

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBENTUK KOMIK PADA MATAPELAJARAN IPS MATERI KELAS IV SDN 1 JEROWARU

Lalu. A. Hery Qusyairi

STIT Palapa Nusantara

heryqusyairi@gmail.com

Abstract

Learning media is one component in education that helps determine success in the learning process. So for educators, it is necessary to understand the use of learning media by adjusting the material to be taught. This study aims to develop and determine how students respond to comic-based teaching materials in the social studies subject matter of jobs around me in grade IV of SDN 1 Jerowaru. This type of research is a development using the Borg and Gall model which has been simplified into 7 stages, namely: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design revision, 6) product trial, and 7) product revision. Based on the results of validation by media experts, language experts and education practitioner experts, the results of media validation with an actual score of 34 were categorized as "good", the results of validation by language experts with an actual score of 20 were categorized as "good" and the results of validation by education practitioner experts with an actual score of 42 were categorized as "good", and the results of the student evaluation test were declared complete with a completeness value of 100% and KKM 65 with an average of 81% and the results of student responses from 20 students received an assessment of 100%. Based on these results, the comic-based teaching material product for the social studies subject on the work around me material for grade IV of SDN Jerowaru is suitable for use in the learning process.

Keywords: Teaching Materials; Comics; Jobs Around.

Abstrak: Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pendidikan yang ikut menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sehingga bagi tenaga pendidik perlu memahami pendidik penggunaan media pembelajaran dengan menyesuaikan materi yang akan di ajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui bagaimana respon siswa terhadap bahan ajar berbentuk komik pada muatan pelajaran IPS materi pekerjaan di sekitarku kelas IV SDN 1 Jerowaru. Jenis penelitian ini adalah pengembangan menggunakan model Borg and Gall yang sudah disederhanakan menjadi 7 tahap yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, dan 7) revisi produk. Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli praktisi pendidikan, diperoleh hasil validasi media dengan jumlah skor aktual 34 berkategori "baik", hasil validasi ahli bahasa dengan jumlah skor aktual 20 berkategori "baik" dan hasil validasi ahli praktisi pendidikan dengan jumlah skor aktual 42 berkategori "baik", serta hasil tes evaluasi siswa dinyatakan tuntas dengan nilai ketuntasan 100% dan KKM 65 dengan jumlah rata-rata 81% dan hasil respon siswa dari 20 siswa mendapat penilaian sebesar 100%. Berdasarkan hasil tersebut, maka produk bahan ajar berbentuk komik

pada muatan pelajaran IPS materi pekerjaan di sekitarku kelas IV SDN Jerowaru layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Bahan Ajar; Komik; Pekerjaan di Sekitar.

PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan diharapkan mampu mengoptimalkan potensi yang dimiliki peserta didik sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan prestasi yang lebih baik. Ilmu pengetahuan diberikan kepada peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar di sekolah biasanya dilakukan di ruang kelas maupun diluar kelas (Zakaki, 2024).

Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk meningkatkan kualitas diri sehingga menjadi insan-insan yang mampu membangun dirinya sendiri, agama, bangsa, dan negaranya. Secara lebih spesifik, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (M. Saipul Watoni, 2024).

Proses pendidikan formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai suatu tujuan tertentu maka pembelajaran tersebut harus dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Salah satu faktor yang menentukan kualitas pembelajaran adalah penggunaan bahan ajar. Penggunaan bahan ajar digunakan agar siswa belajar menjadi lebih efektif, dan mandiri. Penggunaan bahan ajar dalam proses kegiatan pembelajaran mampu membangkitkan minat belajar siswa, dan membangkitkan motivasi belajar siswa, penggunaan bahan ajar akan membuat suasana belajar yang lebih menyenangkan, efektif dan mandiri.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pendidikan yang ikut menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sehingga bagi tenaga pendidik perlu memahami pendidik penggunaan media pembelajaran dengan menyesuaikan materi yang akan di ajarkan (Suhaibatul Aslamiah, 2024).

Kegiatan yang menarik dan menyenangkan merupakan suatu bagian penting dalam mendorong perkembangan bahasa, karena anak harus mampu mengungkapkan dan menggunakan kata-kata, untuk mendorong anak agar mampu mengungkapkan diri dengan kata-kata, maka kegiatan yang akan dilakukan adalah melalui permainan bahasa dalam bentuk permainan berbicara atau permainan deskriptif (Nasrullah et al., 2024).

Dalam proses pembuatan bahan ajar, seorang guru mempunyai peran yang sangat penting dalam menghasilkan dan juga mengembangkan bahan ajar yang baik. Dalam peraturan pemerintah nomor 10 tahun 2005 Pasal 20, menyatakan guru diharapkan mampu mengembangkan materi pembelajaran. Kemudian dipertegas lagi dengan Permendiknas nomor 41 tahun 2007 mengenai standar proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik untuk mampu mengembangkan RPP. Salah satu elemen yang ada dalam sebuah RPP adalah sumber belajar. Jadi, dengan demikian guru diharapkan mampu untuk mengembangkan sumber belajar salah satunya bahan ajar.

Penggunaan model pembelajaran di harapkan akan sangat membantu tercapainya tujuan pembelajaran, karena guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran itu sendiri. Metode pengajaran yang di pakai akan berpengaruh pada prestasi siswa. Terlebih pada era pembangunan dewasa ini, dimana sistem pembelajaran menghendaki para pengajar membimbing siswa agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif. Hal ini membentuk kualitas pihak pengajar yakni guru bidang studi untuk memilih model dan strategi yang tepat, guna mencapai tujuan yang di maksud (Ittihad, 2024).

Salah satu bahan ajar yang perlu dikembangkan adalah pada muatan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang wajib di ajarkan pada setiap jenjang sekolah baik dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Salah satu materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang sekolah dasar adalah pekerjaan di sekitarku siswa dapat mengetahui jenis pekerjaan dalam suatu kegiatan ekonomi yang ada di sekitar lingkungannya. Dalam silabus dipaparkan materi pada tema 4 sub tema 2 pekerjaan disekitarku yang di ajarkan di kelas IV sekolah dasar.

Sumber belajar yang berasal dari guru, dan buku teks tidak cukup dalam sebuah pembelajaran, sehingga perlu adanya cara baru untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam sistem yang mandiri, oleh karena itu perlu suatu pengembangan bahan ajar yang kreatif, efektif dan inovatif. Bahan ajar ditulis dan dirancang sesuai dengan materi pembelajaran yang disusun berdasarkan kebutuhan dan menarik untuk dipelajari oleh siswa. “Bahan ajar adalah segala sesuatu yang hendak dipelajari dan dikuasai para siswa berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui kegiatan pembelajaran.

Keefektifan belajar yang dilakukan oleh siswa di sekolah tidak semata ditentukan oleh derajat pemilikan potensi siswa yang bersangkutan, melainkan juga lingkungan, terutama guru yang profesional. Ada kecenderungan bahwa sikap menyenangkan, kehangatan persaudaraan, tidak menakutkan atau sejenisnya, dipandang sebagai guru yang baik. Namun disisi lain pembelajaran diperoleh secara menonton yang bertujuan untuk membentuk prestasi belajar dan pola pikir kritis

siswa belum terwujud. Kondisi ini diprediksi karena belum mengarah pada tercapainya kompetensi maka akan mudah dipelajari sebagai alat untuk mengembangkan kecakapan hidup yang nantinya dapat bermanfaat bagi siswa untuk menghadapi kehidupan yang nyata (Irwan Yon Hadi, 2024).

Penyajian bahan ajar dalam materi pekerjaan di sekitarku perlu disusun sedemikian rupa. Dengan adanya bahan ajar pekerjaan di sekitarku dalam bentuk komik akan lebih menarik perhatian siswa untuk belajar, karena anak-anak cenderung lebih suka melihat gambar-gambar atau ilustrasi daripada tulisan-tulisan terlebih dikelas IV SD. Salah satu bahan ajar yang cocok untuk digunakan pada anak SD adalah bahan ajar komik.

Salah satu media pembelajaran yang mempunyai pengaruh besar dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran dan minat baca siswa dikarenakan komik merupakan media yang terdiri dari tulisan dan gambar-gambar, pada dasarnya siswa sekolah dasar memang menyukai gambar-gambar yang bersifat nyata tidak hanya tulisan saja. Dan akhirnya komik bisa menciptakan memotivasi siswa dan prestasi belajar.

Komik merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Peranan pokok dari buku komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa (Indaryati et al., 2015).

Adapun hasil penelitian sebelumnya yang terkait dengan judul peneliti, beberapa diantaranya penelitian, yang berjudul: Pengembangan Bahan Ajar berbasis Komik Materi Pteridophyta pada Mahasiswa Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar (Syahriani et al., 2020). Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah terletak pada lokasi, waktu penelitian dan hasil penelitian. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik *The Light Of Life* (Thoyyibatul Al-Adiyah et al., 2018). Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah terletak pada lokasi, waktu penelitian dan hasil penelitian. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Edukasi Pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas IV SDN 46 Cakranegara (Anis Aeni et al., 2023). Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah terletak pada lokasi, waktu penelitian dan hasil penelitian.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN 1 Jerowaru, peneliti melaksanakan proses pembelajaran sebelum menggunakan komik yang peneliti gunakan adalah bahan ajar dari sekolah yaitu buku siswa atau buku paket. Sehingga hasil yang didapatkan adalah masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah standar hanya beberapa siswa yang nilainya di atas standar dari 20 jumlah siswa hanya ada 5 orang siswa yang nilainya di atas standar KKM, dan dari segi aktivitas belajarnya siswa masih kurang antusias dan kurang semangat dalam proses pembelajaran karena tidak adanya bahan ajar yang menunjang proses pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan terdapat beberapa permasalahan yang ada pada kelas IV SDN 1 Jerowaru yaitu guru

masih belum mampu mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan kreatif sehingga yang digunakan hanyalah buku paket yang sifatnya padat dan monoton sehingga membuat siswa kurang antusias belajar. Sehingga perlu adanya pengembangan bahan ajar guna membantu siswa dalam belajar dan menjadikan sebuah pembelajaran efektif. Maka untuk memudahkan siswa peneliti berinisiatif untuk mengembangkan bahan ajar berbentuk komik pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi pekerjaan di sekitarku kelas IV SDN 1 Jerowaru.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, untuk dapat menghasilkan produk yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya berfungsi di masyarakat luas. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian pengembangan, yang lebih dikenal dengan istilah *research & development* (Sugiyono, 2006).

Lokasi penelitian di SDN 1 Jerowaru, penelitian ini dilakukan pada bulan Mei-Juli 2024. Primer dalam penelitian ini adalah wali murid SDN Jerowaru. Subjek penelitian ini adalah kelas IV SDN 1 Jerowaru yang berjumlah 20 orang siswa. Terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian dijadikan sebagai panduan dan sumber dalam mengumpulkan informasi selama penelitian, instrumen berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi, tes hasil belajar dan angket.

HASIL

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berbentuk komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi pekerjaan di sekitarku kelas IV SDN 1 Jerowaru, pengembangan bahan ajar ini dilakukan dengan model yang telah disederhanakan menjadi 7 langkah penelitian. Pengembangan penelitian hanya sampai pada langkah-langkah pengembangan pengembangan model yang telah disederhanakan:

1. Potensi dan Masalah

Bahan ajar dalam bentuk komik dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui pengumpulan informasi di kelas IV SDN 1 Jerowaru pada muatan pelajaran ilmu

pengetahuan sosial (IPS) bahwa tidak adanya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sehingga banyak siswa yang bercanda dengan teman sebangkunya saat pembelajaran sedang berlangsung.

Oleh karena itu berdasarkan hasil analisis tersebut dengan adanya bahan ajar dalam bentuk komik dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar lebih aktif dan tidak bosan, dikarenakan bahan ajar dalam bentuk komik tersebut terdapat materi pembelajaran dalam bentuk cerita dan gambar-gambar yang menarik perhatian siswa.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data dibuat desain bahan ajar dalam bentuk komik, tahap desain terdiri dari desain instrumen penelitian dan desain produk berupa bahan ajar berbentuk komik pada muatan ilmu pengetahuan sosial (IPS) materi pekerjaan di sekitarku. Pada tahap mendesain instrumen penelitian terdapat angket validasi untuk media, bahasa dan materi, angket respon siswa, tes hasil belajar siswa terhadap bahan ajar komik.

3. Desain Produk

Tahap desain produk merupakan tindak lanjut dari tahap pengumpulan data, dalam pembuatan produk bahan ajar berbentuk komik pada muatan ilmu pengetahuan sosial (IPS) materi pekerjaan di sekitarku dirancang berdasarkan materi yang terdapat pada kelas IV semester 1 tema 4 (berbagai pekerjaan) subtema 2 (pekerjaan di sekitarku).

Bahan ajar berbentuk komik yang dirancang sedemikian rupa sehingga bisa menarik perhatian siswa untuk meningkatkan pembelajaran dalam muatan ilmu pengetahuan sosial (IPS) materi pekerjaan di sekitarku. Yang terdapat dalam komik yang telah dibuat tersebut adalah halaman depan komik yang berisi nama penyusun (Arum Walina Putri), judul bahan ajar (Komik Pendidikan “Pekerjaan di Sekitarku” Untuk Kelas IV SD/MI Semester Ganjil).

Isi komik terdapat KI/KD, tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa mengenai pengenalan berbagai jenis pekerjaan di sekitarku yang menghasilkan barang dan jasa, cerita komik ditampilkan di sekitar lingkungan sekolah dengan membawakan cerita cerita yang ada di lingkungan rumah, dibuatkan kesimpulan masing-masing pembahasan pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa, dan juga terdapat rangkuman serta soal evaluasi mengenai materi yang terdapat pada bahan ajar tersebut.

Ilustrasi gambar yang digunakan dalam pembuatan tokoh bahan ajar berbentuk komik dibuat dan digambar manual berdasarkan imajinasi penulis sendiri, cerita bahan ajar berbentuk komik dirancang dari kegiatan (pekerjaan) lingkungan sekitar mengenai berbagai jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa, dengan beberapa bagian menggunakan jenis tulisan Comic

Sans Ms dan bahasa yang digunakan merupakan bahasa yang mudah dipahami anak-anak (siswa) dalam kalimat pendek yang terdapat dalam dialog teks narasi (balon-balon kata).

4. Validasi Desain

Setelah desain produk selesai selanjutnya dilakukan validasi terhadap ahli media, bahasa dan praktisi pendidikan. Validasi terhadap produk dilakukan untuk menggali komentar, tahap ini dilakukan dengan cara menyerahkan produk yang dibuat yaitu bahan ajar berbentuk komik kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar, kelayakan bahasa, dan materi produk yang dikembangkan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan perbaikan.

a. Validasi Ahli Media

Kampus Sekolah tinggi ilmu tarbiyah, dengan cara memberikan produk yang telah dibuat dan memberikan lembar instrumen penelitian dengan tujuan untuk memberikan skor pada setiap pertanyaan yang telah dibuat dengan tanda centang (√) dan di akhir diberikan kolom komentar untuk validator media. Penskoran dalam instrumen adalah 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik) dan 5 (sangat baik).

Saat melakukan validasi oleh ahli media peneliti mendapatkan revisi yaitu menambah gradasi pada pewarnaan gambar agar gambar terlihat lebih hidup, dan memperhatikan estetika dalam menggambar, tujuan pembelajaran diletakkan setelah KI/KD. Dan setelah itu validator memberikan nilai pada instrumen penelitian.

Tabel 01. Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Bahan Ajar Berbentuk Komik

No	Aspek	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek tampilan	a. kekuatan atau ketahanan bahan ajar				√	
		b. kombinasi warna yang digunakan dalam komik menarik			√		
		c. Pengemasan desain komik yang menarik				√	
		d. Kerapihan gambar pada komik			√		
2.	Aspek materi	a. Sesuai dengan KI/KD dan tujuan pembelajaran				√	
		b. Materi dikembangkan dari masalah kehidupan sehari-hari sehingga mudah dipahami				√	
4.	Aspek efektifitas	a. Bahan ajar dapat digunakan diberbagai tempat, waktu dan keadaan				√	
		b. Komik membuat siswa merasa senang dalam belajar				√	

		c. Komik dapat membantu siswa memahami konsep/materi tentang “pekerjaan”				√	
Jumlah			34				
Rata-rata			4				

Data hasil validasi ahli media terhadap bahan ajar dalam bentuk komik dikonversikan menjadi skala lima. Terdapat lima kategori yang dijadikan acuan pada bahan ajar berbentuk komik, yaitu: a) $X > 37,8$ (sangat baik); b) $30,6 < X \leq 37,8$ (baik); c) $23,4 < X \leq 30,6$ (cukup); d) $16,2 < X \leq 23,4$ (kurang); e) $X \leq 16,2$ (sangat kurang);

$$\bar{X}_i + 0,6 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 SB_i$$

$$27 + 0,6 \times 6 < 45 \leq 27 + 1,8 \times 6$$

$$30,6 < 45 \leq 37,8$$

Hasil analisis validasi ahli media yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa penilaian produk dari ahli media berada pada rentang skor $30,6 < X \leq 37,8$ dengan jumlah skor aktual 45 sehingga produk bahan ajar berbentuk komik berada pada kategori “baik”, hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbentuk komik layak digunakan untuk mengambil data dengan cara diujicobakan di kelas IV SDN 1 Jerowaru.

b. Validasi Ahli Bahasa

Kampus Sekolah tinggi ilmu tarbiyah, dengan cara memberikan produk yang telah dibuat dan memberikan lembar instrumen penelitian dengan tujuan untuk memberikan skor pada setiap pertanyaan yang telah dibuat dengan tanda centang (√). Penskoran dalam instrumen adalah 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik) dan 5 (sangat baik).

Saat melakukan validasi oleh ahli bahasa peneliti mendapatkan revisi yaitu penggunaan huruf kapital disesuaikan dengan kaidah kebahasaan, dan penggunaan istilah/pilihan kata yang digunakan disesuaikan di anak SD. Dan setelah itu validator memberikan nilai pada instrumen penelitian.

Tabel 02. Hasil Validasi Ahli Bahasa Terhadap Bahan Ajar Berbentuk Komik

No	Aspek	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Bahasa	1. Kebenaran dan tata bahasa dalam komik				√	
		2. Kesederhanaan struktur kalimat dalam komik				√	

		3. Kejelasan petunjuk dalam komik				√	
		4. Komunikatif bahasa yang digunakan dalam komik				√	
		5. Kesesuaian dengan karakteristik siswa				√	
Jumlah			20				
Rata-rata			4				

Data hasil validasi ahli media terhadap bahan ajar dalam bentuk komik dikonversikan menjadi skala lima. Terdapat lima kategori yang dijadikan acuan pada bahan ajar berbentuk komik, yaitu: a) $X > 20,94$ (sangat baik); b) $16,98 < X \leq 20,94$ (baik); c) $13,02 < X \leq 16,98$ (cukup); d) $9,06 < X \leq 13,02$ (kurang); e) $X \leq 9,06$ (sangat kurang).

$$\bar{X}_i + 0,6 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 SB_i$$

$$15 + 0,6 \times 3,3 < 25 \leq 15 + 1,8 \times 3,3$$

$$16,98 < 25 \leq 20,94$$

Dari hasil analisis validasi ahli bahasa yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa penilaian produk dari ahli bahasa berada pada rentang skor $16,98 < X \leq 20,94$ dengan jumlah skor aktual 25 sehingga produk bahan ajar berbentuk komik berada pada kategori “baik”, hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbentuk komik layak digunakan untuk mengambil data dengan cara diujicobakan di kelas IV SDN 1 Jerowaru.

c. Validasi Praktisi Pendidikan

Validasi dilakukan dengan praktisi pendidikan (Hilmita Pursaen, S.Pd) pada hari selasa tanggal 27 Juli 2021 di sekolah SDN 1 Keruak. dengan cara memberikan produk yang telah dibuat dan memberikan lembar instrumen penelitian dengan tujuan untuk memberikan skor pada setiap pertanyaan yang telah dibuat dengan tanda centang (√). Penskoran dalam instrumen adalah 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik) dan 5 (sangat baik).

Saat melakukan validasi oleh praktisi pendidikan, peneliti tidak mendapatkan revisi namun peneliti dapat komentar dari validator praktisi yaitu bahan ajar yang disajikan sudah layak digunakan.

Tabel 03. Hasil Validasi Praktisi Pendidikan Terhadap Bahan Ajar Berbentuk Komik

No	Aspek	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1		a. Desain komik sangat menarik			√		

	Komponen tampilan/desain	b. Desain cover menggambarkan isi atau materi yang disampaikan					√
		c. Gambar/kartun pada komik mudah dipahami dan menarik					√
2	Komponen materi	a. Penyajian materi pada komik mudah dipahami				√	
		b. Gambar/kartun pada komik berkaitan dan mendukung konsep				√	
		c. Menambah wawasan untuk siswa				√	
		d. Membantu dan mempermudah siswa dalam belajar				√	
3	Komponen bahasa	a. tulisan mudah dibaca dan mudah untuk dipahami				√	
		b. kalimat sederhana dan tidak menimbulkan makna ganda				√	
		c. bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				√	
Jumlah						42	
Rata-rata						4	

Data hasil validasi ahli media terhadap bahan ajar dalam bentuk komik dikonversikan menjadi skala lima. Terdapat lima kategori yang dijadikan acuan pada bahan ajar berbentuk komik, yaitu : a) $X > 42,0$ (sangat baik); b) $34,0 < X \leq 42,0$ (baik); c) $25,9 < X \leq 34,0$ (cukup); $17,9 < X \leq 25,9$ (kurang); d) $X \leq 17,9$ (sangat kurang)

$$\bar{X}_i + 0,6 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 SB_i$$

$$30 + 0,6 \times 6,67 < 50 \leq 30 + 1,8 \times 6,67$$

$$34,0 < 50 \leq 42,0$$

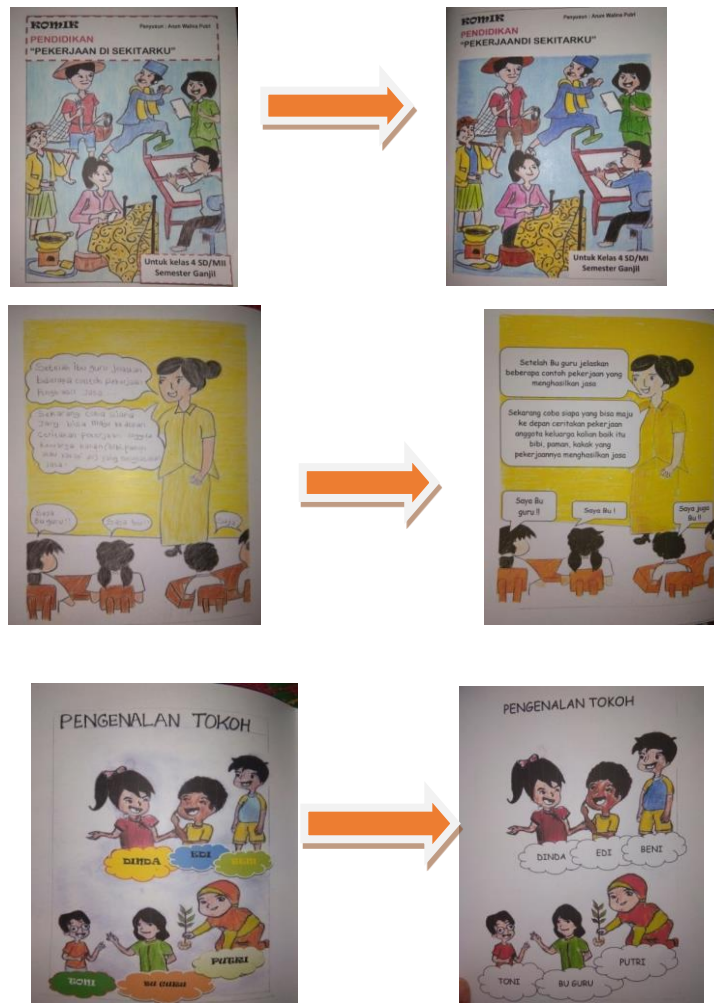
Berdasarkan hasil analisis validasi yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa penilaian produk dari praktisi pendidikan berada pada rentang skor $34,0 < X \leq 42,0$ dengan jumlah skor aktual 50 sehingga produk bahan ajar berbentuk komik berada pada kategori “baik”. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbentuk komik layak digunakan untuk mengambil data.

5. Revisi Desain

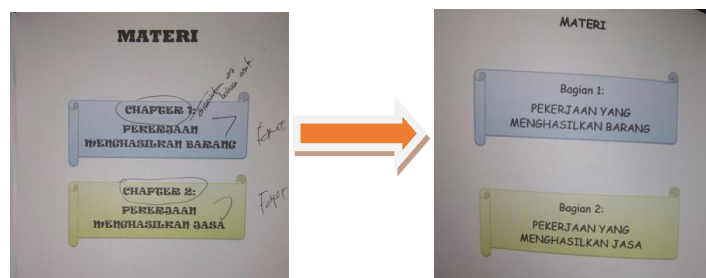
Tahap revisi desain atau perbaikan desain dilakukan berdasarkan dari hasil validasi ahli media, ahli bahasa dan praktisi pendidikan. Revisi dari ahli media adalah menambah gradasi pada pewarnaan gambar agar gambar terlihat lebih hidup, dan memperhatikan estetika dalam menggambar, tujuan pembelajaran diletakkan setelah KI/KD. Sedangkan revisi dari ahli bahasa adalah penggunaan huruf kapital disesuaikan dengan kaidah kebahasaan, dan penggunaan

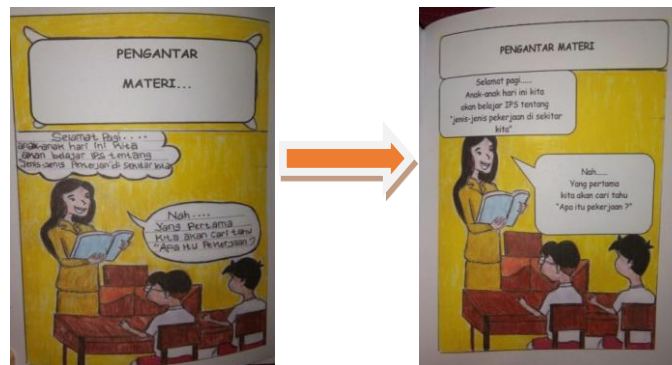
istilah/pilihan kata yang digunakan disesuaikan di anak SD. Dan ahli praktisi pendidikan tidak memberikan revisi hanya memberikan komentar bahan ajar sudah layak untuk di ujicoba kan.

Gambar 01. Revisi Ahli Media



Gambar 02. Revisi Ahli Bahasa





6. Ujicoba Produk

Ujicoba produk diperoleh dari hasil ujicoba yang dilakukan di kelas IV SDN 1 Jerowaru, ujicoba dilakukan setelah validasi produk terhadap ahli media, ahli bahasa dan ahli praktisi pendidikan dan direvisi sesuai saran ahli. Tahap ujicoba produk digunakan saat pembelajaran dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan pengembangan produk yang telah dibuat.

Adapun beberapa tahap kegiatan yang dilakukan peneliti saat ujicoba yaitu pada tahap pertama peneliti melakukan kegiatan pendahuluan yakni peneliti memberikan salam dan mengajak siswa berdo'a, mengabsen kehadiran siswa, mengajak siswa berdinamika dengan tepuk kompak, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Tahap kedua peneliti melakukan kegiatan inti yakni peneliti mengajukan pertanyaan tentang apa yang dimaksud dengan pekerjaan dan apa saja jenis-jenis pekerjaan, siswa menjawab pertanyaan dengan pemahaman masing-masing, peneliti menjelaskan maksud dari semua pertanyaan-pertanyaan tersebut, peneliti membagikan siswa bahan ajar berbentuk komik yang telah dibuat masing-masing satu bahan ajar setiap kelompok, peneliti meminta siswa untuk membaca bahan ajar yang telah dibagikan dan peneliti meminta siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk mencari contoh pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa selain dari contoh yang diterapkan pada bahan ajar tersebut kemudian salah satu siswa maju kedepan untuk menceritakan hasil diskusi tersebut, setelah itu peneliti membagikan lembar tes evaluasi, setelah siswa selesai menjawab soal siswa mengumpulkan tes evaluasi kepada peneliti, dan setelah semua jawaban terkumpul peneliti memperjelas kembali pembelajaran yang telah dipelajari. Selanjutnya kegiatan terakhir yaitu peneliti menutup dan siswa bersama-sama merangkum pelajaran yang telah dipelajari dan kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membaca do'a bersama.

Dengan memberikan siswa angket untuk mencari tahu bagaimana respon siswa terhadap bahan ajar yang telah diterapkan pada saat kegiatan pembelajaran pada hari jum'at tersebut, setelah peneliti mendapatkan hasil respon siswa peneliti mengakhiri penelitian sampai disana karena dari hasil ujicoba dengan menggunakan bahan ajar berbentuk komik sampai dengan mendapatkan hasil

respon siswa terhadap bahan ajar berbentuk komik yang telah dilakukan peneliti mendapatkan hasil yang dinyatakan efektif dan baik.

Dalam ujicoba yang dilakukan dengan menggunakan bahan ajar berbentuk komik untuk memperoleh data digunakan lembar tes evaluasi berupa pilihan ganda sebanyak 10 butir soal dengan ketentuan bobot setiap butir soal 1.

$$\begin{aligned} \text{KB} &= \frac{T}{rt} \times 100\% \\ \text{KB} &= \frac{162}{200} \times 100\% \\ &= 81\% \end{aligned}$$

Keterangan :

$$\begin{aligned} \text{KB} &= \text{ketuntasan belajar} \\ T &= \text{jumlah skor yang diperoleh siswa} \\ Tt &= \text{jumlah skor total} \end{aligned}$$

Berdasarkan data hasil belajar siswa setelah menggunakan lembar tes evaluasi dengan mendapatkan nilai rata-rata 81% Dari hasil ujicoba yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar berbentuk komik muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pekerjaan di sekitarku dinyatakan efektif.

Data respon siswa terhadap produk diperoleh setelah siswa belajar menggunakan bahan ajar berbentuk komik dalam proses belajar, untuk memperoleh data digunakan angket respon siswa yang terdiri dari 7 komponen dengan 20 orang responden, mengenai respon siswa diperoleh untuk mengetahui sejauh mana siswa menanggapi produk bahan ajar berbentuk komik dalam belajar.

$$\begin{aligned} P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ P &= \frac{20}{20} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Keterangan:

$$\begin{aligned} P &= \text{jumlah persen} \\ F &= \text{frekuensi/jumlah jawaban responden} \\ N &= \text{jumlah responden} \end{aligned}$$

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada 20 responden dari 7 kategori yang diamati, responden memberikan keterangan “ya” sebanyak 140 dengan presentasi 100%, maka berdasarkan presentasi tersebut, penerapan hasil pengembangan bahan ajar berbentuk komik dapat dikatakan positif dan baik terhadap aktivitas belajar siswa.

7. Revisi Produk

Tahap revisi produk dilakukan setelah dilakukan ujicoba produk untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang baik. Hasilnya pada saat ujicoba produk tidak ada revisi pada bahan ajar berbentuk komik. Dari hasil ujicoba dari segi hasil belajar dan hasil angket respon siswa yang dilakukan sebelumnya oleh peneliti, maka bahan ajar berbentuk komik tidak perlu direvisi lagi, karena dari segi hasil belajar siswa berhasil mencapai angka ketuntasan yang telah ditetapkan, kemudian hasil angket respon siswa juga menunjukkan hasil respon yang baik.

PEMBAHASAN

Bahan ajar berbentuk komik merupakan bahan ajar yang dirancang sedemikian rupa sehingga bisa menarik perhatian siswa untuk meningkatkan pembelajaran dalam muatan IPS materi pekerjaan di sekitarku, yang terdapat dalam komik ada halaman depan komik yang berisi nama penyusun (Arum Walina Putri), judul bahan ajar (Komik Pendidikan Pekerjaan di Sekitaku Untuk Kelas IV SD/MI Semester Ganjil).

Proses pengembangan bahan ajar berbentuk komik dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall yang sudah disederhanakan menjadi 7 tahap yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) ujicoba produk, 7) revisi produk. Sebelum dilakukan ujicoba terlebih dahulu bahan ajar divalidasi oleh tiga orang ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli praktisi pendidikan. Hasil validasi dari ketiga ahli ini dianalisis sehingga menghasilkan nilai yang menunjukkan validitas bahan ajar dari sisi media berkategori “baik” dengan nilai 34 dan layak digunakan sedangkan dari sisi bahasa berkategori “baik” dengan nilai sebanyak 20 layak untuk digunakan dan sisi ahli praktisi pendidikan berkategori “baik” dengan nilai 42 sehingga layak untuk diujicobakan.

Setelah diperoleh hasil validasi selanjutnya dapat dilakukan ujicoba lapangan. Berdasarkan angket respon siswa terhadap bahan ajar berbentuk komik menunjukkan bahwa siswa sangat merespon bahan ajar berbentuk komik yang digunakan dalam proses belajar. Berdasarkan ujicoba lapangan angket yang diberikan kepada 20 orang siswa mengenai responnya terhadap bahan ajar dalam bentuk komik didapatkan skor maksimal ideal 140, skor yang menjawab “ya” sebanyak 140 dengan presentasi 100% yang berarti media cocok digunakan siswa.

Sementara tes hasil evaluasi siswa, secara keseluruhan siswa dinyatakan tuntas dengan nilai ketuntasan 100% dan KKM 65 dengan jumlah rata-rata 81% berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan bahwa produk bahan ajar berbentuk komik dapat membantu ketuntasan belajar siswa.

Adapun terdapat kendala dalam proses penelitian ini, yaitu pengembangan bahan ajar berbentuk komik mengalami kendala biaya karena proses pencetakan bahan ajar membutuhkan biaya yang besar, sehingga bahan ajar tidak bisa dicetak secara massal sesuai banyaknya jumlah siswa

yang ada pada kelas tempat melakukan penelitian tersebut. Untuk solusinya maka peneliti mencetak masal bahan ajar menggunakan kertas HVS biasa demi mengirit biaya untuk bisa dibagikan kepada seluruh siswa pada kelas tersebut secara merata. Selain itu kendala saat proses penelitian ini adalah dikarenakan kelas IV merupakan siswa peralihan dari kelas rendah ke tinggi jadi masih ada sifat untuk ingin bermain-main ketika sedang belajar, maka solusi peneliti adalah dengan membagikan siswa bahan ajar tersebut seketika siswa menjadi semangat dan tertarik ketika melihat gambar dan peneliti juga memberikan apresiasi berupa hadiah kepada siswa yang bisa menjawab soal.

Penggunaan media gambar pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran akan dapat membantu daya ingat mahasiswa, apalagi jika gambar yang ditampilkan divariasikan dengan desain warna yang menarik sehingga menimbulkan kesan senang pada mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Perasaan senang tersebut akan membekas dalam diri mahasiswa dan memberikan kontribusi tersendiri terhadap keberhasilan belajar. Selain meningkatkan hasil belajar pada kognitif, media gambar juga meningkatkan hasil belajar pada aspek psikomotoris. Media gambar banyak terjaring keterampilan kegiatan belajar mengajar, diantaranya pada aspek mengajukan pertanyaan, menggunakan alat atau media (Akmal Rijal, 2021).

Berdasarkan proses penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan bahan ajar berbentuk komik dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Bahan ajar berbentuk komik ini juga baik untuk aktivitas siswa selama pembelajaran sehingga bahan ajar berbentuk komik yang dikembangkan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran adapun kendala saat proses penelitian adalah kendala biaya dan kendala dari siswa-siswa.

Adapun hasil penelitian yang relevan adalah hasil penelitian yang dilakukan Rifky Khumairo Ulva: 2017 telah melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV di MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Relevansi dengan hasil penelitian peneliti dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Komik Pada Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Materi Pekerjaan Di Sekitarku Kelas IV SDN 1 Keruakhasil penelitian dari peneliti menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan baik dan efektif untuk pembelajaran dengan hasil validasi ahli media skor 34 (baik), validasi ahli bahasa skor 20 (baik), praktisi pendidikan skor 42 (baik) dan hasil responden pada angket respon mendapat nilai 140 dan persentase 100%, serta tes hasil evaluasi dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata 81% berada di atas KKM. Hal berdasarkan penelitian yang relevan dan hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa bahan ajar atau media berbentuk komik ini layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan selama proses penelitian, ditarik kesimpulan bahwa telah berhasil dikembangkan produk bahan ajar berbentuk komik muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi pekerjaan di sekitarku kelas IV dengan model pengembangan *Borg and Gall* yang sudah di sederhanakan menjadi 7 tahap yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) ujicoba produk, 7) revisi produk

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal Rijal. (2021). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 79–90.
- Anis Aeni, Siti Rohana Hariana Intiana, & Aisa Nikmah Rahmatih. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Edukasi Pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas IV SDN 46 Cakranegara. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 2765–2778. doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11155>
- Indaryati, & Jailani. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84–96.
- Irwan Yon Hadi. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation (GI) dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Keruak. *Al-Faiq: Politik, Hukum Dan Bisnis*, 2(1), 47–59.
- Ittihad. (2024). Perbandingan Model Pembelajaran Problem Solving Dengan Model Pembelajaran Jigsaw dalam Mempengaruhi Efektifitas Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Keruak. *Aslamiah: Jurnal Pendidikan, Ekonomi, Sosial Dan Budaya*, 2(2), 77–89.
- M. Saipul Watoni. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Terpadu (Integrited) Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Jerowaru. *Al-Faiq: Politik, Hukum Dan Bisnis*, 2(1), 35–46.
- Nasrullah, Desi Apriana Ningsih, Susi Elmayana, & Lisnaini. (2024). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Melalui Penerapan Media Gambar dan Huruf di Kelas 1 MI NW Keruak. *Aslamiah: Jurnal Pendidikan, Ekonomi, Sosial Dan Budaya*, 2(3), 217–227.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaibatul Aslamiah. (2024). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas V di MI Raudlatul Wathoni. *Al-Gafari: Manajemen Dan Pendidikan*, 2(2), 154–166.

- Syahriani, & Sofyan. (2020). Pengembangan Bahan Ajar berbasis Komik Materi Pteridophyta pada Mahasiswa Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 118–132. doi: <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.8855>
- Thoyyibatul Al-Adiyah, Mochammad Ahied, Ana Yuniasti Retno Wulandari, & Yunin Hidayati. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik The Light Of Life. *Jurnal NSER*, 1(1), 49–57. doi: <https://doi.org/10.21107/nser.v1i1.4290>
- Zakaki. (2024). Pengaruh Lingkungan Sekolah terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 3 Jerowaru. *Al-Gafari: Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 16–26.