

**PENGEMBANGAN KOMIK CERITA ANAK
PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS 2 MIN 5 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh:

ALIFIL FAUZIA FIRDAUZI SANTOSO
Nim: T20194055

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2023**

**PENGEMBANGAN KOMIK CERITA ANAK
PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS 2 MIN 5 JEMBER**

SKRIPSI

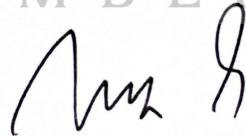
Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Oleh:

Alifil Fauzia Firdauzi Santoso
Nim: T20194055

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Nina Sutrisno, M.Pd.
NIP. 198007122015032001

**PENGEMBANGAN KOMIK CERITA ANAK
PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS 2 MIN 5 JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember


Hari : Kamis


Tanggal : 09 November 23

Tim Penguji

Ketua Sidang

Sekretaris


Dr. Indah Wahyuni, M.Pd
NIP. 198003062011012009


Ahmad Winarno, M.Pd.I
NIP. 198607062019031004

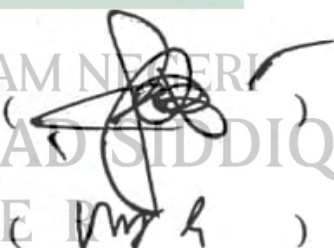
Anggota :

1. Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd.

2. Nina Sutrisno, M.Pd

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiah Dan Ilmu Keguruan




Dr. H. Abdul Muis, S. Ag., M.Si
NIP. 193304242000031005 7-

MOTTO

وَلَنَبْلُوَنَّكُمْ بِشَيْءٍ مِّنَ الْخَوْفِ وَالْجُوعِ وَنَقْصٍ مِّنَ الْأَمْوَالِ وَالْأَنْفُسِ وَالثَّمَرَاتِ
وَدَشِّرِ الصَّابِرِينَ ﴿١٥٥﴾ الَّذِينَ إِذَا أَصَابَتْهُمُ مُصِيبَةٌ قَالُوا إِنَّا لِلَّهِ وَإِنَّا إِلَيْهِ رَاجِعُونَ



Artinya : Tidak ada satu pun perjuangan yang tidak melelahkan. “Dan Kami pasti akan menguji kamu dengan sedikit ketakutan, kelaparan, kekurangan harta, jiwa, dan buah-buahan. Dan sampaikanlah kabar gembira kepada orang-orang yang sabar, yaitu yang ketika ditimpa musibah mereka mengucapkan: "Innā lillāhi wa innā ilaihi rāji'ūn" sungguh kita semua ini milik Allah dan sungguh kepada Nya lah kita kembali”. (QS Al-Baqarah: 155-156).¹

- *“The object of education is to prepare the young to educate themselves throughout their lives.”*
– Robert Maynard Hutchins²



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ <https://quran.com/id/sapi-betina/155-156>

² <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/2?from=155&to=286>

PERSEMBAHAN

Terucap syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT dan atas dukungan orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi:

1. Kedua orang tua saya, yang telah memberikan dukungan serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah untaian do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang tercapai dari orang tua.
2. Adek Saya, Andriani Maghfiroh Firdauzi Santoso, Tanpa dorongan dan dukungan yang di berikan kepada saya, saya mungkin bukan apa-apa saat ini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi dengan judul “Pengembangan Komik Cerita Anak Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MIN 5 Silo”. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari kegelapan menuju zaman terang-benderang. Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku Rektor Universitas Islam Negeri(UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis untuk menuntut ilmu sebagai mahasiswa di UIN KH. Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S. Ag., M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah berjuang dalam memajukan fakultas, sekaligus Dosen Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat kepada penulis.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M. Pd. I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan di lingkup jurusan.

4. Bapak Dr. Hartono, M. Pd, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Ibu Nina Sutrisno, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah menyetujui judul skripsi serta memberikan arahan dan semangat bagi penulis
6. Bapak Nasirudin F, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Kepala Kepala MIN 5 Silo yang telah memberikan ijin pelaksanaan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait data penelitian skripsi.
7. Ibu Qurrotul Ainiyah selaku guru kelas II, staff, dan siswa MIN 5 Silo yang telah memberikan informasi mengenai data penelitian skripsi.
8. Seluruh teman-teman PGMI D2 19 beserta teman-teman yang telah memberikan semangat dan bantuan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Tiada kata yang terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya, semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menyempurnakan skripsi ini.

Jember, 24 Juli 2023

Penulis

Alifil Fauzia F.S
T20194055

ABSTRAK

Alifil Fauzia FS, 2023: *“Pengembangan Media Komik Cerita Anak Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 MIN 5 Jember”*.

Kata Kunci: *Media Komik, Cerita Anak, Bahasa Indonesia*

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses belajar peserta didik, sebab adanya media dapat menjadikan peserta didik aktif dalam pembelajaran. Namun, Adanya kendala guru menjadikan sebuah media itu dibutuhkan, seperti belum menyesuaikan materi pembelajaran dengan pembuatan media, dan adanya kesulitan dalam pengaturan waktu. Maka dengan itu guru dituntut untuk memiliki keterampilan dan pengetahuan untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai inovasi dalam pembelajaran.

Penelitian pengembangan media ini bertujuan: 1. Mengembangkan media pembelajaran menggunakan media komik cerita anak yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran agar siswa dapat termotivasi untuk mengembangkan minat dan keterampilan membaca siswa kelas 2 Min 5 Silo. 2. Mengetahui hasil pengujian produk komik cerita anak, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk keterampilan membaca pada pelajaran bahasa indonesia kelas 2 Min 5 Silo.

Penelitian ini menggunakan Metode penelitian atau Research And Development (R&D), memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah produk dan Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang mana terdapat lima langkah yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi.

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang berdasarkan pada hasil validasi para ahli, ahli yang digunakan analisis data ini adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis dari 3 validator diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 91% . Hasil validitas ini menunjukkan bahwa media komik layak digunakan dalam pembelajaran, dengan hasil uji coba pengguna kelompok kecil dan kelompok besar adalah 96% dan 97%, sehingga dengan presentase perbandingan ini maka media komik sudah memenuhi kriteria layak digunakan.

DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	i
Lembar Persetujuan Pembimbing.....	ii
Lembar Pengesahan Penguji.....	iii
Motto	iv
Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak.....	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel.....	xi
Daftra Gambar	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	10
G. Definisi Istilah.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	14
B. Kajian Teori	20

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan	27
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	29
C. Uji Coba Produk	32
1. Desain Uji Coba.....	33
2. Subjek Uji Coba.....	34
3. Jenis Data	34
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
5. Teknik Analisa Data	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba.....	41
B. Analisis Data	55
C. Revisi Produk.....	61

BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk Komik	64
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	66
C. Kesimpulan	68

DAFTAR PUSTAKA	69
-----------------------------	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

2.1 Persamaan dan Perbedeaan Penelitian	18
3.1 Angket Skala Penilaian	36
3.2 Presentase Kelayakan.....	39
3.3. Presentase Kelayakan.....	40
4.1 Validasi Ahli Media	49
4.2 Validasi Ahli Materi.....	50
4.3 Validasi Ahli Pembelajaran.....	52
4.4 Hasil Validasi	56
4.5 Data Hasil Kuisisioner Uji Coba Pengguna Kelompok Kecil.....	57
4.6 Data Hasil Kuisisioner Uji Coba Kelompok Besar	58
4.7 Keterangan Tabel Hasil Uji Coba Pengguna	59



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

1.1 Ilustrasi Bentuk Media Komik	9
4.1 cover Media Komik	45
4.2 Media Komik Sebelum Direvisi	48
4.3 Media Komik Sesudah Direvisi	46
4.4 Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran	54
4.5 Media Komik Sebelum di Revisi	61
4.6 Media Komik Sesudah di Revisi	63



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut BSNP bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia dapat menumbuhkan rasa bangga dan menghargai bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara. Pembelajaran bahasa Indonesia dapat mengajarkan peserta didik untuk memahami bahasa Indonesia, menggunakannya dengan tepat dan kreatif.³

Bahasa Indonesia adalah Bahasa Negara yang menjadi bahasa pengantar dalam pendidikan nasional, sehingga bahasa Indonesia mempunyai peran penting. Karena peran penting itulah, semua kalangan yang berkaitan dengan pendidikan perlu memahami dan menggunakannya dalam pembelajaran. Apalagi untuk pengantar pendidikan nasional, keterampilan dalam berbahasa perlu diasah lebih dalam mulai dari keterampilan membaca, menyimak, mendengarkan, dan menulis. Keterampilan membaca pemahaman merupakan bekal dan kunci keberhasilan seorang siswa dalam menjalani

³ BSNP. Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. (Jakarta. 2006). Pdf

proses pendidikan. Sebagian besar pemerolehan ilmu dilakukan siswa melalui aktivitas membaca, dalam hal ini membaca pemahaman.⁴

Menurut Tarigan keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mempunyai empat komponen yaitu: (1) keterampilan menyimak; (2) keterampilan berbicara; (3) keterampilan membaca; dan (4) keterampilan menulis. Setiap keterampilan itu erat sekali berhubungan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya melalui suatu hubungan urutan yang teratur, mula-mula pada masa kecil belajar menyimak bahasa kemudian berbicara, sesudah itu belajar membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan, merupakan catur tunggal.⁵

Membaca adalah salah satu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa lisan. Menurut UNESCO pada tahun 2012 menyebutkan bahwa UNESCO 2012 yang menyebutkan bahwa indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,0001. Artinya, setiap 1000 penduduk, hanya satu orang saja yang memiliki minat baca.

Menurut Farida juga menyatakan bahwa membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan

⁴ Burhan Nurgiyntoro. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. (Yogyakarta: BPFE Yogyakarta. 2001)

⁵ Tarigan, Henry Guntur. *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa*. (Bandung: Angkasa, 2008)

aktivitas pembelajaran yang memerlukan interaksi aktif pembaca terhadap bacaan sehingga memperoleh makna dan pemahaman dari apa yang dibaca.⁶

Allah SWT berfirman dalam Al-qur‘an surah Al - Alaq ayat 1-5 yang berbunyi⁷ :

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya :

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Menurut Ibnu Katsir bahwa surat Al-Alaq ayat 1-5 merupakan surat yang berbicara tentang permulaan rahmat Allah yang diberikan kepada hamba-Nya, awal dari nikmat yang diberikan kepada hamba-Nya dan sebagai tanbih (peringatan) tentang proses awal penciptaan manusia dari *alaqah*. Ayat ini juga menjelaskan kemuliaan Allah SWT yang telah mengajarkan manusia sesuatu hal (pengetahuan) yang belum diketahui, sehingga hamba dimuliakan Allah dengan ilmu yang merupakan qudrat-Nya.

Berdasarkan uraian dan tafsir di atas bahwa membaca adalah ilmu pertama yang di ajarkan pada manusia dan penelitian ini lebih fokus pada media, seperti dalam ayat 4-5 manusia di ajarkan menggunakan pena yang dimana pena adalah sebuah media alat tulis dalam pembelajaran. Sedangkan

⁶ Farida Rahim. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara. 2008

⁷ <http://www.ibnukatsironline.com/2015/10/tafsir-surat-al-alaq-ayat-1-5.html>

peneliti menggunakan media komik untuk memudahkan siswa dalam membaca dan memahami pembelajaran.

Keterampilan membaca pemahaman merupakan bekal dan kunci keberhasilan seorang siswa dalam menjalani proses pendidikan. Sebagian besar pemerolehan ilmu dilakukan siswa melalui aktivitas membaca, dalam hal ini membaca pemahaman. Ilmu yang diperoleh siswa tidak hanya didapat dari proses belajar mengajar di sekolah, tetapi juga melalui kegiatan membaca dalam kehidupan siswa sehari-hari selain itu juga diungkapkan bahwa minat siswa terhadap membaca sangat rendah hal ini mengakibatkan siswa kesulitan dalam merangkai kata maupun kalimat.⁸ Oleh karena itu, kemampuan membaca dan keterampilan memahami bacaan menjadi prasyarat penting bagi penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan para siswa.

Pada pelaksanaan pembelajaran membaca, biasanya guru hanya menggunakan model pembelajaran tradisional. Guru hanya memberikan tugas kepada siswa untuk membaca teks. Kegiatan membaca dilakukan dari awal sampai akhir teks, yang selanjutnya siswa diminta untuk mengerjakan soal-soal yang sudah disiapkan guru. Hal ini membuat siswa bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran. Penggunaan media juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi dengan cara yang menarik.⁹ Agar siswa dapat tertarik dalam mengikuti pembelajaran di perlukan alat

⁸ Prasetyo, Adi. *Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar Tingkat Tinggi*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. 2012. Vol 1, No 2 :103-107

⁹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Arab* (Malang : UIN Press 2009), 29

bantu pembelajaran yang inovatif atau sering disebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹⁰ Media ialah sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerimanya.¹¹ Media pembelajaran yang menarik akan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi terhadap keberhasilan pada proses pembelajaran.¹² Dengan media pembelajaran siswa akan merasakan hal yang baru didalam diri mereka dan merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Maka dengan itu guru dituntut untuk memiliki keterampilan dan pengetahuan untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai inovasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 28 oktober 2022, yakni Ibu Qurrotul Ainiyah selaku wali kelas 2 dan juga yang mengajar nyaris semua mata pelajaran yang ada di kelas, didapatkan informasi bahwa guru memiliki kendala dalam pembelajaran, yaitu kendala dalam hal penggunaan media pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa

¹⁰ Tarigan, Henry Guntur. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. (Bandung: Angkasa. 1990)

¹¹ Ali Mudlofir, Evi Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2016) 121

¹² Numik Sulistyono Hanum, *Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto)*, Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Vokasi Vol. 3 No. 1, Februari 2013) 94

tidak menggunakan media pembelajaran karena belum menyesuaikan materi pembelajaran maupun membuat media dan keterbatasan waktu dalam pembuatan media tersebut. Dalam proses belajar mengajar guru hanya menggunakan media yang ada disekolah saja yaitu berupa buku, papan tulis dan sangat jarang menggunakan media proyektor. Selain itu, guru juga menjelaskan bahwa siswa sangat tertarik jika dalam pembelajaran terdapat animasi atau gambar-gambar yang menarik perhatian.¹³ Untuk itu, dalam penelitian ini dipilih media pembelajaran komik dalam pembelajaran keterampilan membaca pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran, guru hendaknya lebih berhati-hati, karena sering kali lebih bersifat komersil tanpa mempertimbangkan akibat yang ditimbulkannya.¹⁴ Komik yang jauh dari kesan edukatif dapat diubah menjadi lebih edukatif dan bermanfaat untuk pembelajaran. Komik juga akan membuat siswa menjadi senang belajar, karena pada dasarnya mereka memang menyukai komik atau gambar yang menarik perhatian.

Komik dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dapat membangkitkan minat, mengembangkan

¹³ Wawancara dengan wali kelas 2 Qurrotul Ainiyah, Tanggal 28 Oktober 2022 DI Kantor MIN 5 Silo

¹⁴ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. Media Pembelajaran, (Jakarta : Ciputat Pers 2002) 55

perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca. Buku komik dapat dimanfaatkan secara efektif oleh pendidik dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca, serta memperluas minat baca.¹⁵ Oleh karena itu dengan adanya pengembangan media yang kreatif dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, siswa akan lebih konsentrasi dan diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih baik. Dengan dibutuhkannya sebuah media pembelajaran, maka peneliti hendak melakukan penelitian terkait “Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Keterampilan Membaca Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 MIN 5 Silo-Jember.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan pembelajaran dengan media komik cerita anak untuk keterampilan membaca pada pelajaran bahasa indonesia kelas 2 Min 5 Silo?
2. Bagaimana kevalidan penggunaan media komik cerita anak untuk keterampilan membaca pada pelajaran bahasa indonesia kelas 2 Min 5 Silo?

¹⁵ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, Media Pengajaran (Bandung : Sinar Baru Algensindo 2010) 69

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini yakni menghasilkan media pembelajaran berbentuk komik pada kelas 2 MIN 5, Maka dengan ini tujuan penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran menggunakan media komik cerita anak yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran agar siswa dapat termotivasi untuk mengembangkan minat dan keterampilan membaca siswa kelas 2 Min 5 Silo.
2. Mengetahui hasil pengujian produk komik cerita anak, sehingga valid digunakan sebagai media pembelajaran untuk keterampilan membaca pada pelajaran bahasa indonesia kelas 2 Min 5 Silo.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media komik, dalam media komik ini, menyajikan beberapa gambar animasi dan beberapa patah kata yang didalamnya memuat cerita pendek. Media ini diterapkan untuk kelas 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Spesifikasi produk media komik sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa komik yang berisikan cerita pendek atau picture of the series dan di muat dalam buku album, sehingga bisa digunakan untuk pembelajaran selanjutnya.
2. Pengembangan media komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, tema 8 subtema 2 materi menjaga keselamatan dirumah.
3. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

4. Pembuatan dan perancangan media komik ini dibuat dengan bahan- bahan yang ramah lingkungan serta mudah ditemukan disekitar lingkungan.
5. Dari kuisisioner hasil uji coba penggunaan media pada kelompok besar yang berjumlah 36 siswa di peroleh hasil presentase 97%, sehingga produk yang dihasilkan menarik siswa dalam proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.



Gambar 1.1
Ilustrasi bentuk media komik

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan menyenangkan, peserta didik akan lebih aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran komik ini mengarahkan kegiatan belajar yang positif. Berdasarkan uraian di atas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis komik ini adalah:

1. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan siswa mampu memperoleh pengetahuan yang disampaikan oleh guru dan memiliki keterampilan membaca, dengan

melalui media pembelajaran ini sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pembelajaran.

2. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif untuk guru menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik agar dapat mengoptimalisasi pembelajaran, dan juga dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam pembuatan media pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi terhadap penggunaan media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di MIN 5 Silo sehingga sekolah lebih berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik, sehingga peserta didik lebih tertarik dalam belajar.

4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk pembelajaran di sekolah

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran komik pada mata pembelajaran bahasa indonesia ini memiliki asumsi dan keterbatasan produk yang akan dibuat. Adapun asumsi dalam pengembangan media pembelajaran komik pada mata pembelajaran bahasa indonesia antara lain:

1. Asumsi pengembangan adalah:

- a. Media pembelajaran komik ini mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran di kelas.

- b. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri dan kreatif.
 - c. Pengembangan media pembelajaran yang disusun secara teratur dapat membantu guru dan siswa menuju tujuan pembelajaran yang diharapkan.
 - d. Dengan guru menggunakan media pembelajaran akan menciptakan suasana kelas yang tidak membosankan.
2. Keterbatasan pengembangan adalah :
- a. Uji coba produk hanya dilakukan di kelas 2 Al-Kautsar MIN 5 Silo.
 - b. Proses pembuatan produk komik membutuhkan ketelatenan dan kreativitasan.
 - c. Pengembangan media komik hanya mencakup pembelajaran Bahasa Indonesia saja.
 - d. Pengembangan ini hanya mencakup bagaimana pengembangan media komik dan kevalidan media sehingga dapat digunakan di sekolah

G. Definisi Istilah

Peneliti menjelaskan beberapa definisi istilah mengenai penelitian tentang pengembangan media pembelajaran komik mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 MIN 5 Silo diantara lain:

1. Media Pembelajaran Komik

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang dibukukan dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya. Komik juga akan

membuat siswa menjadi senang belajar, memudahkan mereka memahaminya. Karena pada dasarnya mereka memang menyukai komik.

Berdasarkan uraian di atas, komik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah komik yang berfokus pada materi membaca pada pelajaran bahasa Indonesia. Dengan menggunakan desain komik strip atau komik potongan, karena komik ini hanya memuat beberapa panel saja. Lebih tepatnya hanya ada sekitar 3-9 panel yang dibuat, karena cerita yang diangkat juga tidak berat dan mudah dipahami siswa.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa merupakan kebutuhan setiap umat manusia. Bahasa juga merupakan salah satu unsur budaya dan simbol bagi manusia dalam berkomunikasi terhadap semua kebutuhan. Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran di MI ini dapat dibagi menjadi pembelajaran kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah memiliki kekhasan sendiri.

3. Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang terdapat dalam kurikulum pembelajaran. Keterampilan membaca selalu ada dalam setiap tema pembelajaran dan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pesan atau informasi yang

disampaikan penulis melalui media bahasa tulis. Keterampilan membaca merupakan dasar bagi peserta didik yang harus mereka kuasai agar dapat mengikuti seluruh kegiatan dalam proses pendidikan dan pembelajaran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Salah satu sumber yang dapat dijadikan sebagai rujukan pada penelitian ini adalah mengkaji penelitian-penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, Peneliti mencantumkan hasil dari penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang ditulis oleh Syahrul Fitri yang berjudul “Efektivitas Media Komik Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas V SDN 26 Matteko Kabupaten Bulukumba”

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang sebenarnya (true experiments). penelitian eksperimen yang sebenarnya (true experiments) adalah jenis penelitian yang menyelidiki hubungan sebab akibat yang terjadi karena adanya tindakan (treatment). Untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap hasil belajar peserta didik.¹⁶ Penelitian ini memberikan gambaran bahwa penggunaan media komik memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya pada konsep pembelajaran membaca pemahaman. Pada penelitian tersebut terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian

¹⁶Syahrul Fitri, *Efektivitas Media Komik Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas V SDN 26 Matteko Kabupaten Bulukumba*(Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019), hal.26

yaitu penelitian syahrul dilakukan pada kelas V, sedangkan penelitian saya dilakukan pada kelas II. Dan tempat penelitiannya, penelitiannya terletak di Makassar, sedangkan penelitian saya dilakukan di Jember. Untuk persamaannya yaitu sama-sama membahas tentang media komik.

2. Penelitian yang ditulis oleh Julius Anino Wijaya yang berjudul “Pengembangan Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Membaca Kelas V”

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research And Development (R&D). Penelitian ini bertujuan mengembangkan komik untuk membantu anak menulis dan membaca cerita anak.¹⁷

Pada penelitian tersebut terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian yaitu penelitian Julius dilakukan pada kelas V di SD Negeri Plaosan 1. Terletak di jalan Sawah, Tlogoadi, Mlati, Sleman Yogyakarta., sedangkan penelitian saya dilakukan pada kelas II di MIN 5 Jember. Untuk persamaannya yaitu sama-sama membahas tentang media komik sebagai media pembelajaran.

¹⁷ Julius Anino Wijaya, *Pengembangan Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Membaca Kelas V* (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2021), hal. 27 di akses pada <https://docplayer.info/221922833-Pengembangan-komik-cerita-anak-sebagai-media-pembelajaran-bahasa-indonesia-untuk-meningkatkan-keterampilan-menulis-dan-membaca-kelas-v-skripsi.html> pukul 22.55

3. Penelitian yang ditulis oleh Lailatul I'zaati dkk, dalam jurnal yang berjudul "Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema Cita-citaku di MI Hidayatun Najah Tuban"

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Adapun model penelitian yang dirancang oleh Sivasailam Thiagarajan dan Semmel adalah model pengembangan Four-D (4-D). Model pengembangan 4-D terdiri dari 4 tahapan yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (penyebaran).¹⁸

Namun peneliti membatasi tahap penelitian tersebut hanya pada tahap pengembangan atau develop. Subjek penelitiannya berada di kelas III MI Hidayatun Najah Tuban. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti memperoleh hasil bahwa uji kevalidan dengan skor dari dua validator yaitu validator ahli materi 96% dan validator ahli media 87% dengan rata-rata hasil validasi tersebut 91,5%.

Pada penelitian tersebut terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan. Perbedaan tersebut terletak pada subjek penelitian yaitu siswa kelas III, sedangkan subjek penelitian yang akan saya lakukan adalah kelas II. Perbedaan selanjutnya yaitu tersetak pada tempat penelitian, penelitian Lailatul I'zaati dkk, dilakukan di MI Hidayatun Najah Tuban, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan di

¹⁸ Thiagarajan, Semmel, and Semmel, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*.

Jember. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu sama membahas tentang pengembangan media komik pada pelajaran bahasa Indonesia.

4. Penelitian yang ditulis oleh Afrinda Pradita dalam jurnal skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Bener 1 Ngrupal Sragen”

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research and development). Pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Tujuan penelitian Pengembangan Media Komik ini untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman di SD Negeri Bener 1 Ngrupal Sragen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Bener 1 Ngrupal Sragen sebanyak 17 siswa.¹⁹

Pada penelitian tersebut terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan. Perbedaan tersebut terletak pada subjek penelitian yaitu siswa kelas IV, sedangkan subjek penelitian yang akan saya lakukan adalah kelas II. Perbedaan selanjutnya yaitu terletak pada tempat penelitian, penelitian Afrinda dilakukan di Ngrupal Sragen Yogyakarta, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan di Jember. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan saya lakukan

¹⁹ Afrinda Pradita, “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Bener 1 Ngrupal Sragen” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14, 7 (2017).

yaitu sama membahas tentang pengembangan media komik untuk keterampilan membaca pada pelajaran bahasa Indonesia.

5. Penelitian yang ditulis oleh Ika Suci Rahaya, Suryaman, dan Yoso Wiyarno yang berjudul "Pengembangan media komik pada pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SD Sidotopo Wetan V Surabaya".

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berupa komik untuk materi kata sapaan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II semester II pada siswa SD Negeri Sidotopo Wetan V Surabaya.²⁰ Pada penelitian tersebut terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan. Perbedaan tersebut terletak pada tempat penelitian yaitu penelitian terdahulu dilakukan di Surabaya sedangkan penelitian yang akan saya lakukan di Jember. Persamaan antara penelitian Ika dkk dengan penelitian saya terletak pada pemahannya yaitu pengembangan media komik pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Tabel 2.1
Persamaan dan perbedaan penelitian

No.	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
a.	"Efektivitas Media Komik Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas V SDN 26 Matteko Kabupaten"	membahas tentang media komik untuk keterampilan membaca.	Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang sebenarnya (true experiments), dengan

²⁰ Ika Suci Rahaya, dkk "Pengembangan media komik pada pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SD Sidotopo Wetan V Surabaya" *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan* Vol.7 No.2 (April, 2019)

No.	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
	Bulukumba. 2019		<p>desain penelitian yang digunakan adalah <i>desain posttest only control group design</i> yang digunakan dalam penelitian ini adalah <i>True-Experimental</i>. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 26 Matekko Kabupaten Bulukumba dengan subjek penelitian siswa kelas Va sebanyak 25 orang dan Vb sebanyak 25. Sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan metode R&D dengan menggunakan model ADDIE. Dengan subjek penelitian siswa kelas II di MIN 5 Silo.</p>
b.	<p>Julius Anino Wijaya yang berjudul “Pengembangan Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Membaca Kelas V”. 2021</p>	<p>Menggunakan media komik pada pembelajaran bahasa indonesia dan sama menggunakan metode R&D</p>	<p>Perbedaannya terletak pada subjek penelitian yaitu penelitian Julius dilakukan pada kelas V di SD Negeri Plaosan 1. Terletak di jalan Sawah, Tlogoadi, Mlati, Sleman Yogyakarta., sedangkan penelitian saya dilakukan pada kelas II di MIN 5 Jember.</p>
c.	<p>Lailatul I’zaati dkk, dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema Cita-citaku di MI Hidayatun Najah Tuban. Premiere Vol 4 No 1 Tahun 2022</p>	<p>Menggunakan metode R&D dan mengembangkan media komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia</p>	<p>Model penelitian yang dirancang oleh Sivasailam Thiagarajan dan Semmel adalah model pengembangan Four-D (4-D). Sedangkan penelitian saya menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Peneliti ini subjeknya kelas</p>

No.	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
			3 di MI Hidayatun Najah Tuban sedangkan penelitian saya subjeknya kelas 2 di MIN 5 Jember.
d.	Afrinda Pradita dalam jurnal skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Bener 1 Ngrapal Sragen". 2017	Menggunakan metode R&D dan menggunakan model ADDIE dan mengembangkan media komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia	Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV, sedangkan subjek penelitian yang akan saya lakukan adalah kelas II. Perbedaan selanjutnya yaitu tersetak pada tempat penelitian, penelitian Afrinda dilakukan di Ngrapal Sragen Yogyakarta, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan di Jember.
e.	Ika Suci Rahaya, Suryaman, dan Yoso Wiyarno yang berjudul "Pengembangan media komik pada pelajaran bahas indonesia siswa kela II SD Sidotopo Wetan V Surabaya". Vol.7 No.2Edisi April 2019	Menggunakan metode R&D dan mengembangkan media komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia.	Perbedaan tersebut terletak pada tempat penelitian yaitu penelitian terdahulu dilakukan di surabaya sedangkan penelitian yang akan saya lakukan di Jember.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Secara harfiah Media dapat diartikan sebagai perantara, dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media juga dapat diartikan sebagai semua alat fisik yang mampu menyajikan pesan dan dapat merangsang peserta didik untuk belajar, media dalam konteks komunikasi dapat

diartikan sebagai wadah pesan atau distributor yang diteruskan kepada penerima pesan dan materi yang ingin disampaikan merupakan pesan pembelajaran yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran²¹

Media merupakan perantara atau alat yang memudahkan proses tersampainya materi pembelajaran dari tenaga pendidik ke peserta didik untuk mengasah kemampuan, keterampilan dan sikapnya. Media dapat berupa alam, lingkungan, manusia, maupun media yang dirancang secara khusus seperti alat-alat yang berupa audio, visual, atau audio-visual.²² Proses pembelajaran dilaksanakan dengan tujuan membentuk watak, pengetahuan, sikap dan kebiasaan-kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta didik.²³ Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran berkedudukan penting, karena dalam proses pembelajaran ketika terdapat suatu ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan maka dengan adanya media peran media sebagai perantara berfungsi dengan baik.

2. Pengembangan Media

Pengembangan dalam pengertian yang sangat umum, berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi) dan perubahan secara bertahap. Pengertian ini kemudian diterapkan dalam berbagai bidang

²¹ Muhammad Hasan, dkk, *Kelas 3 Pembelajaran*, (Klaten, Tahta Media Group: 2021), hal. 10

²² Maslahatil Ummah. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Islami Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MIN 10 Aceh Tengah". (Skripsi, UIN Ar-Raniry, 2021)

²³ Asep, Jihad, Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013)

kajian dan praktik yang berbeda.²⁴ Sedangkan menurut Adhin Maulidya menerangkan definisi pengembangan secara lebih khusus, pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses menerjemahkan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah perumusan tujuan, tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisien dan kemenarikan pembelajaran.²⁵

Pengembangan dalam pendidikan yaitu suatu upaya baik formal maupun nonformal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu, dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi mandiri.²⁶

3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi, diantaranya :

a. Membantu guru dalam bidang tugasnya

Apabila suatu media digunakan secara tepat maka akan dapat membantu mengatasi kekurangan dan kelemahan guru dalam

²⁴ Punaji Setyosari, Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan, (Jakarta: Prenada Media, 2013), h. 280.

²⁵ Adhin Maulidya Nurwiga, "Pengantar Buku Panduan Praktikum IPA Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V Pada Materi Sifat Cahaya Dan Alat Optik Di MI Negeri Gedong Kota Blitar", Skripsi, (Malang: Universitas Islam Negeri Malang, 2012), h. 19

²⁶ Simanjuntak, B., I. L. Pasaribu, Membina dan Mengembangkan Generasi Muda, (bandung: Tarsito, 1990), h. 84.

pembelajaran, seperti kurangnya penguasaan materi maupun metodologi pembelajaran.

b. Membantu peserta didik

Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran, dapat mempercepat daya cerna terhadap materi yang disampaikan, membantu kuatnya daya ingat pelajaran karena sifat media pembelajaran mempunyai daya stimulus yang lebih kuat.

c. Memperbaiki pembelajaran (proses belajar mengajar)

Penggunaan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat akan membantu dalam memperbaiki pembelajaran. Apabila penggunaan media yang belum memuaskan maka guru dapat membuat atau menggunakan media yang lain agar dapat mencapai hasil yang maksimal.²⁷

4. Media Pembelajar Komik

Media pembelajaran dua dimensi yang termasuk dalam media grafis yaitu komik. Menurut Rahadian (dalam Burhan Nurgiyantoro) pada awalnya komik berkaitan dengan segala sesuatu yang sangat lucu. komik berasal dari kata bahasa belanda “komiiek” yang berarti pelawak, sedangkan dari bahasa Yunani kuno “komikos” yang merupakan kata bentukan dari “kosmos” yang berarti bersuka ria atau bercanda.²⁷ Menurut

²⁷ Muhammad Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin, IAIN Antasari Press, 2012) hal. 2-3

Rohani (dalam Hasan Sastra Negara) komik sebagai media instruksional merupakan sebuah kartun yang dapat menggambarkan.²⁸

Komik didefinisikan sebagai bentuk kartu yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan rancang untuk dapat memberikan kepada para pembaca khususnya peserta didik. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.²⁹ Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, akan tetapi hanya untuk hiburan semata. Komik termasuk media yang bersifat sederhana, jelas, dan mudah dipahami. Oleh karena itu media komik dapat berfungsi sebagai media yang informatif dan edukatif. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran, guru hendaknya lebih berhati-hati, karena sering kali lebih bersifat komersial tanpa mempertimbangkan akibat yang ditimbulkannya.³⁰

5. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan muatan wajib materi standar isi satuan pendidikan Sekolah Dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia adalah suatu proses perjalanan panjang yang dilalui oleh setiap siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia atau bahasa kedua setelah

²⁸ Hasan Sastra Negara, *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)*, (Lampung: Jurnal Terampil Vol. 3 No. 3, Desember 2014), h. 70

²⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), h. 126.

³⁰ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Pers 2002) 55

bahasa Ibu. Adapun kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Bahasa merupakan kebutuhan setiap umat manusia. Bahasa juga merupakan salah satu unsur budaya dan simbol bagi manusia dalam berkomunikasi terhadap semua kebutuhan. Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran di MI ini dapat dibagi menjadi pembelajaran kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah memiliki kekhasan sendiri.

6. Keterampilan Membaca

Menurut Tarigan keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mempunyai empat komponen yaitu: (1) keterampilan menyimak; (2) keterampilan berbicara; (3) keterampilan membaca; dan (4) keterampilan menulis. Setiap keterampilan itu erat sekali berhubungan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya melalui suatu hubungan urutan yang teratur, mula-mula pada masa kecil belajar menyimak bahasa kemudian berbicara, sesudah itu belajar membaca dan menulis. Keempat

keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan, merupakan catur tunggal.³¹

Keterampilan membaca pemahaman merupakan bekal dan kunci keberhasilan seorang siswa dalam menjalani proses pendidikan. Sebagian besar pemerolehan ilmu dilakukan siswa melalui aktivitas membaca. Ilmu yang diperoleh siswa tidak hanya didapat dari proses belajar mengajar di sekolah, tetapi juga melalui kegiatan membaca dalam kehidupan siswa sehari-hari selain itu juga diungkapkan bahwa minat siswa terhadap membaca sangat rendah hal ini mengakibatkan siswa kesulitan dalam merangkai kata maupun kalimat.³²



³¹ Tarigan, Henry Guntur. *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa*. (Bandung: Angkasa, 2008)

³² Prasetyo, Adi. *Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar Tingkat Tinggi*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 2012. Vol 1, No 2 :103-107

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan atau Research And Development (R&D), memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah produk. Penelitian dan pengembangan menjadikan kumpulan langkah-langkah penelitian yang dilaksanakan secara sistematis untuk mengembangkan hingga mengvalidasi hasil berupa sebuah produk dari sebuah penelitian³³. Tahap penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran dapat dianalisis dari serangkaian tugas pendidik dalam menjalankan tugas pokoknya yaitu mulai dari merancang, melaksanakan sampai dengan mengevaluasi pembelajaran.³⁴ Penerapan metode Research And Development pada penelitian pengembangan herbarium ini bertujuan untuk menciptakan sebuah produk yang dapat dijadikan sebagai alat, untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih mudah kepada peserta didik.

Peneliti menetapkan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry sebagai model pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini. Model Dick and Carey merupakan model desain instruksional, dikembangkan oleh Walter Dick, Lou Carey dan James O Carey. Model penelitian dan pengembangan Dick & Carey merupakan salah satu dari model prosedural yakni model yang menyarankan agar penerapan prinsip desain/rancangan

³³ Wasis D. Dwigoyo, *Penelitian Keolahraaan*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2010), hal. 48

³⁴ Endang Mulyatiningsih, *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*, (Yogyakarta: UNY Press, 2011), hal. 178

instruksional disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus dijalani secara berurutan. Model pengembangan ADDIE mempunyai 5 langkah penelitian, yaitu:

1. Analysis (analisis), Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan.
2. Desain (perencanaan), Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.
3. Development (pengembangan), Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.
4. Implementation (implementasi), Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah

dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan.

5. Evaluation (evaluasi). Evaluasi mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE karena model pengembangan ini dirancang secara sistematis, di setiap tahapannya dilakukan revisi dan evaluasi sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu, Analysis (analisis), design (perancangan), Development (pengembangan), Implementasi (pelaksanaan), Evaluation (evaluasi), dalam penerapan model ini harus dilakukan secara berurutan.³⁵ Tahapan dalam pengembangan model ADDIE berikut:

1. Analysis (analisis)

Tahap analisis ini adalah tahapan pengumpulan informasi tentang permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran berlangsung dan pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk, dalam hal ini produk yang dihasilkan berupa buku bergambar atau biasa bisa disebut buku komik. Pada tahap ini peneliti

³⁵ Taufik Rusmayana, Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati, (Widina Bhakti Persada, 2021), 14

melakukan analisis permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran dan melakukan analisis kebutuhan peserta didik kelas II MIN 5 Silo melalui wawancara dan observasi untuk mengetahui permasalahan yang ada di MIN 5 Silo.

2. Desain (perencanaan)

Tahap perencanaan adalah tahap perancangan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti menyusun kerangka yang akan dikembangkan dan mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media komik.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini berisi kegiatan realisasi rancangan produk, kerangka yang masih konseptual direalisasikan menjadi produk pembelajaran yang siap diimplementasikan. Langkah selanjutnya yaitu validasi ahli, diantaranya :

a. Ahli materi

Ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran merupakan seorang magister (S2) dibidang pendidikan, pemilihan ahli materi didasari pada pertimbangan bahwa ahli materi tersebut memiliki kompetensi di bidangnya, yaitu tentang bahasa indonesia kelas II. Ahli materi memberikan masukan berupa kritik dan saran secara umum terhadap pengembangan produk media pembelajaran komik.

b. Ahli media

Ahli media dalam pengembangan media pembelajaran merupakan seorang magister (S2) dibidang pendidikan, pemilihan pada ahli media ini dasari pada pertimbangan bahwa ahli materi tersebut memiliki kompetensi di bidang nya yaitu bidang perancangan produk dan juga dalam bidang pembelajaran bahasa indonesia. Ahli media memberikan masukan berupa kritik dan saran secara umum terhadap desain media dalam pengembangan produk media pembelajaran komik.

4. Implemenation (Implementasi)

Tahap ini diimplementasikan atau penerapan rancangan yang telah dikembangkan, selama implementasi rancangan model yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya, penerapan dilakukan dengan berpatokan pada rancangan produk yang telah dibuat.³⁶ Media yang telah siap maka dapat diuji cobakan melalui kelompok kecil dan kelompok besar, sehingga tingkat keefektifan dan efisiensi dari suatu media bisa terlihat dari kualitas hasil belajar siswa.

5. Evaluation (evaluasi)

Tahap evaluasi ini merupakan tahapan terakhir, tahap ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi.³⁷ Kegiatan ini dilakukan untuk

³⁶Ike Serli Suryani, *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Awetan Herbarium Pada Materi Pteridophta Kelas X Sma Muhammadiyah Nanga Pinoh*, (Pontianak: Universitas Muhammadiyah Pontianak, 2018), hal. 7

³⁷Fitria Hidayat Dan Muhammad Nizar, *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1 No 1, *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 2021, hal. 33

menilai media pembelajaran apakah media tersebut efektif dan praktis saat digunakan, sehingga dapat menjadi bahan acuan untuk perbaikan kedepannya, dan pada penelitian ini guru kelas II bertindak sebagai penilai keefektifan penggunaan media komik pada saat proses pembelajaran.

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang berdasarkan pada hasil validasi para ahli, ahli yang digunakan analisis data ini adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis dari 3 validator diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 91% . Hasil validitas ini menunjukkan bahwa media komik layak digunakan dalam pembelajaran, dengan hasil uji coba pengguna kelompok kecil dan kelompok besar adalah 96% dan 97%, sehingga dengan presentase perbandingan ini maka media komik sudah memenuhi kriteria layak digunakan.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan daya tarik dari produk yang dihasilkan. dalam bagaian ini secara berurutan perlu dikemukakan desain uji coba, subjek coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.³⁸

³⁸ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), hal. 70

1. Desain Uji Coba

Di tahap ini, penilaian yang akan dilakukan yaitu meliputi beberapa tahap, seperti tahap uji ahli (ahli media dan ahli materi) dan tahap uji coba lapangan. Berikut uraian dari tahap – tahap tersebut:

a. Tahap Uji Ahli

Dalam tahap uji ahli ada beberapa tahapan, yaitu:

- 1) Ahli media dan ahli materi memberikan penilaian berupa kritik dan saran terhadap pengembangan media komik.
- 2) Peneliti melakukan analisis terhadap penilaian penilaian yang diberikan.
- 3) Peneliti melakukan perbaikan atau revisi terhadap media komik berdasarkan penilaian kritik dan saran dari para ahli. Hasil penilaian melalui angket maupun masukan berupa kritik dan saran dari para ahli berfungsi untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak untuk diterapkan pada tahap berikutnya.

b. Tahap Uji Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan oleh peserta didik kelas II. Uji coba lapangan melibatkan siswa kelas II MIN 5 Silo, yang mana siswa terlibat dalam uji coba kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan dengan tujuan untuk menentukan apakah media komik memiliki kelayakan jika digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba atau sasaran dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran yaitu peserta didik kelas II MIN 5 Silo.

3. Jenis Data

Pada penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif

- a. Data kualitatif disajikan dalam bentuk data deskriptif selama proses pengembangan produk. Data deskriptif yaitu berupa kritik dan saran dari validator ahli materi dan ahli media sebagai bahan perbaikan produk yang dikembangkan.
- b. Data kuantitatif diperoleh dari pengisian angket analisis kebutuhan dari hasil presentase penilaian oleh validator ahli media, materi, dan ahli pembelajaran oleh guru kelas II

4. Instrumen Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pencatatan tersebut berdasarkan fakta-fakta yang dilihat, didengar dan dirasakan oleh pengamat.³⁹

Penelitian ini difokuskan pada sebagai upaya pengumpulan data dan informasi dari data primer obyek pengamatan observasi secara langsung mengamati keadaan sekolah maupun melihat proses kegiatan belajar mengajar.

³⁹ Suhailasari Nasution, dkk, *Teks Laporan Hasil Observasi Untuk Tingkat SMP Kelas VII*, (Medan: Guepedia, 2020), hal. 12

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu dari beberapa teknik dalam mengumpulkan sebuah informasi atau data.⁴⁰ Wawancara juga dapat diartikan sebagai pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan antara peneliti dengan subjek penelitian atau responden atau sumber data.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas Kelas II untuk memperoleh data yang menggali informasi lebih dalam mengenai permasalahan mengenai media pembelajaran yang ada di sekolah. Disini peneliti menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur, yakni menggunakan satu atau dua pertanyaan pokok yang muncul secara spontan selama proses penelitian. Wawancara tidak terstruktur ini dilakukan untuk mengetahui lebih dalam terkait keterangan yang belum diketahui oleh peneliti.

c. Angket

Angket adalah suatu cara pengumpulan data atau suatu penelitian mengenai suatu masalah yang umumnya menyangkut kepentingan umum.⁴¹ Angket atau kuesioner dapat berupa pertanyaan baik pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung ataupun tidak langsung, angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru kelas II dan peserta didik untuk diberikan

⁴⁰ Fandi Rosi Sarwo Edi, *Teori Wawancara Psikodignostik*, (Yogyakarta: Leutika Nouvalitera, 2016), hal.1

⁴¹ 38 Anang Setiana dan Rina nuraeni, *Riset Keperawatan*, (Cirebon: Lovrinz Publishing, 2018), hal. 70

respon sesuai dengan permintaan peneliti. Berikut beberapa skala penilaian berdasarkan beberapa aspek validasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini:

Tabel 3.1
Angket skala penilaian

1) Aspek Materi

No	Aspek yang dinilai	Alternatif jawaban			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian mater dengan tujuan Pembelajaran	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
2.	Kesesuaian materi dengan indikator Pembelajaran	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
3.	Materi menunjukkan pembelajaran bahasa indonesia	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
4.	Sesuai dengan karakteristik siswa kelas II	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai

2) Aspek Desain Media

No	Aspek yang dinilai	Alternatif jawaban			
		1	2	3	4
1.	Tampilan	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai

No	Aspek yang dinilai	Alternatif jawaban			
		1	2	3	4
2.	Warna desain	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
3.	Desain gambar	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
4.	Tema	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai

3) Aspek Media

No	Aspek yang dinilai	Alternatif jawaban			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan petunjuk Penggunaan	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
2.	Teks dan tulisan dapat dibaca	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
3.	Kombinasi warna yang menarik	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
4.	Kualitas tampilan Gambar	Sangat tidak sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
5.	Tata letak teks dan gambar	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai

d. Dokumentasi

Dokumentasi ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian. Dokumentasi ini berupa praktek dalam proses pembelajaran menggunakan media komik dan dokumen- dokumen lain sebagai data pendukung yang dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan sebuah produk media komik, dan dalam penghitungan kuantitatif ini peneliti menggunakan penghitungan Skala Likert. Menurut Djaali skala likert adalah skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat.⁴² Dalam skala likert responden diminta untuk melengkapi kuesioner yang mengharuskan mereka untuk menunjukkan tingkat persetujuannya terhadap serangkaian pertanyaan. Sedangkan analisis kualitatif berpedoman dari hasil observasi, wawancara yang digunakan untuk mengetahui minat peserta didik terhadap media pembelajaran komik ini.

Kevalidan produk hasil penelitian dinilai oleh 2 orang validator, yakni validator media dan validator materi. Skor penilaian validasi ahli:

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

⁴² Djaali, A. Skala Likert. Yogyakarta: Andi off set , 2008. 28

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

Hasil validasi yang sudah tertera dalam lembar validasi akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100$$

Keterangan:

P = angka persetase data angket

Σx = jumlah skor yang diperoleh

Σxi = jumlah skor yang maksimum

Selanjutnya presentase kelayakan yang didapatkan kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori berdasarkan tabel berikut :

Tabel 3.2
Presentase kelayakan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
76 - 100 %	Sangat Baik	Layak
51 - 75 %	Baik	Cukup Layak
36 - 50 %	Cukup	Kurang Layak
≤ 35 %	Kurang Baik	Tidak Layak

Bahan ajar berbentuk komik dinyatakan layak secara teoritis apabila persentase kelayakan adalah ≥ 51

Angket respon pendidik dan peserta didik berisikan beberapa pertanyaan yang telah dibuat oleh peneliti, kemudian pendidik dan peserta didik mengisi angket tersebut dengan memberikan tanda centang pada

kategori yang disediakan. Hasil angket respon pendidik dan peserta didik akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:⁴³

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

Σx = jumlah skor yang diperoleh

Σxi = jumlah skor yang maksimum

Kemudian, hasil dari persentase tersebut dapat dikelompokan dalam kriteria interpretasi skor, sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang respon pendidik dan peserta didik, kreteria interpretasi skor sebagai berikut:

Tabel 3.3
Presentase Kelayakan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
76 - 100 %	Sangat Baik	Layak
51 - 75 %	Baik	Cukup Layak
36 - 50 %	Cukup	Kurang Layak
≤ 35 %	Kurang Baik	Tidak Layak

⁴³ Muhammad Ichsan, *Peningkatan Hasil Belajar siswa Pada Materi Bumi dan Alam Semesta Menggunakan Alat Peraga di Kelas VI Sd negeri suka makmur kabupaten bener meriah, banda aceh: STKIP BBG, 2018, hal. 220*

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Tahapan penyajian data uji coba dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran (guru), dan peserta kelas II. Pengembangan media komik digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi bagian aturan penggunaan huruf kapital dan menjaga keselamatan dirumah, adapun tahapan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Hasil Analisis

Tahapan pertama yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE adalah analisis, tahapan dimulai dari observasi ke madrasah yaitu MIN 5 Jember untuk mengetahui informasi yang ada di lembaga. Dalam tahapan analisis ini peneliti melakukan observasi pada kelas 2, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan analisis yang dilakukan peneliti bahwasanya peserta didik perlu adanya media yang membuat mereka senang pada saat pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi membaca, biasanya guru hanya menggunakan model tradisional tanpa menggunakan media pembelajaran, yaitu guru hanya menjelaskan di awal kemudian memberikan tugas kepada siswa untuk membaca teks. Kegiatan membaca dilakukan dari awal sampai akhir teks, yang selanjutnya siswa diminta untuk mengerjakan soal-soal yang sudah disiapkan guru atau soal yang sudah tersedia pada buku tematik.

Hal ini membuat siswa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, dan mengakibatkan tidak kondusifnya kelas saat pelajaran berlangsung. Permasalahan tersebut jika tidak di atasi maka akan berdampak pada siswa terutama dalam keterampilan membaca akan kesulitan. Agar siswa dapat tertarik mengikuti pembelajaran di perlukan alat bantu yang inovatif. Oleh sebab itu peneliti menganalisis kebutuhan yang dimana peneliti mengembangkan sebuah media untuk menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 yaitu media komik ini.

2. Hasil Desain

Tahapan desain ini memiliki tujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus merancang suatu produk pengembangan media komik. Pembuatan media komik ini awalnya dari observasi yang di lakukan ketika kegiatan PLP di MIN 5 Jember, pada saat itu peneliti melihat peserta didik membeli komik di pedagang mainan dan itu juga menarik perhatian peserta didik lainnya dalam belajar membaca melalui komik tersebut. Adapun tahapan-tahapannya yaitu sebagai berikut:

a. Menentukan materi

Sebelum membuat media komik perlu untuk menentukan materi terlebih dahulu yang akan diajarkan dan menyesuaikan media yang akan dibuat, jadi peneliti memilih materi muatan pelajaran bahasa indonesia tentang penggunaan huruf kapital (nama orang), dan membaca teks pendek yang didalamnya memuat aturan penggunaan huruf kapital, pada pembelajaran tematik kelas 2 tema 8 (Keselamatan di Rumah dan Perjalanan), subtema 2 (Menjaga

Keselamatan di Rumah). Tahapan yang selanjutnya adalah dapat dilakukan penyesuaian antara materi dengan media yang akan digunakan, hal ini dilakukan agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan maksimal, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Materi yang digunakan berdasarkan referensi buku peserta didik.

b. Menyusun bentuk dasar media komik

Penyusunan bentuk dasar media komik ini awalnya di desain menggunakan aplikasi canva. Media komik dicetak menggunakan kertas berwarna, Adapun tahap pembuatan media komik diawali dengan menentukan tema pembahasan, menentukan tokoh atau karakter yang digunakan dalam komik beserta namanya, menentukan latar tempat, menentukan jumlah panel komik, menentukan alur cerita, dan menentukan percakapan. Komponen-komponen tersebut disusun terlebih dahulu agar sesuai dengan keinginan dan tujuan yang akan dicapai. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyusunan media komik supaya berfungsi dengan baik yaitu, sebagai berikut:

- 1) Indikator dan tujuan yang ingin dicapai dengan menggunakan media komik
- 2) Kejelasan penyampaian materi yang akan disampaikan agar peserta didik dapat menerima dan memahami materi pembelajaran
- 3) Pemberian latihan soal dan uji kemampuan untuk mengetahui keefektifan media komik

Berikut langkah-langkah yang dilakukan peneliti membuat media komik dengan menggunakan aplikasi canva:

- 1) Pertama tentukan tema dan materi pembelajaran
 - 2) Akses aplikasi canva melalui google
 - 3) Mulai mendesain komik pada canva sesuai dengan materi yang akan di bahas.
 - 4) Kemudian cetak desain yang telah selesai dibuat
3. Hasil Pengembangan

Adapun hasil pengembangan media komik terdiri dari beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

a. Bentuk Produk

Media komik merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh setiap orang. Proses pembuatan media komik bisa menggunakan berbagai macam aplikasi yang mendukung dan mudah untuk digunakan salah satunya yakni canva. Dalam aplikasi canva kita dapat menggunakan template yang telah disediakan atau bisa membuat bentuk sesuai dengan keinginan kita. Adapun dalam pemilihan tokoh dalam aplikasi canva telah disediakan banyak pilihan elemen bentuk terutama karakter dalam komik, latar tempat, background dan sebagainya walaupun membutuhkan waktu yang cukup lama pada tahap desain komik pada aplikasi canva.

Media ini merupakan desain awal yang dikonsultasikan peneliti ke beberapa validator ahli, guru kelas dan dosen pembimbing, setelah

mendapatkan hasil validator kemudian direvisi produk untuk selanjutnya dilakukan validasi dan uji coba oleh pengguna.



Gambar 4.1
Cover komik

b. **Komponen-komponen media komik**

Media komik ini cukup mudah diproduksi oleh siapapun. Selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran, dalam pembuatan media komik juga harus memperhatikan kebutuhan peserta didik. Pembuatan media komik ini menggunakan aplikasi canva yang mudah dijangkau dan dapat diakses oleh semua orang.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan media ini terdiri dari:

- 1) menentukan tema atau pembahasan materi,
- 2) menentukan isi komik,
- 3) menentukan karakter tokoh ,

- 4) membuat sketsa tata letak panel, dan balon teks,
- 5) membuat dan mengisi balon teks,
- 6) membuat sampul atau halaman cover,
- 7) menyusun tata letak halaman.

Kemudian membuat cover komik, di sini peneliti menggunakan bahan yang mudah ditemukan di sekitar seperti buku album. Dan mendapatkan respon yang baik dari peserta didik karena mereka sangat tertarik dengan cover komik ini. Adapun bahan-bahan dalam pembuatan cover buku album media komik sebagai berikut:

- 1) Buku album
- 2) Kertas kalender bekas
- 3) Kain flannel (milih beberapa warna sesuai kebutuhan)
- 4) Lem tembak dan doubletap

Langkah-langkah pembuatan cover komik sebagai berikut:

- 1) Siapkan kain flannel, di sini peneliti menggunakan beberapa warna dalam pembuatan komik yaitu warna hitam, hijau tua, hijau muda, merah muda, orange, biru, dan coklat.
- 2) Selanjutnya potong-potong kain flannel sesuai kebutuhan, di sini peneliti memotong kain berbentuk pohon, rumput, awan, daun-daun, bunga dan bentuk huruf.
- 3) Tahap selanjutnya yaitu tahap menempel kain pada buku album. Awalnya menutupi bagian depan album menggunakan kertas kalender dan pilih bagian putihnya dan tempet menggunakan

doubletap ukuran besar sehingga tidak memakan terlalu banyak doubletap. Kemudian tempel kain flannel yang sudah berbentuk menggunakan lem tembak, sehingga tidak mudah lepas. Di susun sesuai ke inginan dan kebutuhan.

c. Validasi

Validasi dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas 2. Validasi ahli media komik ini oleh bapak M. Sholahudin Amrulloh. M. Pd. Dan validasi ahli materi oleh bapak Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd. dan validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas 2 yaitu ibu Qurrotul Ainiyah. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media herbarium yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

1) Validasi ahli media diperoleh

Validasi oleh ahli media diperoleh presentase rata-rata

91,7% dengan kualifikasi sangat baik dan pencapaian layak digunakan, dengan mendapatkan saran dari validator pada gambar media agar diberi nomor untuk mempermudah siswa membaca.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	<p>Keesokan harinya, Udin dan keluarga melakukan kerja bakti di lingkungan sekitar rumah. Kerja bakti dilakukan setiap minggu sekali di setiap daerah yaitu pada hari minggu karena pada hari minggu banyak warga yang libur bekerja sehingga banyak yang mengikuti kegiatan kerja bakti. Udin dan teman-teman membersihkan halaman rumah dan sekitarnya, yang penuh dengan sampah ranting berduri dan becek berlumpur. Udin memberitahu teman-teman untuk selalu berhati-hati agar tidak terjatuh karena banyak jalan licin dan berlumpur</p>
	<p>Setelah melakukan kerja bakti di lingkungan sekitar Udin membantu ayahnya membersihkan halaman rumah.. Di halaman rumah ada pohon yang sangat rindang dan sudah tua, jadi ayah memotong dahan dan daunnya agar ketika jatuh nanti tidak mengenai kepala orang. Dahan yang telah dipotong berserakan ditanah, kemudian Udin membantu dengan mengumpulkannya</p>

Gambar 4.2
Media komik sebelum dan sesudah direvisi

Tabel 4.1
Tabel validasi ahli media

No.	Butir Penilaian	Skor		Presentase
		X	Xi	
1.	Media pembelajaran komik menarik	4	4	100%
2.	Desain media komik sesuai dengan siswa kelas 2	4	4	100%
3.	Tema pada komik sesuai dengan materi	4	4	100%
4.	Materi dalam komik lengkap	4	4	100%
5.	Penyajian komik dapat dengan mudah dipahami	3	4	75%
6.	Bahasa yang digunakan sesuai karakter siswa	3	4	75%
7.	Teks dan tulisan dapat dibaca	3	4	75%
8.	Media komik aman digunakan	4	4	100%
9.	Media komik mudah digunakan	4	4	100%
10.	Media komik dapat dibawa kemana saja	4	4	100%
11.	Kombinasi warna yang menarik	3	4	75%
12.	Kualitas tampilan gambar menarik perhatian siswa	4	4	100%
	Jumlah	44	48	
	Presentase		92 %	

Keterangan:

P = angka persentase data angket

Σx = jumlah skor yang diperoleh

Σxi = jumlah skor yang maksimum

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{48} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor persentase sebesar 92% artinya media yang dikembangkan layak digunakan di sekolah.

2) Validasi ahli materi diperoleh

Validasi oleh ahli materi diperoleh presentase rata-rata 90% dengan kualifikasi sangat baik dan pencapaian layak digunakan, dengan mendapatkan saran dari validator bahwa materi harus sesuai silabus.

Tabel 4.2
Tabel validasi ahli materi

No.	Butir Penilaian	Skor		Presentase
		X	Xi	
1.	Siswa dapat menemukan penggunaan huruf kapital (nama orang) sesuai aturan pada teks yang telah dibaca dengan benar	4	4	100%
2.	Siswa dapat menulis teks pendek dengan memperhatikan aturan penggunaan huruf kapital (nama orang) dengan tepat	4	4	100%
3.	Siswa dapat membaca teks pendek yang telah ditulis dengan lafal dan intonasi yang tepat	4	4	100%
4.	Membaca teks pendek yang didalamnya memuat aturan penggunaan huruf kapital (nama orang) dengan lafal dan intonasi yang tepat	4	4	100%
5.	Menemukan penggunaan huruf kapital (nama orang) sesuai aturan pada teks yang telah dibaca dengan benar	4	4	100%

No.	Butir Penilaian	Skor		Presentase
		X	Xi	
6.	Membaca teks pendek yang telah ditulis dengan lafal dan intonasi yang tepat	4	4	100%
7.	Materi yang disajikan tidak menimbulkan multitafsir	4	4	100%
8.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan	4	4	100%
9.	Penyajian ilustrasi atau gambar mampu menambah pemahaman materi	4	4	100%
10.	Bahasa yang digunakan lugas, komunikatif, dan mudah dipahami	3	4	75%
Jumlah		36	40	
Presentase		90 %		

Keterangan:

P = angka persentase data angket

Σx = jumlah skor yang diperoleh

Σxi = jumlah skor yang maksimum

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor persentase sebesar 90% artinya media yang dikembangkan layak digunakan di sekolah.

3) Validasi ahli lapangan diperoleh

Validasi oleh ahli lapangan yaitu guru kelas diperoleh presentase rata-rata 92% dengan kualifikasi yang sangat baik dan pencapaian

layak digunakan, dengan mendapatkan saran dari validator bahwa penulisan disetiap kata diperhatikan dan tata letaknya, dan penggunaan huruf kapital juga diperhatikan.

Tabel 4.3
Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Butir Penilaian	Skor		Presentase
		X	Xi	
1.	Media komik mudah dioperasikan	4	4	100%
2.	Desain media komik sesuai dengan usia perkembangan siswa kelas 2 SD/MI	4	4	100%
3.	Media pembelajaran menarik	4	4	100%
4.	Materi mudah dipahami	4	4	100%
5.	Materi yang tersedia sesuai KI	3	4	75%
6.	Materi yang tersedia sesuai KD	3	4	75%
7.	Materi sesuai dengan indikator tujuan	3	4	75%
8.	Media dapat digunakan oleh guru dan peserta didik	4	4	100%
9.	Media membantu peserta didik memahami materi	4	4	100%
	Jumlah	33	36	
	Presentase	92%		

Keterangan:

P = angka persentase data angket

Σx = jumlah skor yang diperoleh

Σx_i = jumlah skor yang maksimum

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{33}{36} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Hasil validasi ahli lapangan menunjukkan skor persentase sebesar 92% artinya media yang dikembangkan layak digunakan di sekolah.

4. Hasil Implementasi

Tahap ke empat yaitu implementasi atau penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam mencapai tujuan atau kompetensi, menjamin terjadinya pemecahan masalah dalam mengatasi perbedaan hasil belajar pada peserta didik, dan memastikan di akhir pembelajaran peserta didik mempunyai kompetensi yang diinginkan. Selama tahap implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Selain itu peneliti membuat catatan lapangan dan juga kendala-kendala yang terjadi. Ketika produk diimplementasikan kepada peserta didik.

Media ini di Implementasikan di MIN 5 Silo pada kelas 2. Sebelum kegiatan dimulai, peserta didik dikenalkan dulu dengan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media komik, guru mengenalkan nama media dan siswa diminta untuk memperhatikan apa isi dalam media itu sendiri. Kemudian guru menjelaskan sedikit tentang materi yang terdapat dalam komik, dan siswa memperhatikan dengan seksama. Setelahnya siswa di bagi menjadi beberapa kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberi oleh guru menggunakan media komik.



Gambar 4.4
Pelaksanaan kegiatan pembelajaran

Produk penelitian yang dihasilkan bukanlah produk yang harus disusun, namun dilakukan uji coba melalui beberapa tahapan yang ilmiah. Sehingga, kevalidan bisa terukur dan teruji seperti uji ahli, uji kelompok, uji lapangan dan lain sebagainya.⁴⁴

5. Hasil Evaluasi

Tahap terakhir yaitu evaluasi, evaluasi ialah tahap penentuan atau tahap memberikan nilai dari hasil media pembelajaran. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil dari sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh, mengetahui apakah kompetensi dalam peserta didik telah meningkat karena keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran, dan mendapatkan manfaat bagi lembaga karena adanya peningkatan kompetensi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.⁴⁵

⁴⁴ Yudi Ari R dan Sugiarti, "Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D: Teori dan Praktek", (Pasuruan: Lembaga Academis & Research Institute, 2020). 36

⁴⁵ Nurul Huda Penggabean dan Amir Danis, "Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains", (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 73

Berdasarkan hasil uji coba kelas 2 diperoleh data respon guru dan siswa, respon tersebut menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan produk media yang dikembangkan yaitu media komik. Berdasarkan Hasil review dari guru sudah di setujui dan tidak ada revisi media, secara umum pengembangan media komik mendapat respond positif, kesan tersebut terbukti bahwa tingkat ketertarikan peserta didik dalam menyimak pembelajaran lebih fokus dan mereka merasa senang.

Tahap evaluasi ini didasarkan pada validasi yang dilakukan para ahli dan juga respon guru serta siswa, apabila implementasi masih menemukan kekurangan atau kelemahan dalam penggunaan media komik, maka diperlukannya penyempurnaan Kembali. Namun jika sudah tidak terdapat revisi lagi maka media komik dipastikan sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap evaluasi ini adalah tahap penilaian setelah produk di implementasikan.

B. Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk memperoleh informasi, analisis data kualitatif diartikan sebagai proses dalam mencari dan menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, dan bahan-bahan lainnya sehingga mudah dipahami dan diinformasikan kepada orang lain.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif di peroleh dari hasil pengumpulan angket. Data angket yang telah di buat akan di analisis untuk mendapatkan gambaran mengenai pengembangan yang akan di lakukan. Analisis data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini mencakup analisis kelayakan dan Hasil uji coba pengguna.

a. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang berdasarkan pada hasil validasi para ahli, ahli yang digunakan analisis data ini adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Dimana Validator ahli media komik ini oleh bapak M. Sholahudin Amrulloh. M. Pd. selaku dosen progam studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan juga ahli media pembelajaran, validator ahli materi oleh bapak Shidiq Ardianta, S,Pd., M.Pd. selaku dosen progam studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan juga ahli pada bahasa indonesia dan validator ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas 2 yaitu ibu Qurrotul Ainiyah.

Adapun Validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4
Hasil validasi

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator 1	92%	Sangat Valid
2	Validator 2	90%	Sangat Valid

No	Validator	Presentase	Kriteria
3	Validator 3	92%	Sangat Valid
Nilai rata-rata presentase		91%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis dari 3 validator diperoleh prosentase nilai rata-rata sebesar 91% . Hasil validitas ini menunjukkan bahwa media komik layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini berarti media komik dapat digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator.

b. Uji Coba Penggunaan di Sekolah

Uji coba dilakukan di MIN 5 Jember pada kelas 2. Praktik uji coba ini akan dilaksanakan dengan kelompok kecil yang berisi 4-5, kemudia dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar sebanyak 36 siswa. pengisian angket dilakukan untuk mengetahui kelayakan media komik dalam pembelajaran.

Tabel 4.5

Data hasil kuisisioner uji coba pengguna kelompok kecil

Siswa	Aspek Penilaian					Σn	Xi	%
	1	2	3	4	5			
1	4	4	4	3	4	19	20	95
2	4	4	4	3	4	19	20	95
3	4	4	4	4	4	20	20	100
4	4	3	3	4	4	18	20	90
5	4	4	4	4	4	20	20	100
Σn	20	19	19	18	20	96		
Xi	20	20	20	20	20	100		
%	100	95	95	90	100	96%		

Tabel 4.6
Data hasil kuisisioner uji coba pengguna kelompok besar

Siswa	Aspek Penilaian					Σn	Xi	%
	1	2	3	4	5			
1	4	4	4	3	4	19	20	95
2	3	4	4	4	4	19	20	95
3	4	4	4	4	4	20	20	100
4	4	4	4	4	4	20	20	100
5	4	4	4	4	4	20	20	100
6	4	4	4	4	4	20	20	100
7	4	4	4	4	4	20	20	100
8	4	4	4	4	4	20	20	100
9	4	3	3	4	4	18	20	90
10	4	4	3	4	4	19	20	95
11	4	4	3	4	4	19	20	95
12	4	4	4	4	4	20	20	100
13	4	4	4	4	4	20	20	100
14	4	4	4	4	4	20	20	100
15	4	4	4	4	4	20	20	100
16	4	4	4	4	4	20	20	100
17	4	4	4	4	4	20	20	100
18	4	4	4	4	4	20	20	100
19	4	4	4	4	4	20	20	100
20	3	3	3	4	4	17	20	85
21	3	3	4	4	4	18	20	90
22	4	4	4	4	4	20	20	100
23	4	4	4	4	4	20	20	100
24	4	4	4	4	4	20	20	100
25	4	4	4	4	4	20	20	100
26	4	3	3	4	4	18	20	90
27	4	4	4	4	4	20	20	100
28	4	3	4	4	4	19	20	95
29	4	4	4	4	4	20	20	100
30	4	4	4	4	4	20	20	100
31	4	3	4	3	4	19	20	95
32	3	4	4	4	4	19	20	95
33	4	4	4	4	4	20	20	100
34	4	4	4	3	4	20	20	100

Siswa	Aspek Penilaian					Σn	Xi	%
	1	2	3	4	5			
35	4	4	4	4	4	20	20	100
36	4	4	4	4	4	20	20	100
Σn	140	138	139	141	144	704		
Xi	144	144	144	144	144	720		
%	97	95	96	97	100	97%		

Tabel 4.7
Keterangan tabel hasil uji coba pengguna

Aspek Penilaian	Aspek yang di nilai
1	Media komik mudah digunakan
2	Media komik menarik bagi saya
3	Media komik dapat memotivasi belajar saya
4	Saya sangat tertarik melihat gambar-gambar pada komik
5	Saya senang menggunakan media komik untuk belajar

Berdasarkan tabel diatas dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100$$

$$P = \frac{704}{720} \times 100\%$$

$$P = 97\%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

Σx = jumlah skor yang diperoleh

Σxi = jumlah skor yang maksimum

Skor 704 diperoleh dari pengisian kuisioner hasil uji coba pengguna kelompok besar yang berjumlah 36 siswa, sedangkan skor 720 diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai ideal. Dari keseluruhan nilai tersebut dapat dihitung presentase 97%, berdasarkan presentase tersebut maka dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan tabel diatas dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100$$

$$P = \frac{96}{100} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

Σx = jumlah skor yang diperoleh

Σxi = jumlah skor yang maksimum

Skor 96 diperoleh dari pengisian kuisioner hasil uji coba pengguna kelompok kecil yang berjumlah 5 siswa, sedangkan skor 100 diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai ideal. Dari keseluruhan nilai tersebut dapat dihitung presentase 96%, berdasarkan presentase tersebut maka dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa perbandingan antara hasil uji coba pengguna kelompok kecil dan kelompok besar adalah 97% dan 96%, sehingga dengan presentase perbandingan ini maka media komik sudah memenuhi kriteria layak digunakan.

C. Revisi Produk

1. Dari Validasi Ahli Media

Terdapat revisi dan penambahan didalam media yaitu pada gambar media diberikan nomor urut agar siswa memahami urutan dari cerita yang ada didalam komik dan memperbaiki tulisan agar mudah dibaca dan dipahami siswa, dan membuat buku panduan yang menarik dan efisien.

2. Dari Validasi Ahli Materi

Terdapat revisi dan penambahan didalam media yaitu untuk menyesuaikan isi materi dalam media komik dengan silabus dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa.



Gambar 4.5
Media komik sebelum direvisi

Keselamatan dirumah banyak bentuknya. Ada keselamatan diri dan keselamatan keluarga. Udin dan keluarga selalu menjaga keselamatan dirumah. Pada suatu sore, Udin dan Ayah membersihkan rumah. Rumah penuh debu di semua perabotan rumah tangga. Udin membersihkan debu di perabotan kemudian Ayah meminta Udin untuk berhati-hati ketika membersihkan perabotan dirumah agar Udin tidak jatuh dan tidak merusak benda-benda disekitar. Kemudian datang teman-teman Udin, dan Udin memberitahukan apa yang Udin lakukan. Teman Udin diberitahu untuk untuk menjaga barang-barang berharga agar tidak rusak.

Keselamatan dirumah banyak bentuknya selain ketika membersihkan rumah dan halaman, keselamatan juga termasuk ketika memasak di dapur dengan menggunakan alat memasak. Seperti ketika Dayu dan adiknya membantu Ibu memasak di dapur. Dayu mendengarkan dan menaati dengan baik ucapan Ibu. Ibu juga berpesan kepada dayu agar dayu berhati-hati dalam menggunakan alat dapur.



BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk Media Komik

Produk komik merupakan suatu produk yang dikembangkan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran pada muatan pembelajaran tema 8 subtema 2. Produk tersebut dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran kelas 2. Selain membantu peserta didik proses pembelajaran, media komik juga membantu pendidik dalam memberikan materi kepada peserta didik serta membantu pendidik untuk bisa lebih kreatif. Media komik merupakan media pembelajaran yang praktis dan ekonomis, karena dapat digunakan baik dikelas maupun diluar kelas. Media komik juga dapat disebut sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menjembatani pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi peserta didik.

Proses pengembangan media ini menggunakan model ADDIE, yang dimana terdiri dari 5 tahapan, yaitu: tahap analisis, tahap desain atau perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi adalah tahap terakhir. Selama proses pengembangan media ini sebelum di uji coba kan, terlebih dahulu media ini ditunjukkan atau divalidasi oleh validator, dan validator dalam penelitian ini terdiri dari validator media, validator materi, dan validator pembelajaran. Hasil pengembangan pada peserta didik yaitu dengan adanya media pembelajaran kualitas belajar menjadi meningkat karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada siswa tetapi

siswa juga dapat aktif di kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Berikut langkah-langkah yang dilakukan peneliti membuat media komik dengan menggunakan aplikasi canva:

1. Pertama tentukan tema dan materi pembelajaran
2. Akses aplikasi canva melalui google
3. Mulai mendesain komik pada canva sesuai dengan materi yang akan di bahas.
4. Kemudian cetak desain yang telah selesai dibuat

Pembuatan media komik ini menggunakan aplikasi canva yang mudah dijangkau dan dapat diakses oleh semua orang. Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan media ini terdiri dari:

1. menentukan tema atau pembahasan materi,
2. menentukan isi komik,
3. menentukan karakter tokoh ,
4. membuat sketsa tata letak panel, dan balon teks,
5. membuat dan mengisi balon teks,
6. membuat sampul atau halaman cover,
7. menyusun tata letak halaman.

Kemudian membuat cover komik, di sini peneliti menggunakan bahan yang mudah ditemukan di sekitar seperti buku album. Adapun bahan-bahan dalam pembuatan cover buku album media komik sebagai berikut:

1. Buku album
2. Kertas kalender bekas
3. Kain flannel (milih beberapa warna sesuai kebutuhan)
4. Lem tembak dan doubletap

Langkah-langkah pembuatan cover komik sebagai berikut:

1. Siapkan kain flannel, di sini peneliti menggunakan beberapa warna dalam pembuatan komik yaitu warna hitam, hijau tua, hijau muda, merah muda, orange, biru, dan coklat.
2. Selanjutnya potong-potong kain flannel sesuai kebutuhan, di sini peneliti memotong kain berbentuk pohon, rumput, awan, daun-daun, bunga dan bentuk huruf.
3. Tahap selanjutnya yaitu tahap menempel kain pada buku album. Awalnya menutupi bagian depan album menggunakan kertas kalender dan pilih bagian putihnya dan tempet menggunakan doubletap ukuran besar sehingga tidak memakan terlalu banyak doubletap. Kemudian tempel kain flannel yang sudah berbentuk menggunakan lem tembak, sehingga tidak mudah lepas. Di susun sesuai ke inginan dan kebutuhan.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi Dan Penggunaan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media komik diantaranya sebagai berikut:

- a. Peserta didik diharapkan lebih serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memanfaatkan atau menggunakan media komik sebaik mungkin.
- b. Peserta didik diharapkan lebih tertib dalam kegiatan pembelajaran.

2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan media komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat digunakan disemua sekolah atau madrasah ibtidaiyah pada pendidikan dasar lainnya di kabupaten Jember. Namun penyebarluasan produk harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari peserta didik, sehingga penyebaran produk dapat bermanfaat dengan baik dan tidak sia-sia.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media komik yang dikembangkan oleh peneliti di kelas 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sudah memenuhi kriteria yang baik, sehingga disarankan dapat terus diterapkan.
- b. Penelitian hanya dilakukan pada kelas 2 di MIN 5 Jember, akan lebih baik jika bisa dikembangkan dilingkungan sekolah dasar lainnya.
- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut disarankan mendesain media dengan lebih menarik lagi dan juga dapat menambahkan materi yang lebih luas tetapi mudah dipahami.

C. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan di MIN 5 Jember tentang pengembangan media komik cerita anak pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 2. Diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan media komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan Metode penelitian Research And Development (R&D), memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah produk dan Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang mana terdapat lima langkah yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi.
2. Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang berdasarkan pada hasil validasi para ahli, ahli yang digunakan analisis data ini adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis dari 3 validator diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 91% . Hasil validitas ini menunjukkan bahwa media komik layak digunakan dalam pembelajaran.
3. Kelayakan media komik melalui hasil uji coba pengguna media komik di sekolah dapat disimpulkan bahwa tingkat ketertarikan media melalui presentase kelas dengan hasil uji coba pengguna kelompok kecil dan kelompok besar adalah 96% dan 97%, sehingga dengan presentase perbandingan ini maka media komik sudah memenuhi kriteria layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Fida Al-Hafiz ibn Katsir Al-Dimisqi, Tafsir Al-Qur'an Al-Adzim, Jilid 4, (Beirut: DarAl-Fikr, T.th.)
- Afrinda Pradita, "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Bener 1 Ngrapal Sragen" *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14, 7 (2017).
- Asep, Jihad, dan Abdul Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Asnawir dan M. Basyircudin Usman. 2002 *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat Pers
- Burhan Nurgiyntoro. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta
- BSNP. 2006. Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta. Pdf
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Diah, Novi Ning. 2019 "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Sirkulasi Kelas VIII SMP/MTS". Skripsi Universitas Islam Riau
- Djaali, A. 2008. *Skala Likert*. Yogyakarta: Andi off set
- Dwigoyo, Wasis D. 2010. *Penelitian Keolahragaan*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Edi, Fandi Rosi Sarwo. 2016. *Teori Wawancara Psikodignostik*. Yogyakarta: Leutika Nouvalitera
- Hasan, Muhammad dkk. 2021. *Kelas 3 Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group
- Hidayat, Fitria dan Muhammad Nizar. 2021. *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Vol. 1 No 1, *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*
- Ika Suci Rahaya, dkk. 2019 "Pengembangan media komik pada pelajaran bahas indonesia siswa kela II SD Sidotopo Wetan V Surabaya" *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan* Vol.7 No.2
- Mudlofir, Ali, dan Evi Fatimatur. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan Dan Teknik*. Yogyakarta: Uny Press
- Negara Hasan Sastra. 2014. Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar SD/MI. Lampung: Jurnal Terampil Vol. 3 No. 3 Desember
- Ni Kadek Dwi Darmayanti dan Ida Bagus Gede Surya Abadi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Daring Komik Virtual dalam Muatan Materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung Bahasa Indonesia" Volume 9, Number 1, Tahun 2021, Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia
- Nurwiga, Adhin Maulidya. Pengantar Buku Panduan Praktikum IPA Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V Pada Materi Sifat Cahaya Dan Alat Optik Di MI Negeri Gedong Kota Blitar. Skripsi, (Malang: Universitas Islam Negeri Malang, 2012).
- Nurul Huda Penggabean dan Amir Danis. 2020 "Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains", (Medan: Yayasan Kita Menulis
- Prasetyo, Adi. 2012. *Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar Tingkat Tinggi*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Vol 1, No 2 :103-107, 20.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin, IAIN Antasari Press
- Rahim, Farida. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008
- Restian, Husamah Arina dan Rohmad Widodo. 2015. *Pengantar Pendidikan*. Malang: UMM press
- Ropipah, Faridatul. 2018. "Pengembangan Media Buku Cerita Komik Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Usia Dini di PAUD Bandar Lampung". Skripsi, UIN Raden Intan Lampung.
- Rusmayana, Taufik. 2021. Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati. Widina Bhakti Persada.
- Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Arab*. Malang : UIN Press, 2009.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media
- Setiana, Anang dan Rina nuraeni. 2018. *Riset Keperawatan*. Cirebon: Lovrinz Publishing

- Simanjuntak, B., I. L. Pasaribu. 1990. *Membina dan Mengembangkan Generasi Muda*. Bandung: Tarsito
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran* (Bandung : Sinar Baru Algensindo 2010)
- Suryani, Ike Serli. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Awetan Herbarium Pada Materi Pteridophyta Kelas X Sma Muhammadiyah Nanga Pinoh*. 2018. Pontianak: Universitas Muhammadiyah Pontianak
- Syahrul Fitri, *Efektivitas Media Komik Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas V SDN 26 Matteko Kabupaten Bulukumba*(Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019)
- Tarigan, Henry Guntur. *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa, 2008
- Tarigan, Henry Guntur. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa, 1990
- Tim penyusun. 2021. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
- Thiagarajan, Sivasailam, D. Silberman Semmel, and Melvyn Semmel. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. *Journal of School Psychology*. Indiana Univ., Bloomington., 1974. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- Triwiyanto Teguh. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Pt Bumi Aksara, 2014
- Ummah, Maslahatil. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Islami Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MIN 10 Aceh Tengah” . Skripsi, UIN Ar-Raniry, 2021.
- Wardana, Andi. “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI”. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2018
- Wijaya, Julius Anino. *Pengembangan Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untyk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Membaca Kelas V* (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2021)
- Yudi Ari R dan Sugiarti, “Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D: Teori dan Praktek”, (Pasuruan: Lembaga Academis & Research Institute, 2020)

<https://kalam.sindonews.com/surah/96/al-alaq> Di akses pada maret 2023

Wahyuni, I. et al., (2023) " Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis siswa SMP Kelas VII Dalam Menentukan Jenis Segitiga Berdasarkan Panjang Sisinya", Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS), Vol.9, No.1, Hal 271-276



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Alifil Fauzia firdauzi Santoso
Nim : T20194055
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Komik Cerita Anak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 MIN 5 Silo Jember" secara keseluruhan hasil penelitian saya sendiri atau karya saya sendiri dan dirujuk pada sumbernya.

Jember, 23 September 2023

UNIVERSITAS ISLAM NE
KIAI HAJI ACHMAD S
J E M B E R



Alifil Fauzia FS.

T20194055

Lampiran 2

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	TUJUAN PENELITIAN	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
1	2	3	4	5
Pengembangan Media Komik Cerita Anak Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 MIN 5 Silo Jember	<p>a. Bagaimana pengembangan pembelajaran dengan media komik cerita anak untuk keterampilan membaca pada pelajaran bahasa indonesia kelas 2 Min 5 Silo ?</p> <p>b. Bagaimana kelayakan penggunaan media komik cerita anak untuk keterampilan membaca pada pelajaran bahasa indonesia kelas 2 Min 5 Silo ?</p>	<p>a. Mengembangkan media pembelajaran menggunakan media komik cerita anak yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran agar siswa dapat termotivasi untuk mengembangkan minat dan keterampilan membaca siswa kelas 2 Min 5 Silo.</p> <p>b. Mengetahui hasil pengujian produk komik cerita anak, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk keterampilan membaca pada pelajaran bahasa indonesia kelas 2 Min 5 Silo.</p>	<p>a. Observasi</p> <p>b. Wawancara</p> <p>c. Angket</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Angket ahli media 2) Angket ahli materi 3) Angket ahli pembelajaran 4) Angket peserta didik <p>d. Dokumentasi</p>	<p>a. Jenis penelitian menggunakan (RnD) model ADDIE</p> <p>b. Tempat penelitian di MIN 5 Silo Jember</p> <p>c. Prosedur pengembangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Analisis 2) Desain 3) Pengembangan 4) Implementasi 5) Evaluasi

Lampiran 3

Pedoman penelitian (wawancara)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas	Pada saat pembelajran dikelas saya menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi.
2.	Apakah peserta didik memperhatikan dengan baik?	Sebagian peserta didik memperhatikan dengan baik dan sebagian lainnya main-main. Mungkin karena merasa bosan dengan materi yang jelaskan. Dan peserta didik sangat suka pelajaran berhitung daripada pembelajaran membaca pada bahasa inndonesia karena hanya terdapat tulisan saja.
3.	Bagaimana proses pembelajaran di kelas, apa menggunakan media pembelajaran atau tidak ?	Pembelajran di kelas sangat jarang sekali menggunakan media
4.	Kenapa dalam pembelajaran jarang menggunakan media pembelajaran?	Karena keterbatasan waktu pembuatan media, dan kurangnya kreatifitas dari guru
5.	Pada saat pembelajaran, media apa yang digunakan dan yang menarik perhatian dari siswa?	Media pembelajaran yng digunakan lebih sering menggunakan ppt bergambar. Peserta didik sangat suka jika media itu banyak gambarnya. Paling semangat jika sudah ada gamabr-gambar yang menarik.
6.	Bagaimana pendapat Ibu mengenai pengembangan media pembelajaran yang peneliti kembangkan?	Merupakan sebuah terobosan baru, dan bisa dicontoh teman-teman pendidik lain untuk membuat media pembelajaran, jadi guru biar tidak fokus menggunakan ceramah saja.

J E M B E R

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan pendidikan : MIN 5 JEMBER
Kelas : II AI - Kautsar
Tema : (tema 8) Keselamatan di Rumah dan Perjalanan
Subtema : (subtema 2) Menjaga Keselamatan di Rumah
Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 1 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.10. Mencermati penggunaan huruf kapital (nama Tuhan, nama orang, nama agama) serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang	3.10.1. Membaca teks pendek yang di dalamnya memuat aturan penggunaan huruf kapital (nama orang) dengan lafal dan intonasi yang tepat. (C1)

benar.	3.10.2. Menemukan penggunaan huruf kapital (nama orang) sesuai aturan pada teks yang telah dibaca dengan benar. (C4)
4.10. Menulis teks dengan menggunakan huruf kapital (nama Tuhan, nama agama, nama orang), serta tanda titik dan tanda tanya pada akhir kalimat dengan benar.	4.10.1. Menulis teks pendek dengan memperhatikan aturan penggunaan huruf kapital (nama orang) dengan tepat. (C1)

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati komik, siswa dapat membaca teks percakapan yang di dalamnya memuat aturan penggunaan huruf kapital (nama orang) dengan lafal dan intonasi yang tepat.
2. Dengan tanya jawab, siswa dapat menemukan penggunaan huruf kapital (nama orang) sesuai aturan pada teks yang telah dibaca dengan benar.
3. Dengan mengamati komik, siswa dapat menulis teks pendek dengan memperhatikan aturan penggunaan huruf kapital (nama orang) dengan tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Penggunaan huruf kapital (nama orang)
2. Membaca teks pendek yang di dalamnya memuat aturan penggunaan huruf kapital.
3. Menemukan penggunaan huruf kapital (nama orang)

E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Scientific
- Metode : Ceramah, pengamatan, Tanya Jawab dan Penugasan

F. SUMBER BELAJAR DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Tematik Terpadu (Buku Tematik Terpadu kurikulum 2013 ReV.2018, jakarta : Kemnterien Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev. 2018).

2. Buku guru dan buku siswa Tema : Keselamatan di Rumah dan Perjalanan, Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu kurikulum 2013 ReV.2017, jakarta : Kemnterien Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev. 2017).
3. Media Komik

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa (Orientasi) • Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. (Nasionalisme) • Guru mengecek kehadiran peserta didik melalui absensi. • Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 	10 menit
Kegiatan inti	<p>AYO MENGAMATI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta mengamati gambar yang berhubungan dengan menjaga keselamatan di rumah. • Bertanya jawab tentang gambar. Pertanyaan yang dapat diajukan ~ misalnya: Apa saja yang dilakukan Udin dan keluarga?; Apakah kamu melakukan hal yang sama seperti Udin dan keluarga?; dan sebagainya. <p>Selanjutnya, masuk pada pembelajaran 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materi yang akan dibahas pada awal pembelajaran 1 adalah mata pelajaran bahasa Indonesia, yaitu 	15 menit

aturan penggunaan huruf kapital.



AYO MENGAMATI

- Siswa diminta mengamati dan membaca teks percakapan Udin dan kakak.
- Bertanya jawab tentang isi percakapan Udin dan kakak. Pertanyaan yang dapat diajukan
 - ~ misalnya: Apa isi percakapan Udin dan kakak?;
 - ~ Apa kesimpulanmu terhadap isi percakapan mereka?; dan sebagainya.

AYO MEMBACA (LITERASI)

- Siswa diminta mengamati gambar komik yang ditunjukkan oleh guru.
- siswa diminta menemukan aturan penggunaan huruf kapital pada kartu Pelajar.
- guru membimbing siswa tentang aturan penggunaan huruf kapital, Terutama penulisan nama orang.

	<div data-bbox="483 309 1273 696" style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #e0f2f1;"> <p style="text-align: center;">KARTU PELAJAR SD NUSANTARA</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> <p>Nama : MUTIARA</p> <p>NIS : 12345</p> <p>Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 3-9-2006</p> <p>Alamat : Jl. W. Jhon</p> </div> <div style="text-align: right;">  </div> </div> </div> <p style="color: blue; font-weight: bold; margin-top: 10px;">AYO BERLATIH</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa dibagi beberapa kelompok kemudian siswa diminta mengamati media komik yang tersedia. Kemudian siswa diminta menemukan penggunaan huruf kapital, Terutama penulisan nama orang dengan benar. Selanjutnya siswa menuliskan teks pendek dengan memperhatikan aturan penggunaan huruf kapital (nama orang) dengan tepat. <div data-bbox="531 1211 1273 1547" style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #d7ccc8; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">KARTU PELAJAR SD NUSANTARA</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> <p>Nama</p> <p>NIS</p> <p>Tempat, Tanggal Lahir</p> <p>Alamat</p> </div> <div style="text-align: right;">  </div> </div> </div>	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung (HOTS: Reflectif): <ul style="list-style-type: none"> ~ Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? ~ Apa yang akan dilakukan untuk menghargai perbedaan di sekitar? 	<p>10 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. • Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. (PPK: Religius) 	
--	--	--

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

A. Teknik Penilaian

1. Penilaian Sikap: Lembar Observasi
2. Penilaian Pengetahuan: Tes
3. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

B. Bentuk Instrumen Penilaian

1. Sikap

Petunjuk:

Berilah tanda centang (v) pada sikap setiap siswa yang terlihat

No	Nama siswa	Jujur		Disiplin		Tanggung jawab		santun		Peduli		Percaya Diri	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT
1													
2													
3													
4													
5													
dst													

Keterangan:

T : Terlihat

BT : Belum Terlihat

2. Pengetahuan

Skor maksimal : 100

Penilaian : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

Keterampilan

- Membaca kembali teks pendek yang berkaitan dengan menyusun kata menjadi kalimat yang tepat

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Kemampuan membaca teks dengan lafal yang tepat	Siswa mampu membaca teks dengan lafal yang tepat	Siswa mampu membaca setengah atau lebih bagian teks dengan lafal yang tepat	Siswa mampu membaca kurang dari setengah bagian teks dengan lafal yang tepat	Siswa belum mampu membaca teks dengan lafal yang tepat
2	Membaca teks dengan intonasi yang tepat	Siswa mampu membaca teks dengan intonasi yang tepat	Siswa mampu membaca setengah atau lebih bagian teks dengan intonasi	Siswa mampu membaca kurang dari setengah bagian teks dengan	Siswa belum mampu membaca teks dengan intonasi yang tepat

			yang tepat	intonasi yang tepat	
--	--	--	------------	------------------------	--

Mengetahui
Guru kelas II Al Kautsar

Jember, 09 Juni 2023
Peneiti ,



Qurrotul Ainiyah



Alifil Fauzia Firdauzi S.
Nim. T20194055

Materi Ajar

1. Penggunaan huruf kapital (nama orang)
2. Membaca teks pendek yang di dalamnya memuat aturan penggunaan huruf kapital.
3. Menemukan penggunaan huruf kapital (nama orang)

Menjaga Keselamatan di Rumah

1. Keselamatan di rumah banyak bentuknya. Ada keselamatan diri dan keselamatan keluarga.
2. Dalam keluarga selalu ada perbedaan jenis kelamin dan usia. Dalam pertemanan juga ada perbedaan agama dan suku bangsa. Walaupun berbeda kita harus bekerjasama. Bekerjasama merupakan wujud persatuan dalam keberagaman.
 - Contoh keberagaman dalam keluarga : bekerja bakti membersihkan perabot rumah tangga. Perabot rumah tangga yang bersih menjadi tahan lama.
 - Merawat benda-benda di rumah tanggung jawab semua anggota keluarga.
3. Dokumen keluarga adalah surat-surat berharga milik keluarga. - Contoh dokumen keluarga : Kartu Keluarga (KK), KTP, ijazah, akta kelahiran,, sertifikat tanah, dll.

Penggunaan Huruf Kapital yang Benar

1. Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama awal kalimat.

Contoh huruf kapital adalah:

Apa maksudnya?

Dia membaca buku.

Kita harus bekerja keras.

Pekerjaan itu akan selesai dalam satu jam.

2. Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama unsur nama orang termasuk julukan.

Misalnya :

Amir Hamzah
Dewi Sartika
Halim Perdanakusuma
Wage Rudolf Supratman
Jenderal Kancil
Dewa Pedang

3. Huruf kapital dipakai pada awal kalimat dalam petikan langsung.

Misalnya:

Adik bertanya, "Kapan kita pulang?"
Orang itu menasihati anaknya, "Berhati-hatilah, Nak!"
"Mereka berhasil meraih medali emas," katanya.
"Besok pagi," kata dia, "mereka akan berangkat."

4. Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama setiap kata nama agama, kitab suci, dan Tuhan, termasuk sebutan dan kata ganti untuk Tuhan.

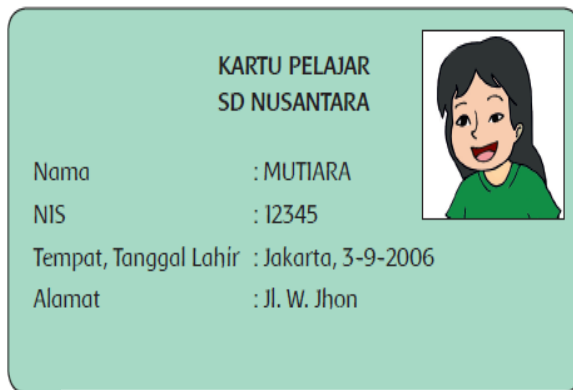
Misalnya:

Islam Alquran
Kristen Alkitab
Hindu Weda
Allah

5. Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama unsur nama gelar kehormatan, keturunan, keagamaan, atau akademik yang diikuti nama orang, termasuk gelar akademik yang mengikuti nama orang.

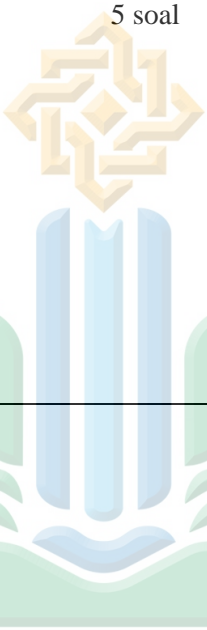
Misalnya :

Raden Ajeng Kartini
Doktor Mohammad Hatta
Agung Permana, Sarjana Hukum
Irwansyah, Magister Humaniora



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Kisi – kisi LKPD

Kompetensi dasar	Jumlah soal	Identifikasi soal
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.10 Mencermati penggunaan huruf kapital (nama Tuhan nama orang, nama agama) serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar</p> <p>4.10 Menulis teks dengan menggunakan huruf kapital (nama Tuhan, nama agama, nama orang), serta tanda titik dan tanda tanya pada akhir kalimat dengan benar</p>	<p>5 soal</p> 	<p>Essay</p>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)**

KELAS : II AL-KAUTSAR
TEMA : Keselamatan di Rumah dan Perjalanan (tema 8)
SUBTEMA : Menjaga Keselamatan di Rumah (subtema 2)
PEMBELAJARAN : 1

Nama Siswa :
Kelas :
Tanggal :

perhatikan puzzel kata dibawah ini !

Udin	Beni	di Magetan	dan	tinggal	
Kepada	Tuhan	Beni	Beribadah		
dan	Budi	bermain	Udin	bola	
Beni	Ayah	berkebun	menolong		
Ibu	Mia	membersihkan	dan	membantu	rumah

Susunlah kata acak dari puzzel di atas menjadi kalimat yang tepat !


Letakkan hasil pada kolom di bawah ini !

1. .	_____
2. .	_____
3. .	_____
4. .	_____
5. .	_____

<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.10 Mencermati penggunaan huruf kapital (nama Tuhan nama orang, nama agama) serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar</p>	<p>5 soal</p>	<p>PG</p>
<p>4.10 Menulis teks dengan menggunakan huruf kapital (nama Tuhan, nama agama, nama orang), serta tanda titik dan tanda tanya pada akhir kalimat dengan benar</p>	<p>5 soal</p>	<p>Essay</p>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

1. aqila berlibur ke yogyakarta
Penulisan yang tepat dari kalimat di atas adalah
 - a. aqila berlibur ke Yogyakarta
 - b. Aqila berlibur ke yogyakarta
 - c. Aqila berlibur ke Yogyakarta
 - d. Aqila Berlibur ke yogyakarta
 2. Kegiatan kerja bakti membersihkan lingkungan termasuk salah satu bentuk
di lingkungan masyarakat.
 - a. Disiplin
 - b. Kerja sama
 - c. Kejujuran
 - d. Penipuan
 3. Kalimat tanya biasanya diakhiri dengan tanda
 - a. Titik (.)
 - b. Seru (!)
 - c. Tanya (?)
 - d. Koma (,)
 4. Untuk menanyakan kegemaran seseorang menggunakan kata tanya
 - a. Siapa
 - b. Apa
 - c. Bagaimana
 - d. Kenapa
 5. dimas dan aqila sedang membantu ibu memasak di dapur.
 - a. Dimas Dan Aqila Sedang Membantu Ibu Memasak Di Dapur.
 - b. Dimas dan Aqila sedang membantu Ibu memasak di dapur.
 - c. Dimas dan aqila Sedang membantu ibu memasak Di dapur
 - d. dimas dan aqila sedang membantu ibu memasak di dapur.
- 
- UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Isilah titik titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat !

1. Walaupun kita berbeda suku dan bahkan agama dengan teman kita harus hidup
2. Menulis nama orang harus diawali dengan huruf
3. Kata tanya yang berguna untuk menanyakan nama seseorang adalah
4. Kerja bakti dapat membuat pekerjaan menjadi selesai.
5. Ibu berbelanja di pasar dari pukul 06.00 sampai pukul 07.00. Maka lama berbelanja Ibu adalah ... jam.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Kunci Jawaban PG

1. c. Aqila berlibur ke Yogyakarta
2. b. Kerja sama
3. c. Tanya (?)
4. b. apa
5. b. Dimas dan Aqila sedang membantu Ibu memasak di dapur

Kunci Jawaban Essay

1. Rukun
2. Besar atau kapital
3. Siapa
4. Cepat selesai.
5. 1 jam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5

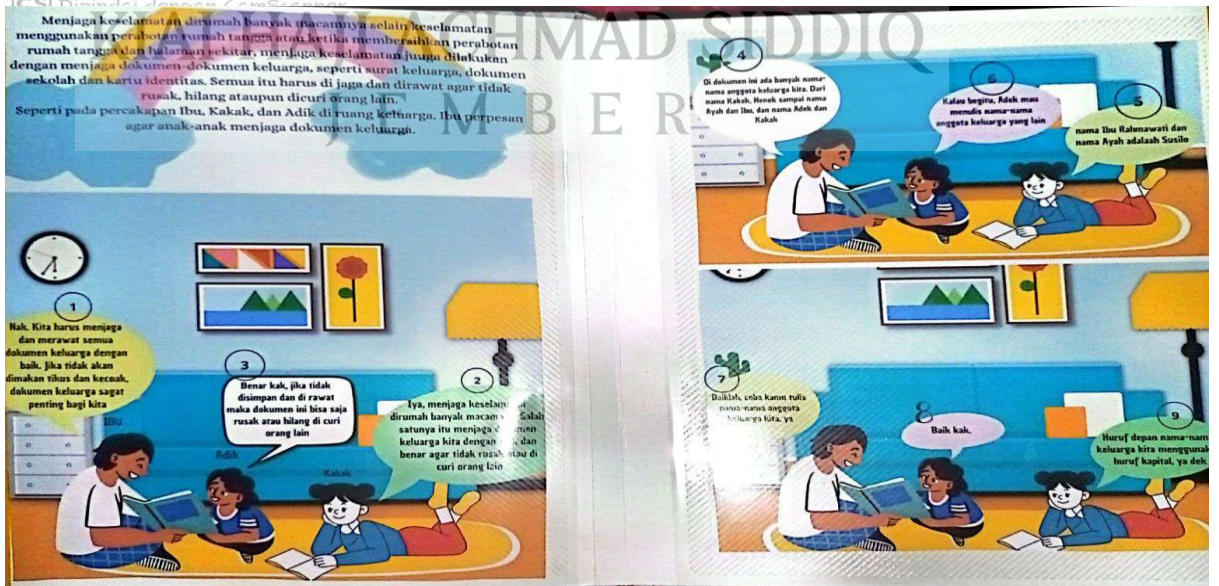
Media Pembelajaran dan buku panduan media



CS Dipindai dengan CamScanner



CS Dipindai dengan CamScanner



CS Dipindai dengan CamScanner



CS Dipindai dengan CamScanner

CS Dipindai dengan CamScanner



CS Dipindai dengan CamScanner

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 6



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2518/In.20/3.a/PP.009/05/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MIN 5 SILO

Jalan olah raga no.20 Sempolan-Silo Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194055

Nama : ALIFIL FAUZIA FIRDAUZI SANTOSO

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN KOMIK CERITA ANAK PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

KELAS 2 MIN 5 SILO-JEMBER" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Nasirudin F, S.Pd.I., M.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 23 Mei 2023

Dekan,

Makil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 7
Validasi Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-0665/In.20/3.a/PP.009/05/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. M.sholahudin Amrullah. Pd
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara M.sholahudin Amrullah. Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194055
Nama : ALIFIL FAUZIA FIRDAUZI SANTOSO
Semester : Semester sepuluh
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi : Pengembangan Komik Cerita Anak Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 MIN 5 Silo-Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 10 Mei 2023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,
MASHUDI



INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Cerita Anak Pada Pelajaran Bahasa Indonesia
Kelas 2 MIN 5 Silo-Jember
Peneliti : Alfil Fauzia Firdauzi S.
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Validator : Bapak M. Sholahuddin A. S.Pd

- Berikanlah tanda (x) pada salah satu pilihan kolom kriteria penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik dengan ketentuan:
Skor 4 : Sangat Baik
Skor 3 : Baik
Skor 2 : Kurang
Skor 1 : Sangat Kurang
- Diharapkan Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian secara lengkap pada setiap butir kriteria penilaian. Komentar, kritik, dan saran mohon ditulis di lembar masukan yang sudah disediakan.
- Atas partisipasi dan kerjasama Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

No.	Aspek	Indikator	Pilihan Jawaban			
			4	3	2	1
1.	Kriteria Penampilan Media	1. Media Pembelajaran Komik menarik	✓			
		2. Desain media komik sesuai dengan siswa kelas 2	✓			
		3. Tema pada media komik sesuai dengan materi	✓			
2.	Materi	1. Materi dalam komik lengkap	✓			
		2. Penyajian komik dapat dengan mudah dipahami siswa		✓		


		3. Bahasa yang digunakan sesuai karakter siswa	✓			
		4. Teks dan tulisan dapat dibaca	✓			
3.	Ketertarikan Media Pembelajaran	1. Media komik aman digunakan	✓			
		2. Media komik dapat dibawa kemana saja	✓			
		3. Media komik mudah digunakan	✓			
		4. Kombinasi warna yang menarik	✓			
		5. Kualitas tampilan gambar menarik perhatian siswa	✓			

Komentar, kritik, dan Saran Perbaikan.

~ Ditanya apakah bisa dikeri a nonca vout untuk mempernyabah siswa membaca.
 ~ Ditanya buku panduan dikiat yg menarik bar
 Jember

Jember, 15 Mei 2023

Abli Media


 NIP. 1992065219031006

Lampiran 8

Validasi Ahli Materi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-0737/In.20/3.a/PP.009/05/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: T20194055
Nama	: ALIFIL FAUZIA FIRDAUZI SANTOSO
Semester	: Semester Delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Komik Cerita Anak Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 MIN 5 Silo-Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 16 Mei 2023
an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



INSTRUMEN UJLAHLMATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Cerita Anak Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 MIN 5 Silo-Jember
Peneliti : Alifil Fauzia Firdauzi S.
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Validator : Bapak Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd

- Berikanlah tanda (√) pada salah satu pilihan kolom kriteria penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik dengan ketentuan:
Skor 4 : Sangat Baik
Skor 3 : Baik
Skor 2 : Kurang
Skor 1 : Sangat Kurang
- Diharapkan Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian secara lengkap pada setiap butir kriteria penilaian. Komentar, kritik, dan saran mohon ditulis di lembar masukan yang sudah disediakan.
- Atas partisipasi dan kerjasama Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

No.	Aspek	Indikator	Pilihan Jawaban			
			4	3	2	1
1.	Kesesuaian mater dengan tujuan Pembelajaran	1. Siswa dapat menemukan penggunaan huruf kapital (nama orang) sesuai aturan pada teks yang telah dibaca dengan benar	✓			
		2. siswa dapat menulis teks pendek dengan memperhatikan aturan penggunaan huruf kapital (nama orang) dengan tepat	✓			

		3. Siswa dapat membacakan teks pendek yang telah ditulis dengan lafal dan intonasi yang tepat	✓			
2	Kesesuaian materi dengan indikator Pembelajaran	1. Membaca teks pendek yang di dalamnya memuat aturan penggunaan huruf kapital (nama orang) dengan lafal dan intonasi yang tepat	✓			
		2. Menemukan penggunaan huruf kapital (nama orang) sesuai aturan pada teks yang telah dibaca dengan benar	✓			
		3. Membacakan teks pendek yang telah ditulis dengan lafal dan intonasi yang tepat	✓			
3.	Sesuai dengan karakteristik siswa kelas II	1. Materi yang disajikan tidak menimbulkan multi tafsir	✓			
		2. Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan	✓			
		3. Penyajian ilustrasi atau gambar mampu menambah pemahaman materi	✓			
		4. Bahasa yang digunakan lugas, komunikatif, dan mudah dipahami		✓		

Komentar, kritik, dan Saran Perbaikan

Makri, setoran dengan A Jelas!

.....
.....
.....



Jember, 22 Mei 2023

Ahli Materi

St.
Shidiq Andianta, S Pd., M. Pd.
NIP. 2006302

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9

Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN UJI LAPANGAN

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Cerita Anak Pada Pelajaran Bahasa Indonesia
Kelas 2 MIN 5 Silo-Jember

Peneliti : Alifil Fauzia Firdauzi S.

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Validator : Guru wali kelas 2

4. Berikanlah tanda (✓) pada salah satu pilihan kolom kriteria penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik dengan ketentuan:
- Skor 4 : Sangat Baik
Skor 3 : Baik
Skor 2 : Kurang
Skor 1 : Sangat Kurang
5. Diharapkan Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian secara lengkap pada setiap butir kriteria penilaian. Atas partisipasi dan kerjasama Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

No	Aspek	Indikator	Pilihan Jawaban			
			4	3	2	1
1	Kriteria Penampilan Media	1. Media komik mudah dioperasikan	✓			
		2. Desain media komik sesuai dengan usia perkembangan kelas II-SD	✓			
		3. Media pembelajaran menarik	✓			
		4. Materi mudah dipahami	✓			
2	Materi	1. Materi sesuai dengan KI		✓		
		2. Materi sesuai dengan KD		✓		

		3. Materi sesuai dengan Indikator dan tujuan		✓		
3	Penggunaan Media	1. Media dapat digunakan oleh guru dan peserta didik	✓			
		1. Media membantu peserta didik memahami materi	✓			

Jember, 29 Mei 2023

Wali kelas 2

Qur'atul Ainiyah
Qur'atul Ainiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 10

Angket Respon peserta didik

NAMA : Bima Al fatir Ramadani
KELAS : 2

Angket Untuk Peserta Didik Kelas II

No	Aspek Penilaian	Pilihan Jawaban			
		4	3	2	1
1	Media komik mudah digunakan	✓			
2	Media komik menarik	✓			
3	Media dapat memotivasi belajar siswa	✓			
4	Kemudahan media dalam membantu pemahaman siswa	✓			
5	Kesenangan menggunakan media komik	✓			



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

NAMA : Jihan taLita
KELAS : 2

Angket Untuk Peserta Didik Kelas II

No	Aspek Penilaian	Pilihan Jawaban			
		4	3	2	1
1	Media komik mudah digunakan	✓			
2	Media komik menatik	✓			
3	Media dapat memotivasi belajar siswa	✓			
4	Kemudahan media dalam membantu pemahaman siswa	✓			
5	Kesenangan menggunakan media komik	✓			



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

NAMA : Andini Aprilia
KELAS : 2

Angket Untuk Peserta Didik Kelas II

No	Aspek Penilaian	Pilihan Jawaban		
		4	3	2
1	Media komik mudah digunakan	✓		
2	Media komik menarik	✓		
3	Media dapat memotivasi belajar siswa	✓		
4	Kemudahan media dalam membantu pemahaman siswa	✓		
5	Kesenangan menggunakan media komik	✓		



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 5 Jalan Olahraga no.20 Sempolan – Silo - Jember Telepon (0331) 7541853, Email : minegerispl@gmail.com	
SURAT KETERANGAN NOMOR : 406/MI.32.15.05/PP.00.9/08/2023		
Yang bertanda tangan dibawah ini :		
Nama	: Nasirudin. F, S. Pd.I, M. Pd.I	
NIP	: 198102102005011001	
Pangkat/Gol.Ruang	: Penata Tk.I/IIId	
Jabatan	: Kepala MIN 5 Jember	
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :		
Nama	: Alifil Fauzia Firdauzi Santoso	
Tempat,Tanggal Lahir	: Blitar, 17 Mei 1999	
NIM	: T20194055	
Pekerjaan	: Mahasiswa UIN KHAS Jember	
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan	
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	
Judul Skripsi	: <u>PENGEMBANGAN KOMIK CERITA ANAK PADA</u> <u>PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 2 MIN 5 JEMBER.</u>	
Yang bersangkutan telah selesai melaksanakan Penelitian di MI Negeri 5 Jember, Tahun Pelajaran 2022/2023, mulai tanggal 15 Juni 2023 s.d 5 Juli 2023.		
Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.		
<p>Jember, 5 Juli 2023 Kepala MIN 5 Jember</p>  Nasirudin F, S.Pd.I., M.Pd.I.		

Lampiran 12

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN DI MIN 5 SILO JEMBER

No	TANGGAL	KEGIATAN	TANDA TANGAN
1.	9 Mei 2023	Observasi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 MIN 5 Jember	
2.	15 Mei 2023	Wawancara dengan guru kelas 2 dengan Ibu Qurrotul Ainiyah	
3.	10 Mei 2023	Menyerahkan surat ijin penelitian kepada kepala sekolah min 5 Jember	
4.	16 Mei 2023	Validasi media komik dengan ahli media bapak Sholahudin, M.Pd.	
5.	30 Mei 2023	Validasi materi Bahasa Indonesia pada komik oleh bapak Sidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd	
6.	14 Juni 2023	Penerapan produk media komik pada kelas 2 MIN 5 Jember	
7.	14 Agustus 2023	Permohonan surat selesai penelitian	

Jember, 24 Juni 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah MIN 5 Jember

UNIVERSITAS ISLAM AGRI
KIAI HAJI ACHMAD SIDIQ
J E M B E



Nasirudin F. S.Pd., M.Pd.I

Lampiran 13
Proses pembelajaran dikelas



Penggunaan media komik

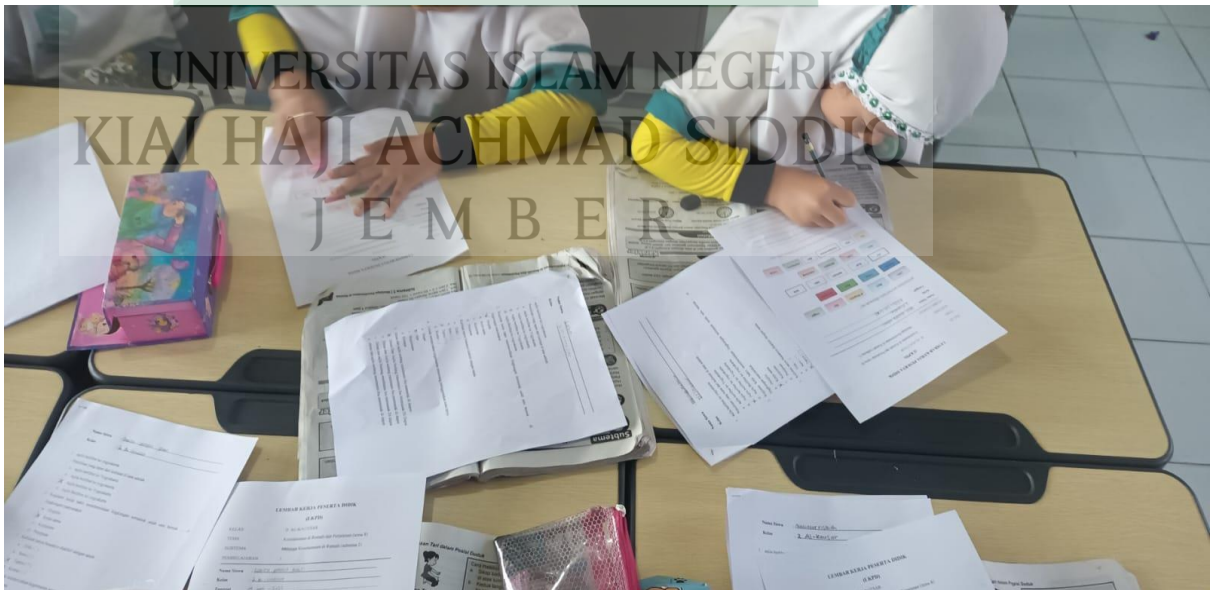




UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



Proses mengerjakan lkpd





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

RIWAYAT HIDUP



Nama : Alifil Fauzia Firdauzi Santoso
Nim : T20194055
Tempat/Tgl Lahir : Blitar, 17 Mei 1999
Alamat : Jl. Udang windu lama, krajan, mangli. Kec.
Kaliwates
Kab. Jember
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
E-mail : alifilfauziafirdauzis@gmail.com
Riwayat Pendidikan

1. TK Al-hidayah : 2004-2005
2. MI Al-Hidayah : 2006-2012
3. SMP Muhammadiyah 1 jember : 2013- 2015
4. SMA Muhammadiyah 3 jember : 2015-2018
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember : 2019

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R