	Penggunaan bahan ajar dapat memudahkan siswa untuk memahami materi tema 6 subtema 1				

	pembelajaran 1.				
6	Gambar tidak pecah.				
7	Penggunaan bahasa mudah dipahami dan jelas.				
8	Bahan ajar bisa digunakan secara berulang-ulang.				
9	Bahan ajar dapat menarik rasa ingin tahu siswa.				
10	Bahan ajar dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.				

Keterangan :

4 = Sangat Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

1 = Kurang Baik

2. Lembar Respon Siswa

Lembar kepraktisan bahan ajar dapat dilihat dari angket respon siswa yang berisi tentang bagaimana respon siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Kisi-kisi instrument angket penilaian respon siswa sebagai berikut:

Tabel 3.3 Angket Respon Siswa

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar komik edukatif lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode ceramah.				
2	Pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar komik edukatif membuat saya lebih aktif.				
3	Tampilan bahan ajar komik edukatif menarik.				
4	Tampilan bahan ajar komik edukatif jelas				
5	Bahan ajar komik edukatif dapat mempermudah saya dalam memahami materi.				
6	Saya merasa bersemangat belajar dengan menggunakan bahan ajar komik edukatif.				
7	Pembelajaran menggunakan bahan ajar komik edukatif membuat saya bisa belajar secara mandiri.				
8	Bahan ajar komik edukatif tidak membosankan				
9	Tidak mengandung unsur yang negative				
10	Saya merasa aktif belajar dengan menggunakan komik edukatif				
11	Bahasa yang dipakai sederhana dan gampang dimengerti				
12	Komik edukatif ini menjadikan saya bahagia				

	mempelajari pelajaran yang diajarkan				
13	Materi ini berisi pertanyaan yang mendesak saya untuk berfikir				
14	Materi yang ada di komik edukatif ini mendesak keingintahuan saya				
15	Tugas yang diberikan memakai contoh soal yang berhubungan dengan permasalahan sehari-hari				

3. Lembar Kisi-Kisi Observasi Keterlaksanaan

Tabel 3.4 Lembar Observasi Keterlaksanaan

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan				Catatan
		4	3	2	1	
a. Aspek management						
1	Mampu menciptakan suasana kondusif					
2	Mampu mengolah kelas					
3	Mampu menciptakan komunikasi yang baik					
4	Pembelajaran secara runtut					
5	Kemampuan menanggapi pertanyaan					
6	Melatih siswa berbicara					
7	Peningkatan hasil belajar siswa					
b. Aspek materi						

8	Kesesuaian materi dengan tujuan Pembelajaran					
9	Menguasai materi yang di ajarkan					
10	Kemampuan menyesuaikan waktu					

Keterangan :

4 = Sangat baik

2 = Kurang baik

3 = Baik

1 = Tidak baik

4. Rubrik Penilaian untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman

Rubrik penilaian dirancang untuk mengevaluasi informasi yang komprehensif, termasuk hasil dan proses pembelajaran, untuk melacak kemajuan yang dicapai siswa dalam pembelajarannya.

Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Pemahaman

No	Indikator	Pernyataan	Skor penilaian			
			1	2	3	4
1	mengidentifikasi dan menemukan isi bacaan mengenali kembali rincian-rincian, ide-ide utama, urutan, perbandingan,	Siswa mampu mengetahui judul puisi				
		Siswa dapat mengetahui tema pada puisi				
		Siswa mampu menemukan makna tersurat pada bait pertama puisi Siswa mampu menemukan makna				

	hubungan sebab-akibat, dan karakter tokoh yang dinyatakan secara eksplisit dalam teks.	tersurat pada bait kedua puisi				
		Siswa mampu menemukan makna tersurat pada bait ke tiga puisi				
		Siswa mampu menemukan makna keseluruhan yang terdapat pada puisi				
2	Mengkategorikan dan mengingat kembali rincian, ide utama, suatu urutan, perbandingan, hubungan sebab-akibat, dan karakter tokoh yang dinyatakan secara eksplisit dalam teks.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menentukan jumlah bait yang terdapat pada puisi. 2. Siswa mampu menentukan jumlah baris yang terdapat pada bait puisi. 3. Siswa mampu menentukan rima pada setiap bait puisi. 4. Siswa mampu menyebutkan cita-cita yang terdapat pada puisi. 				

Keterangan :

4 = Sangat baik

2 = Kurang baik

3 = Baik

1 = Tidak baik

3.6 Metode Analisis Data

Analisis data Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis kualitatif. Data kualitatif diinput oleh validator pada tahap validasi, sedangkan data kuantitatif dihasilkan melalui pembuatan karakter komik edukasi untuk bahan ajar kelas IV SD Negeri 03 Hu'u. Selanjutnya, analisis data yang dikumpulkan menggunakan metode statistik.

1. Analisis Data Kevalidan Produk

Awalnya penulis mengembangkan formulir validasi yang berisi pertanyaan. Kuesioner validasi diisi oleh validator yang menjawab pertanyaan pada formulir dengan memeriksa setiap kategori yang telah ditetapkan oleh peneliti. Teknologi yang digunakan menawarkan empat pilihan jawaban yang dapat disesuaikan dengan topik pertanyaan. Setiap pilihan jawaban memiliki nilai tersendiri yang menunjukkan tingkat kesesuaian media komik edukasi.

Rumus yang digunakan adalah :

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

xi = skor validator

x = jumlah skor yang diperoleh validator

y = skor maksimum

Nilai dari masing-masing validator akan dicari nilai rata-ratanya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$v = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

V = Skor rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah seluruh skor validator ($x_{i-1} + x_{i-2} \dots x_{i-n}$)

n = jumlah validator

Untuk memperkuat data hasil penilain kelayakan, adapun kriteria analisis nilai rata- rata yang digunakan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.6 Kategori Kevalidan Produk

Interval Skor	Kriteria Kevalidan
$80\% < V \leq 100\%$	Sangat valid
$60\% < V \leq 80\%$	Valid
$40\% < V \leq 60\%$	Cukup valid
$20\% < V \leq 40\%$	Kurang valid
$0\% < V \leq 20\%$	Tidak valid

(Nizaar et al., 2021)

2. Analisis Data Angket Respon Siswa

Setelah pelaksanaan uji coba skala kecil menggunakan bahan ajar berkarakter komik edukatif, selanjutnya diberikan angket respon siswa. Tujuannya adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan dan juga untuk mengetahui kepraktisan produk.

Presentase angket respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

$$xi = \frac{x}{y} 100\%$$

Keterangan:

xi = Skor responden

x = Jumlah skor yang diperoleh responden

y = Skor maksimum

Adapun kriteria penskoran untuk angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.7 Pedoman Skor Angket Respon Peserta Didik

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Nilai dari masing-masing peserta didik akan dicari nilai rata-ratanya dengan menggunakan rumus:

$$N = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

N = Skor rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah seluruh skor responden ($x_{i-1} + x_{i-2} \dots x_{i-n}$)

N = jumlah siswa

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketetapan dalam tabel berikut :

Tabel 3.8 Kategori Kepraktisan produk

Interval skor	Kriteria kepraktisan
$85,01 \% \leq N \leq 100,00\%$	Sangat praktis
$70,01\% \leq N < 85\%$	Cukup Praktis
$50,01\% \leq N < 70\%$	Kurang praktis
$01,00 \% \leq N < 50 \%$	Tidak praktis

(Alisa et al., 2022)

Berdasarkan analisis kepraktisan yang telah diuraikan, media yang dihasilkan dikatakan praktis apabila hasil angket respon siswa memenuhi kriteria minimal praktis

3. Analisis Data Lembar Observasi Keterlaksanaan

Adapun penilaian dari aspek observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dicapai dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$kp = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

kp = Persentase skor lembar keterlaksanaan pembelajaran

x = Skor yang diperoleh

y = Skor maksimal

Selanjutnya nilai yang diperoleh dari skor lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dikategorikan berdasarkan ketentuan berikut :

Tabel 3.9 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran

Interval skor	Kriteria
$80\% \leq kp \leq 100\%$	Sangat baik
$60\% \leq kp < 79\%$	Baik
$40\% \leq kp < 59\%$	Cukup baik
$0\% \leq kp < 39\%$	Kurang baik

Arikonto dalam (Lestari et al., 2018)

4. Analisi Data Rubrik Penilaian untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman.

Adapun penilaian dari data rubrik penilaian kemampuan membaca pemahaman yang dicapai dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Hasil Belajar} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.10 Kriteria Kemampuan Membaca Pemahaman

Kategori	Rentang Nilai
Sangat Baik	90-100
Baik	80-89
Cukup Baik	70-79
Kurang Baik	<70

(Ria et al., 2023)

5. Analisis Data Kefektifan Produk

Setelah peneliti melakukan uji coba skala besar menggunakan bahan ajar berkarakter komik edukatif, selanjutnya diberikan angket untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman. Tujuannya adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah penggunaan bahan ajar berkarakter komik edukatif. Lembar angket hasil rubrik penilain terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa juga digunakan untuk mengukur keefektifan penggunaan bahan ajar berkarakter komik edukatif. Penilaian yang dihasilkan menjadi alat ukur dalam mengetahui peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa, untuk peningkatannya dapat diukur menggunakan persamaan Gain yang dikemukakan oleh Bao (Sari & Ratu, 2021) sebagai berikut :

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Skor Sesudah} - \text{Skor Sebelum}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Sebelum}}$$

Kriteria perolehan nilai N-gain score dapat di tentukan berdasarkan nilai N-gain dalam bentuk % adapun kriteria perolehan nilai N-Gain dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 3.11. Kriteria Skor Gain

Nilai N-Gain	Kriteria Gain
$g \geq 0,7$	g-Tinggi
$0,7 > g \geq 0,3$	g-Sedang
$g < 0,3$	g-Rendah

(Sari & Rahman, 2018)