

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK DIDAKTIS
BERBASIS KEARIFAN LOKAL
MATERI UNGKAPAN PERMINTAAN MAAF DAN TOLONG
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 2
DI MI AL-ISHLAH SUMBERANYAR LUMAJANG**

TESIS



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :

DIANA FALHABIBAH SAIFUR RIDZAL
NIM. 223206040002

**PROGRAM MAGISTER
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
2024**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK DIDAKTIS
BERBASIS KEARIFAN LOKAL
MATERI UNGKAPAN PERMINTAAN MAAF DAN TOLONG
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 2
DI MI AL-ISHLAH SUMBERANYAR LUMAJANG**

TESIS

Diajukan Kepada Pascasarjana Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dosen Pembimbing

1. Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag.
2. Dr. Mu'alimin, S.Ag., M.Pd.I



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

Oleh :

DIANA FALHABIBAH SAIFUR RIDZAL
NIM. 223206040002

**PROGRAM MAGISTER
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
2024**

PERSETUJUAN

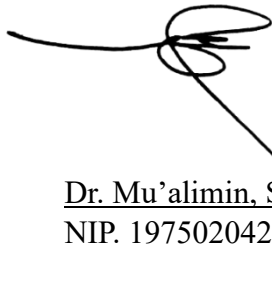
Tesis dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Komik Didaktis Berbasis Kearifan Lokal Materi Ungkapan Permintaan Maaf dan Tolong Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 Di MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang”** yang ditulis oleh Diana Falhabibah Saifur Ridzal ini, telah disetujui untuk diuji dan dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Jember, 14 Maret 2024
Pembimbing I



Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag.
NIP. 196806131994022001

Jember, 14 Maret 2024
Pembimbing II



Dr. Mu'alimin, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197502042005011003

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Komik Didaktis Berbasis Kearifan Lokal Materi Ungkapan Permintaan Maaf dan Tolong Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 Di MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang”** yang ditulis oleh Diana Falhabibah Saifur Ridzal ini, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember pada hari Senin tanggal 01 April 2024 dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

DEWAN PENGUJI

1. Ketua Penguji : Dr. H. Moh. Sutomo, M.Pd. (.....)
2. Anggota
 - a. Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd. (.....)
 - b. Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag. (.....)
 - c. Dr. Mu'alimin, S.Ag., M.Pd.I. (.....)

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

Jember, 23 April 2024
Mengesahkan,
Pascasarjana UIN KH. Achmad Siddiq Jember
Direktur,



Prof. Dr. Moch. Chotib, S.Ag., M.M.
NIP. 197107272002121003

ABSTRAK

Diana Falhabibah Saifur Ridzal, 2024, Pengembangan Bahan Ajar Komik Didaktis Berbasis Kearifan Lokal Materi Ungkapan Permintaan Maaf dan Tolong Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 di MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang. Tesis. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Pembimbing I: Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag. Pembimbing II: Dr. Mu'alimin, S.Ag., M.Pd.I

Kata Kunci: bahan ajar komik, kearifan lokal.

Pada pembelajaran dikelas 2, materi ungkapan permintaan maaf dan tolong diajarkan kepada siswa, yaitu terdapat pada semester genap Bab I berteman dalam keragaman, dengan materi menggunakan kata ajaib yang mana terdapat ungkapan permintaan maaf dan tolong. Hal ini, mendorong guru untuk mengembangkan strategi dan inovasi agar siswa dapat memahami isi bacaan dengan menggunakan bahan ajar komik. Komik adalah sebuah susunan gambar yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada si pembaca.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Menghasilkan Bahan Ajar Komik Didaktis Berbasis Kearifan Lokal Materi Ungkapan Permintaan Maaf dan Tolong Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 di MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang. (2) Mengetahui Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Komik Didaktis Berbasis Kearifan Lokal Materi Ungkapan Permintaan Maaf dan Tolong Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 di MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang. (3) Mengetahui efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Komik Didaktis Berbasis Kearifan Lokal Materi Ungkapan Permintaan Maaf dan Tolong Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 di MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang.

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D), dengan menggunakan model pengembangan ASSURE. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif yang berupa deskriptif dalam bentuk kalimat yang berupa kritik dan saran dari validator ahli materi, bahasa dan media. Dan data kuantitatif yang diperoleh dari skor angket penilaian validator ahli materi, bahasa, media, dan hasil penilaian pretest-posttest siswa.

Hasil penelitian dan pengembangan (1) Proses pengembangan bahan ajar cetak berbentuk komik didaktis mengikuti tiga tahapan: 1) pembuatan bahan ajar cetak berbentuk komik didaktis, 2) mengukur kelayakan bahan ajar komik didaktis, 3) mengukur efektifitas bahan ajar komik didaktis. (2) hasil uji validasi materi 76%, validasi ahli bahasa 80%, dan validasi ahli desain media 78%. Dengan demikian bahan ajar ini pada kriteria baik. (3) hasil analisis *paired sample T-test* yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi hitung adalah sebesar $0,00 < 0,05$, dan selisih rata-rata antara *Pretest* dan *Posttest* adalah 15,78947. Data t-hitung sebesar 8,955 dan t-tabel sebesar 1.734. oleh karena itu t-hitung $8,955 > t$ -tabel 1.734 maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan skor *Pretest* dan *Posttest* sehingga bahan ajar komik efektif untuk digunakan.

ABSTRACT

Diana Falhabibah Saifur Ridzal, 2024, Development of Comic Didactic Teaching Materials Based on Local Wisdom Material for Expressing Apology and Help in Indonesian Subject on 2nd Grade at MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang. Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program Postgraduate State Islamic University Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Advisor I: Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag. Advisor II: Dr. Mu'alimin, S.Ag., M.Pd.I

Keywords: comic teaching materials, local wisdom.

In the second grade, the material on expressions of apology and requests for help is taught to students, specifically in the second semester, Chapter I, "Making Friends in Diversity," using magical words containing expressions of apology and requests for help. This prompts teachers to develop strategies and innovations so students can understand the reading material using comic-based teaching materials. Comics are a sequence of images aimed at conveying information to the reader.

The objectives of this research are: (1) To produce Comic Didactic Teaching Materials Based on Local Wisdom on the Topic of Expressions of Apology and Requests for Help for the Indonesian Language Lesson in 2nd Grade at MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang. (2) To determine the feasibility of developing Comic Didactic Teaching Materials Based on Local Wisdom on Expressions of Apology and Requests for Help for the Indonesian Language Lesson in 2nd Grade at MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang. (3) To determine the effectiveness of developing Comic Didactic Teaching Materials Based on Local Wisdom on Expressions of Apology and Requests for Help for the Indonesian Language Lesson in 2nd Grade at MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang.

The research method used in this study is Research and Development, commonly known as the R&D model, using the ASSURE development model. Data collection techniques in this study use qualitative data in the form of descriptive sentences consisting of criticisms and suggestions from expert validators of the material, language, and media. Quantitative data was obtained from the score of expert validator assessments of material, language, and media and the results of student pretest-posttest assessments.

The results of research and development (1) The process of developing printed teaching materials in the form of comics Didactic follows three stages: 1) making printed teaching materials in the form of comics Didactic, 2) measuring the feasibility of comic Didactic teaching materials, 3) measuring the effectiveness of comic Didactic teaching materials. (2) The results of material validation show 76% validity, language expert validation shows 80% validity, and media design expert validation shows 78% validity. Thus, this teaching material meets the criteria for being good. (3) The results of, paired sample T-test analysis shows that the calculated significance value is $0.00 < 0.05$, and the average difference between the Pre-test and post-test is 15.78947. The calculated t-value is 8.955, and the t-table value is 1.734. Therefore, the calculated t-value of $8.955 >$ the t-table value of 1.734 indicates a difference in scores between the Pre-test and post-test; thus, the comic-based teaching material is adequate.

H. Moch. Imam Machfudi, S.S., Ph.D
NIP. 19700126000031002

ملخص البحث

ديانا فلهيبية سيف الرجال، ٢٠٢٤. تطوير المواد التعليمية بالقصص المصورة على أساس مواد الحكمة المحلية للتعبير عن الاعتذار و طلب المساعدة في درس اللغة الإندونيسية للصف ٢ بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الإصلاح سوميرأنجار لوماجانج. البحث العلمي. برنامج الدراسات العليا جامعة كياهي حاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر قسم تربية مدرس المدرسة الابتدائية. تحت الاشراف: (١) الدكتورة الحاجة مسليجة الماجستير، و(٢) الدكتور معلمين الماجستير.

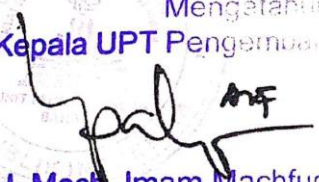
الكلمات الرئيسية: المواد التعليمية بالقصص المصورة، والحكمة المحلية

كان في تعليم اللغة الإندونيسية لطلاب الصف الثاني، تدريس المواد المتعلقة بتعبيرات عن الاعتذار وطلب المساعدة التي يتم ذلك في الفصل الدراسي الزوجي من الباب الأول الصداقة في التنوع، حيث تشتمل المادة على استخدام الكلمات السحرية من خلال عبارات الاعتذار وطلب المساعدة. وهذا يشجع المعلم على تطوير استراتيجية وابتكارية لأجل أن يتمكن الطلاب فهم محتوى القراءة باستخدام المواد التعليمية مثل القصص المصورة وهي ترتيب للصور يهدف إلى نقل معلومات المعينة للقارئ.

يهدف هذا البحث إلى (١) انتاج المواد التعليمية بالقصص المصورة على أساس الحكمة المحلية مادة التعبيرات عن الاعتذار وطلب المساعدة في درس اللغة الإندونيسية للصف ٢ بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الإصلاح سوميرأنجار لوماجانج؛ (٢) و معرفة جدوى تطوير المواد التعليمية بالقصص المصورة على أساس مواد الحكمة المحلية للتعبير عن الاعتذار و طلب المساعدة في درس اللغة الإندونيسية للصف ٢ بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الإصلاح سوميرأنجار لوماجانج(٣). معرفة فعالية تطوير مواد التدريس الهزلية القائمة على الحكمة المحلية في التعبير عن الاعتذار والمساعدة في دروس اللغة الإندونيسية للصف الثاني الابتدائي في مدرسة الإصلاح سوميرانايا لوماجانج. استخدمت الباحثة في هذا البحث طريقة البحث والتطوير ويسمى ايضا بأسلوب (R&D)، مع استخدام نموذج تطوير (ASSURE) وطريقة جمع البيانات المستخدمة هي نوعان من البيانات، هما البيانات الكيفية التي تأتي على شكل وصفي في شكل جمل تحمل نقد واقتراحات من خبراء المادة واللغة ووسائل التعليم. والبيانات الكمية التي تم الحصول عليها من نقاط تقييم خبراء المادة واللغة ووسائل التعليم، ونتائج تقييم الاختبارين التمهيدي والختامي للطلاب.

نتائج البحث والتطوير (١) تتبع عملية تطوير مواد التدريس المطبوعة في شكل رسوم هزلية ثلاث مراحل: ١ (صنع مواد تعليمية مطبوعة على شكل كاريكاتير، ٢ (قياس جدوى المواد التعليمية المصورة، ٣ (قياس فعالية المواد التعليمية المصورة). (٢) أما النتائج التي حصلت عليها الباحثة فهي أن نتائج اختبار التحقق من صحة المواد ٧٦٪، والتحقق من صحة اللغويين ٨٠٪، والتحقق من صحة خبير تصميم الوسائط ٧٨٪. وبالتالي هذه المواد التعليمية على معايير جيدة. بناء على تحليل البيانات الكمي، (٣) أظهر تحليل اختبار تي للعينة المزدوجة أن قيمة الدلالة المحسوبة كانت $0.05 > 0.00$ ، وكان متوسط الفرق بين الاختبار القبلي والبعدي 15.78947. بيانات تي-حساب هي 8.955 وتي-جدول هو 1.734. لذلك، تي-حساب $8.955 >$ تي-جدول 1,734، ويمكن استنتاج أن هناك اختلافات في درجات الاختبار القبلي والبعدي بحيث تكون المواد التعليمية المصورة فعالة في الاستخدام.

Diterjemahkan oleh:
UPT Pengembangan Bahasa
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Pada

Mengetahui
Kepala UPT Pengembangan Bahasa,

H. Moch. Imam Machfudi, S.S., Ph.D
NIP. 19700126000031002



LAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. Atas segala limpahan rahmat dan nikmatnya, sehingga tesis yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Didaktis Berbasis Kearifan Lokal Materi Ungkapan Permintaan Maaf dan Tolong pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang”, ini dapat diselesaikan . sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW yang telah membawa kita dalam keridhoan Allah SWT. Melalui agama Islam.

Tesis ini diselesaikan karena bantuan, bimbingan dan dukungan dan berbagai pihak. Oleh karena itu patutlah penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. H. Dr. Hepni, M.M. selaku Rektor UIN KHAS Jember yang telah memberi kesempatan untuk menuntut ilmu dilembaga ini.
2. Prof. Dr. Moch. Chotib, S.Ag., M.M. selaku Direktur Pascasarjana yang telah memberikan bimbingan yang bermanfaat.
3. Dr. H. Moh. Sutomo, M.Pd. selaku ketua program studi PGMI dan Ketua Dewan Penguji yang memberikan saran dan masukan untuk kesempurnaan penulisan tesis ini dan yang telah membantu berjalannya sidang tesis dari awal hingga akhir.
4. Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd. selaku penguji utama yang memberikan kritik, saran dan masukan untuk kesempurnaan penulisan tesis ini.

5. Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu membantu, memotivasi, dan memberikan bimbingan dalam penulisan tesis ini.
6. Dr. Mu'alimin, S.Ag., M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu membantu, memotivasi, dan memberikan bimbingan dalam penulisan tesis ini.
7. Dr. Khotibul Umam, M.A selaku Validator ahli bahasa, Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd. selaku Validator ahli materi, dan Dr. Andi Suhardi, S.T., M.Pd. selaku Validator ahli media, yang telah memberikan saran dan kritik dalam penyusunan bahan ajar sehingga bahan ajar ini layak digunakan.
8. Seluruh dosen pascasarjana UIN KHAS Jember yang telah banyak memberikan ilmunya kepada saya, sehingga bisa menyelesaikan studi.
9. H. Adianto, M.Pd. selaku kepala sekolah MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang, yang telah memberikan izin penelitian.
10. Islamiyah, S.Pd. selaku wali kelas sekaligus guru Bahasa Indonesia di MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang, yang telah banyak membantu dalam mendapatkan data kegiatan penelitian.
11. Teman-teman seperjuangan di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan hingga terselesaikannya tesis ini.
12. Orang tua saya tercinta, Bapak Saifur Rohman dan Ibu Barizatul Hasanah Serta Adik Rieza Sofwan Naksaban Diah yang menjadi semangat utama dan motivasi saya dalam perkuliahan dari awal hingga pada tahap menyelesaikan

pendidikan pada jenjang S2 untuk memperoleh ilmu dan gelar Magister Pendidikan.

Semoga penyusunan tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Jember, 22 April 2024



Diana Falhabibah Saifur Ridzal
NIM.223206040002



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

DAFTAR ISI

COVER -----	i
HALAMAN JUDUL -----	ii
HALAMAN PERSETUJUAN -----	iii
HALAMAN PENGESAHAN -----	iv
ABSTRAK -----	v
KATA PENGANTAR -----	ix
DAFTAR ISI -----	xii
DAFTAR TABEL -----	xiv
DAFTAR GAMBAR -----	xvi
DAFTAR LAMPIRAN -----	xvii
BAB I PENDAHULUAN -----	1
A. Latar Belakang Penelitian-----	1
B. Rumusan Masalah Penelitian Pengembangan-----	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan-----	6
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan-----	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan-----	9
F. Asumsi dan Batasan Penelitian-----	11
G. Definisi Istilah-----	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA -----	14
A. Penelitian Terdahulu-----	14
B. Kajian Teori-----	31
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN -----	51
A. Model Penelitian dan Pengembangan-----	52

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	54
C. Uji Coba	59
1. Desain Uji Coba.....	59
2. Subjek Uji Coba.....	60
3. Jenis Data	60
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	61
5. Teknik Analisis Data	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	67
A. Penyajian Data Uji Coba.....	67
B. Analisis Data Uji Coba.....	81
C. Revisi Produk.....	97
BAB V KAJIAN DAN SARAN	109
A. Kajian Produk yang Dikembangkan	109
B. Saran Pemanfaatan, Dieminasi, dan Pengebangan Produk yang Lebih Lanjut.....	111
DAFTAR PUSTAKA	113
SURAT KEASLIAN TULISAN	116
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	117

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian sebelumnya.....	24
Tabel 3.1 Kisi-kisi Soal Lembar <i>Pretest</i>	62
Tabel 3.2 Kisi-kisi Soal Lembar <i>Posttest</i>	62
Tabel 3.3 Pedoman Skala Likert	64
Tabel 3.4 Kriteria Presentase.....	65
Tabel 4.1 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi.....	82
Tabel 4.2 Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa	84
Tabel 4.3 Instrumen Lembar Validasi Ahli Desain Media	86
Tabel 4.4 Analisis Hasil <i>Pretest</i> Uji Lapangan Awal	88
Tabel 4.5 Analisis Hasil <i>Posttest</i> Uji Lapangan Awal.....	89
Tabel 4.6 Analisis Hasil <i>Pretest</i> Uji Coba Lapangan Akhir	90
Tabel 4.7 Analisis Hasil <i>Posttest</i> Uji Coba Lapangan Akhir	93
Tabel 4.8 Analisis Hasil Uji Coba Lapangan Awal dan Akhir	93
Tabel 4.9 Hasil Analisis Uji Beda <i>Paired Sample T-test</i> Kelompok Kecil	94
Tabel 4.10 Hasil Analisis Uji Beda <i>Paired Sample T-test</i> Kelompok Besar.....	95
Tabel 4.11 Hasil Output SPSS Kelompok Kecil	96
Tabel 4.12 Hasil Output SPSS Kelompok Besar	96
Tabel 4.13 Revisi ukuran komik	98
Tabel 4.14 Revisi Judul pada komik	99
Tabel 4.15 Revisi capaian pembelajaran, profil pelajar pancasila, dan tujuan pembelajaran pada komik.....	100
Tabel 4.16 Revisi pengenalan tokoh karakter pada komik	102
Tabel 4.17 Revisi Penggunaan Font pada komik	104
Tabel 4.18 Revisi Karakter Pada Komik.....	105

Tabel 4.19 Revisi Nomor Halaman Pada Komik 106

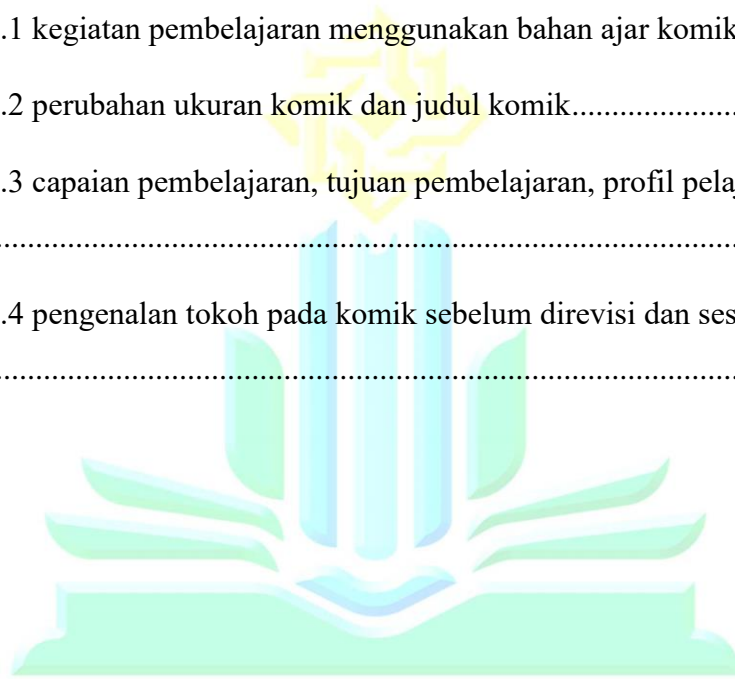
Tabel 4.20 Revisi penambahan Karakter pada cerita komik 107



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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model ASSURE	54
Gambar 3.2 Desain Eksperimen <i>pretest-posttest</i>	65
Gambar 4.1 kegiatan pembelajaran menggunakan bahan ajar komik.....	74
Gambar 4.2 perubahan ukuran komik dan judul komik.....	76
Gambar 4.3 capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, profil pelajar pacasila.	77
Gambar 4.4 pengenalan tokoh pada komik sebelum direvisi dan sesudah direvisi	79



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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Permohonan Ijin Penelitian.....	117
Lampiran 2: Surat Selesai Penelitian	118
Lampiran 3: Foto-Foto Kegiatan Uji Coba Lapangan	119
Lampiran 4: Gambar Kegiatan <i>Pretest-Posttest</i>	120
Lampiran 5: Daftar Nama Siswa Kelas 2 MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang	121
Lampiran 6: Instrumen Wawancara	122
Lampiran 7: Jadwal Kegiatan Penelitian	123
Lampiran 8: Riwayat Hidup.....	125
Lampiran 9: Surat Validasi Ahli Materi	127
Lampiran 10: Curriculum Vitae Ahli Materi.....	128
Lampiran 11: Angket Validasi Ahli Materi	129
Lampiran 12: Surat Validasi Ahli Media.....	131
Lampiran 13: Curriculum Vitae Ahli Media	132
Lampiran 14: Angket Validasi Ahli Media.....	133
Lampiran 15: Surat Validasi Ahli Bahasa	135
Lampiran 16: Curriculum Vitae Ahli Bahasa	136
Lampiran 17: Angket Validasi Ahli Bahasa	137
Lampiran 18: Surat Keterangan Translate Abstrak UPB	139
Lampiran 19: Tabel Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi, Bahasa, dan Desain	140
Lampiran 20: Lembar Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	142
Lampiran 21: Hasil Output SPSS Kelompok Keci dan Kelompok Besar	143
Lampiran 22: Surat Keterangan Hasil Turnitin.....	144
Produk yang Dikembangkan	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar di dalamnya dapat berupa materi tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dicapai peserta didik terkait kompetensi dasar tertentu.¹ Pada dasarnya seorang guru harus memiliki banyak kemampuan dalam mengajar, yang utama adalah guru SD. Karena guru SD akan menghadapi peserta didik yang akan memahami materi dengan benda yang konkret, penjelasan sederhana dan luas, dan bahan ajar yang menyenangkan untuk dipelajari.

Guru juga harus mampu mengembangkan bahan ajar, dengan pengembangan bahan ajar membuat pembelajaran lebih menyenangkan, efektif, efisien, dan tidak melenceng dari tujuan pembelajaran.² Faktor penting dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah penggunaan bahan ajar. Dimana dengan menggunakan bahan ajar yang menarik dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru terhadap peserta didik, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan bahan ajar yang menarik dalam pembelajaran akan memicu

¹ Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), 1.

² Ina Magdalena, dkk., *Analisis Pengembangan Bahan Ajar*; Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol. 2, No. 2, Juli 2020, 171. (<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>).

suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi para peserta didik. firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

*Artinya: keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.*³

Bahan ajar yang cocok dalam pembelajaran yaitu bahan ajar berbentuk grafis yaitu komik. Dengan menggunakan bahan ajar komik peserta didik tidak terasa sedang belajar sambil bermain. Wujud media ini berupa media sederhana dengan kumpulan karakter kartun yang terangkum satu buku komik. Komik dapat mempengaruhi peserta didik dalam proses pembelajaran.⁴

Komik didefinisikan sebagai bentuk kartu yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar yang dirancang untuk dapat memberikan kepada para pembaca khususnya peserta didik. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata. Dan dapat menghibur pembaca khususnya anak usia dini.⁵

³ Terjemahan Kemenag 2019, surat An-Nahl: 44

⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), 126

⁵ Irmayanti Nur Aini, Agus Nuryatin, "Pengembangan Buku Komik Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai dan Isi Cerita Hikayat," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 8 No. 2 (2019), 110.

Peneliti mengembangkan komik berbentuk cetak dengan menggunakan jenis didaktis karena komik ini memiliki fungsi hiburan dan juga dimanfaatkan secara langsung untuk tujuan edukatif atau pendidik.

Pengembangan komik didaktis diperlukan unsur-unsur dalam pengembangannya, sehingga dapat memenuhi syarat komik didaktis sebagai bahan pembelajaran.⁶ Komik bersifat didaktis karena gambar memiliki cara ampuh untuk menyampaikan berbagai gagasan kepada anak-anak dan publik yang buta huruf.⁷ Oleh karena itu dengan adanya buku komik menjadi alternatif bahan pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau informasi kepada siswa. Selain itu akan memotivasi siswa agar semangat belajar dan tidak merasa bosan karena didalam buku komik terdapat perpaduan cerita, ilustrasi, gambar, dan warna yang dapat menjadi sarana rekreasi sekaligus edukasi siswa.

Sesuai dengan amanah Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 pada pasal 8 dinyatakan bahwa kompetensi yang harus dimiliki guru adalah: a. Kompetensi pedagogis, b. Kompetensi kepribadian, c. Kompetensi sosial dan d. Kompetensi profesional. Berdasarkan empat kompetensi tersebut, maka kompetensi inti yang wajib dimiliki seorang guru adalah: (1) mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pembelajaran yang diampu, (2) menyelenggarakan kegiatan

⁶ Eddy Noviana, Munjiatun, dan Nofrico Afendi, "Media Pembelajaran Komik Sebagai Sarana Literasi Informasi Dalam Pendidikan Mitigasi Bencana di Sekolah Dasar", Prossiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar, (2019), 65.

⁷ Irmayanti Nur Aini, Agus Nuryatin, "Pengembangan Buku Komik... 110

pembelajaran yang mendidik, (3) mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif dan (4) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.⁸

Kompetensi penggunaan bahan ajar idealnya telah dikuasai guru secara baik, namun pada kenyataannya guru belum menggunakan bahan ajar yang bervariasi dalam menjelaskan materi pembelajaran sehingga dalam melakukan proses pembelajaran masih bersifat konvensional.⁹ Dampak dari pembelajaran konvensional antara lain aktivitas guru lebih dominan dan sebaliknya peserta didik kurang aktif karena lebih cenderung menjadi pendengar. Kualitas program pendidikan di pengaruhi oleh banyak faktor seperti kualitas peserta didik, kualitas guru, kualitas dan ketersediaan media pembelajaran, kurikulum, fasilitas, sarana, pengelola dan sebagainya.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam pendidikan. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009 Pasal 25 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara serta Lagu Kebangsaan, menyatakan bahwa Bahasa Indonesia berfungsi sebagai jati diri bangsa, kebanggaan nasional, sarana pemersatu berbagai suku bangsa, sarana komunikasi antar daerah dan antar budaya daerah. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya Bahasa Indonesia untuk diajarkan kepada siswa.¹⁰

⁸ Menteri Pendidikan Nasional, *Undang- Undang Guru dan Dosen (UU RI No. 4 Th. 2005)*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), 8.

⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran cetak ke-2*, (Yogyakarta : Gava Media, 2013). 4.

¹⁰ Undang-undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009.

Materi yang peneliti ambil dalam penelitian adalah salah satu materi Pada pelajaran bahasa Indonesia kelas 2, terdapat pada semester genap bab I berteman dalam keragaman, dengan materi menggunakan kata ajaib. Didalam materi menggunakan kata ajaib terdapat beberapa pembahasan yakni, menggunakan kata tolong, menggunakan kata silahkan, menggunakan kata terima kasih, menggunakan kata permisi, dan menggunakan kata maaf. Peneliti disini menggunakan materi menggunakan kata maaf dan tolong dalam bahan ajar komik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 2 MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang ini masih menggunakan bahan ajar pada umumnya yakni menggunakan buku guru dan buku siswa seperti buku LKS dan buku paket, yang mana pada bahan ajar tersebut lebih banyak tulisan dari pada gambar dan membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran. Sedangkan guru dalam proses pembelajaran sangat jarang sampai tidak pernah menggunakan media ataupun bahan ajar lain selain buku siswa, sedangkan untuk menggunakan media berbasis digital sarana dan prasarana di MI Al-Ishlah Sumberanyar ini kurang memadai, seperti LCD Proyektor yang hanya terdapat satu LCD Proyektor yang mana tidak pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan hanya digunakan jika terdapat kegiatan-kegiatan tertentu. Sedangkan untuk anak kelas 2 MI mereka lebih suka mengamati hal-hal bergambar dan bermain dari pada belajar, hal tersebut menunjukkan bahwa gaya belajar kelas 2 MI adalah

visual. Dengan bahan ajar komik ini diharapkan dapat membantu siswa belajar secara aktif dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar komik didaktis berbasis kearifan lokal materi permintaan maaf dan tolong pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar komik didaktis berbasis kearifan lokal materi permintaan maaf dan tolong pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang?
3. Bagaimana efektivitas bahan ajar komik didaktis berbasis kearifan lokal materi permintaan maaf dan tolong pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Menjelaskan bahan ajar komik didaktis berbasis kearifan lokal materi permintaan maaf dan tolong pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 MI AL-Ishlah Sumberanyar Lumajang.
2. Menganalisis kelayakan bahan ajar komik didaktis berbasis kearifan lokal materi permintaan maaf dan tolong pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 MI AL-Ishlah Sumberanyar Lumajang.

3. Menganalisis efektivitas bahan ajar komik didaktis berbasis kearifan lokal materi permintaan maaf dan tolong pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini berupa bahan ajar komik cetak yang berbasis kearifan lokal. Dalam setiap pengembangan yang dilakukan, dimasukkan nilai-nilai kearifan lokal yang sesuai dengan materi pada tema yang dikembangkan, agar pengembangan bahan ajar dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang lebih efektif.

Spesifikasi lengkap produk yang dihasilkan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa buku cerita berbentuk komik didaktis cetak yang berukuran kecil dengan ukuran A5, dengan menggunakan kertas *Lamglosy* dengan menggunakan font *metaonia*.
2. media ini dibuat menggunakan Pixton Comic dalam menggambar karakter dan latar belakang gambar dan aplikasi Powerpoint dalam pengeditan gambar
3. Memiliki tampilan menarik dengan gambar tokoh dan latar belakang yang *full color* karena pengenalan warna pada anak dapat merangsang penglihatan dan merangsang anak dalam mengenal serta mengekspresikan warna yang ada dilingkungan seperti menyebutkan

warna daun hijau, apel merah, dan lain sebagainya.¹¹ disertai dengan balon kata yang menunjukkan dialog antar tokoh. Hal ini dapat membantu anak yang gaya belajarnya adalah visual.

4. Media yang dikembangkan adalah bahan ajar komik berbasis kearifan lokal materi ungkapan permintaan maaf dan tolong pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 semester 2 pada bab I berteman dengan keragaman, dengan materi menggunakan kata ajaib yang terdiri dari beberapa pembahasan, akan tetapi peneliti hanya mengambil pembahasan mengenai ungkapan permintaan maaf dan tolong.
5. Komik berbasis kearifan lokal ini terdiri dari 36 halaman. Halaman pertama berisi cover judul, gambar tokoh, ilustrator/nama pembuat, halaman berikutnya berisi pengantar pada komik, halaman selanjutnya berisi skema penyajian komik yang terdiri dari bagian-bagian isi komik, halaman selanjutnya terdapat bagian 1 pengenalan tokoh karakter, dan halaman selanjutnya merupakan isi cerita, dan bagian 2 terdapat pendalaman materi, dan bagian 3 terdapat latihan soal, dan halaman terakhir adalah cover sampul belakang yang diberi pedoman penggunaan komik.
6. Tokoh-tokoh yang ada dalam komik memiliki latar agama yang berbeda-beda.

¹¹ Hidayati, S. R. S. W. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Kegiatan Mencampur Warna Di TK Kehidupan Elfhalyu Tenggara*. Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), (2020). 24.

Konten isi berupa materi pembelajaran bahasa Indonesia ungkapan permintaan maaf dan tolong dengan memasukkan cerita sehari-hari dan nilai-nilai kearifan lokal dalam teks cerita.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian ini dilakukan karena bahan ajar yang digunakan di kelas 2 MI Al-Ishlah masih sangat terbatas, hanya menggunakan buku paket atau buku LKS saja. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan bahan ajar berupa komik berbasis kearifan lokal agar dapat membuat pembelajaran lebih menarik, efektif dan menyenangkan. Dan bahan ajar komik ini, belum pernah digunakan dalam pembelajaran di kelas 2 MI Al-Ishlah pada materi ungkapan permintaan maaf dan tolong pelajaran bahasa indonesia. Diharapkan bahan ajar berupa komik dapat digunakan oleh peserta didik dan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

1. Penelitian dan pengembangan dapat menghasilkan bahan ajar komik didaktis yang lebih efektif karena lebih mudah dipelajari oleh siswa secara individu dengan berupa cerita bergambar, menarik, tepat dan mudah dalam memberikan contoh materi ungkapan permintaan maaf dan tolong.

Penelitian dan pengembangan proses yang penting untuk dilakukan dalam pengembangan bahan ajar. Melalui penelitian dan pengembangan akan menjadikan bahan ajar akan lebih efektif, menarik, tepat, dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bahan ajar komik didaktis berbasis kearifan lokal dapat menciptakan suasana pembelajaran menarik, efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran.

Karakteristik dari bahan ajar komik, adalah memuat cerita dengan dibutuhkan adanya karakter dalam komik dengan berbagai macam ekspresi yang menggambarkan suasana hati dari karakter tersebut. terdapat balon kata untuk menunjukkan dialog antar karakter tokoh dan juga latar belakang yang menarik yang menunjukkan tempat tokoh karakter berada.

3. Bahan ajar komik didaktis berbasis kearifan lokal dapat menciptakan suasana pembelajaran interaktif.

Peserta didik, ketika guru sedang menjelaskan hanya dengan menggunakan buku paket atau LKS saja, mereka akan merasa bosan dan juga tidak memperhatikan guru dan pelajaran. Namun, dengan bahan ajar komik siswa akan tertarik dengan isi cerita dari komik, dan mereka dapat mencontoh bagaimana cara mengungkapkan kata maaf dan tolong seperti di dalam cerita komik.

4. Bahan ajar komik didaktis berbasis kearifan lokal bersifat fleksibel dan integratif.

Guru dapat membuat bahan ajar komik sendiri. Materi pelajaran yang ada di bahan ajar komik dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan pada waktu tertentu dan dapat diintegrasikan dengan indikator mata pelajaran lain.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Dalam uraian ini, perlu dikemukakan beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan. Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan ini adalah sebagai berikut:

Pengembangan Bahan Ajar komik didaktis berbasis kearifan lokal ini terdapat beberapa asumsi, yaitu:

- a. Bahan ajar ini digunakan sebagai alternatif belajar untuk siswa yang mempunyai gaya belajar visual.
- b. Bahan ajar ini bertujuan untuk mengembangkan minat belajar siswa dengan menggunakan komik bergambar dan berwarna warni.
- c. Dengan menggunakan bahan ajar ini, siswa dapat belajar secara aktif baik secara individu maupun kelompok.
- d. Siswa akan lebih termotivasi apabila bahan ajar yang digunakan menarik dan inovatif.
- e. Bahan komik didaktis berbasis kearifan lokal ini mencakup materi Bahasa Indonesia bab 1 berteman dalam keragaman pada materi menggunakan kata ajaib yakni ungkapan permintaan maaf dan tolong.

2. Keterbatasan Pengembangan ini adalah sebagai berikut:

Dalam pengembangan bahan ajar komik didaktis berbasis kearifan lokal ini, terdapat beberapa keterbatasan pengembangan, yaitu:

- a. Waktu dan usaha pembuatan bahan ajar komik ini memerlukan waktu dan usaha yang signifikan. Proses ini melibatkan tahap perencanaan, menentukan jalannya cerita, desain latar belakang, karakter, pengeditan dengan beberapa kali revisi.
- b. Biaya dalam pembuatan buku komik ini cukup mahal, karena menggunakan kertas lamglosy jika terkena tumpahan air gambar tidak akan luntur.

G. Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahpahaman tentang istilah-istilah yang dipakaidalam judul penelitian ini, maka istilah-istilah yang hendak peneliti jelaskan yang tergabung dalam penelitian ini anatara lain:

1. Bahan Ajar Komik Didaktis

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

Komik adalah sebuah susunan gambar yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada si pembaca.

Didaktis adalah komik yang bermaterikan tentang ideologi, ajaran-ajaran agama, kisah-kisah perjuangan tokoh dan materi-materi lainnya, didaktis mempunyai materi yang memiliki nilai-nilai pendidikan bagi para pembacanya.

Jadi bahan ajar komik didaktis adalah bahan yang digunakan untuk Guru/ instuktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan informasi pendidikan dengan cerita bergambar.

2. Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan ciri khas etika dan nilai budaya dalam masyarakat lokal yang diturunkan dari generasi ke generasi. Berdasarkan pengertian tersebut, kearifan lokal yang ada didalam cerita komik yaitu mengenalkan tarian budaya khas Lumajang yang mana termasuk dalam konten tema berteman dalam keragaman.

3. Ungkapan permintaan maaf dan tolong

Makna ungkapan permintaan maaf adalah kalimat yang dikemukakan seseorang untuk meminta ampunan atas suatu kesalahan yang telah ia lakukan.

Sedangkan ungapan permintaan tolong adalah ungkapan yang digunakan seseorang untuk meminta bantuan dari orang lain dengan menggunakan kalimat dan bahasa yang santun.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas beberapa penelitian terdahulu dan teori tentang pengembangan bahan ajar komik berbasis kearifan lokal materi ungkapan permintaan maaf dan tolong pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang. Dalam pembahasan ini antara lain meliputi: beberapa penelitian terdahulu yang terdiri dari tesis, jurnal nasional, dan jurnal internasional. Kajian teori dari pengembangan bahan ajar komik, kearifan lokal, materi ungkapan permintaan maaf dan tolong.

A. Penelitian Terdahulu

Bab ini menjelaskan tentang penelitian sebelumnya, tinjauan teoritis, dan kerangka konseptual. Berbagai peneliti telah melakukan beberapa penelitian terkait dengan pengembangan bahan ajar komik. Sebagai referensi dari penelitian-penelitian sebelumnya, penulis sajikan pada bagian ini.

Berikut adalah sebelas penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini:

1. Tesis disusun oleh Marlina Idayanti (2021), mahasiswa Universitas Muria Kudus. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Peduli Lingkungan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan metode pengembangan model Borg and Gall, Analisis data terdiri dari data kualitatif dan data

kuantitatif. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa dan guru membutuhkan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Desain pengembangan produk dilakukan dengan panel layout, perancangan tampilan dan pemilihan karakter. Skor rata-rata keseluruhan dari validasi dari ahli bahasa, materi, dan media berturut-turut adalah 3,07; 3,11 dan 3,10. Ketiganya termasuk dalam kriteria “Layak”.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama melakukan penelitian dan pengembangan media komik dan menggunakan penelitian R&D. Sedangkan perbedaannya adalah subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan menggunakan metode pengembangan model Borg and Gall, dan media komik yang dikembangkan berupa komik digital. Penelitian ini berfokus pada Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Peduli Lingkungan untuk Siswa Kelas

IV.

2. Tesis disusun oleh Mayu Syahwela (2016), mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. Dengan judul “pengembangan media komik matematika pada konsep segitiga kelas VII SMP”. Metode yang dipakai metode *Research and Development* (penelitian dan pengembangan), tapi lebih difokuskan pada proses pengembangan menggunakan metode Borg and Gal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan telah memenuhi layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk konsep segitiga. Hal ini dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi sebesar 85,23% % dinyatakan

sangat baik, dan validasi oleh ahli media sebesar 79,57% dinyatakan baik. Hasil uji efektifitas dilihat dari hasil belajar siswa, serta angket respon belajar dan angket motivasi dengan menggunakan statistik deskriptif.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama melakukan penelitian dan pengembangan media komik dan menggunakan penelitian R&D. Sedangkan perbedaannya adalah subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP dan menggunakan metode pengembangan model Borg and Gall. Penelitian ini berfokus pada Pengembangan Media komik matematika pada konsep segitiga kelas VII.

3. Tesis disusun oleh Musdalifah (2019), mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dengan judul “Pengembangan media komik digital pada pembelajaran matematika materi pengolahan data di kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research And Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap namun dalam pengembang ini peneliti menggunakan 4 tahap saja yaitu analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Hasil penelitian menunjukkan : 1) Menghasilkan produk media komik digital yang menarik, berbasis teknologi dan sesuai dengan kebutuhan siswa pada perkembangan zaman ini. 2) Produk dikembangkan melalui Pertama, analisis kebutuhan. Kedua, mendesain media pembelajaran dengan storyboard komik digital yang telah disusun, ketiga pengembangan recreating komik kemudian validasi ahli materi, media, dan guru.

Keempat implementasi guru di kelas. 3) Hasil rata-rata sebelum diterapkan media 43%, setelah diterapkan media terdapat hasil rata-rata 57% sehingga terdapat selisih 14%. Untuk membuktikan keefektifan penggunaan media komik digital dibuktikan dengan hasil uji t dimana nilai thitung $36,522 > t_{tabel} 2,048$ dengan nilai signifikan sebesar $0,00 < 0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil uji pretest dengan hasil uji posttest melalui media komik digital.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama melakukan penelitian dan pengembangan media komik dan menggunakan penelitian R&D. Sedangkan perbedaannya adalah subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI dan menggunakan metode pengembangan model ADDIE, dan komik yang dikembangkan berupa komik digital. Penelitian ini berfokus pada Pengembangan media komik digital pada pembelajaran matematika materi pengolahan data di kelas V MI.

4. Disertasi disusun oleh Cholifah Tur Rosida, mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha. Dengan judul “pengembangan komik tematik bermuatan ekoliterasi disekolah dasar”. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D). Pengembangan buku ajar dalam penelitian ini menggunakan model 4D yang terdiri dari tahap *define, design, development, dan disseminate*. Hasil dari penelitian ini adalah Produk pengembangan berupa komik tematik bermuatan ekoliterasi. Berdasarkan uji ahli materi dan bahasa, rata-rata keseluruhan mencapai

3,6 termasuk dalam kategori sangat baik. Artinya komik sudah memenuhi kompetensi yang harus dipelajari oleh siswa, baik berdasarkan kecukupan dan ketercakupan.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama melakukan penelitian dan pengembangan media komik dan menggunakan penelitian R&D. Sedangkan perbedaannya adalah menggunakan metode pengembangan model 4D. Penelitian ini berfokus pada Pengembangan pengembangan komik tematik bermuatan ekoliterasi disekolah dasar.

5. Tesis disusun oleh Dibrina Raseuki Ginting (2022). Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia Dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*) desain penelitian ini menggunakan model ADDIE. Penelitian ini menghasilkan media komik digital, khususnya pada materi subtema 2 manusia dan lingkungannya kelas V yang dikemas dalam bentuk website. Media komik digital dinilai layak untuk digunakan sebagai salah satu sumber media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli instrument yaitu ahli media dengan tingkat kelayakan 93.3 %, ahli materi sebesar 88%, dan respon guru 93,3%. Hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata minat balajar siswa pretest dengan sebesar 22,68 kemudian hasil minat belajar postest meningkat dengan xv nilai rata-rata 34,84. Hasil belajar dari perbandingan nilai rata-rata pretest dan postest dalam

pembelajaran menggunakan media komik digital yaitu nilai pretest 61 dan nilai rata-rata posttest 74,60.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama melakukan penelitian dan pengembangan media komik dan menggunakan penelitian R&D. Sedangkan perbedaannya adalah menggunakan metode pengembangan model ADDIE, subyek penelitian menggunakan siswa kelas V, dan pengembangan komiknya berupa komik digital. Penelitian ini berfokus pada Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia Dan Lingkungannya Kelas V.

6. Jurnal disusun oleh Suwarti, Alfi Laila, Erwin Putera Permana (2020). Yang berjudul “pengembangan media komik berbasis kearifan lokal untuk menentukan pesan dalam dongeng pada siswa sekolah dasar”.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Hasil penelitian ini menemukan: (1) Guru dan siswa membutuhkan pengembangan komik berbasis kearifan lokal. (2) Skor validasi oleh ahli materi sebesar 89%, oleh ahli media sebesar 82%, dan oleh ahli bahasa sebesar 84,44%. (3) Keefektifan komik yang dikembangkan komik yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil angket dan hasil pretest dan posttest. Nilai pretest siswa adalah 68 dan nilai posttest adalah 84. Sementara itu, hasil angket guru sebesar 92% dan skor angket siswa sebesar 93,75%. Berdasarkan hasil tersebut, komik yang Berdasarkan hasil tersebut, komik yang

dikembangkan sangat dibutuhkan oleh siswa dan guru, sangat valid dan sangat efektif.

7. Jurnal disusun oleh Prasita Puspita Sari, Rintis Rizkia Pangestika, Muflikhul Khaq (2023). Yang berjudul “pengembangan media komik berbasis kearifan lokal dan karakter bagi kelas IV subtema 3 bangga terhadap daerah tempat tinggal ku disekolah dasar” menggunakan metode RnD (penelitian and pengembangan) dengan model ADDIE. Analisis data menggunakan skala likert untuk menentukan kualitas produk media komik yang dikembangkan. Hasil kelayakan media komik dari ahli materi dan media dengan skor 4,5 dan 4,56 kategori “sangat baik”. Selanjutnya, kepraktisan diperoleh dari respon peserta didik pada tiga tahap uji coba yaitu dengan skor 4,4; 4,45; 4,54 kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil analisis data ahli materi, ahli media dan respon peserta didik dapat disimpulkan media komik layak untuk pembelajaran.
8. Jurnal disusun oleh Zahra Rifqa Afisa, Nur Fajrie, Ika Ari Pratiwi (2023). Yang berjudul “pengembangan media komik edukasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V MI PIM Mujahidin”. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), sedangkan model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implement, Evaluation*). Hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa adalah 93,3% ; 94% ; 94% yang menunjukkan bahwa pengembangan media komik berbasis

kearifan lokal memenuhi kriteria sangat layak. Berdasarkan nilai pretest dan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa tentang keberagaman sosial budaya masyarakat. Nilai pretest memperoleh rata-rata 59,90% dan nilai posttest memperoleh nilai 82,60%. Nilai pretest dan posttest jika dihitung menggunakan uji N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,56 termasuk ke dalam nilai sedang. Hasil uji kepraktisan keseluruhan yang dilakukan oleh guru dan siswa terhadap media komik berbasis kearifan lokal memperoleh persentase 95,71% dan 89,81% dengan kriteria sangat praktis.

9. Jurnal disusun oleh Ni Komang Restu Tri Krisnanti Udayani, I Made Citra Wibawa, Ni Wayan Rati (2021). Yang berjudul "*Development of E-Comic Learning Media on the Topic of the Human Digestive System*". "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik dengan Topik Sistem Pencernaan Manusia". Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Data hasil validasi dari para ahli kemudian dianalisis menggunakan rumus mean untuk dapat mengetahui rata-rata skor validitas media pembelajaran e-comic pada topik sistem pencernaan manusia. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor validasi media pembelajaran *e-comic* pada topik sistem pencernaan manusia yaitu 4,65 dengan kualifikasi sangat baik dan validasi materi yaitu 4,57 dengan kualifikasi sangat baik. Jadi, media pembelajaran e-comic pada topik sistem pencernaan manusia dinyatakan valid dan memiliki kualifikasi sangat baik.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan komik dan menggunakan metode penelitian R&D sedangkan perbedaannya adalah model yang digunakan adalah *ADDIE*. Dan fokus penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik dengan Topik Sistem Pencernaan Manusia.

10. Jurnal disusun oleh Ida Norma Sinta, Sri Wardani, Cepi Kurniawan (2021). Yang berjudul “*The Influence of Comic Media on Students' Concept Understanding on Chemical Bonding Materials*”. “Pengaruh Media Komik terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Ikatan Kimia”. Penelitian ini merupakan penelitian campuran (*mixed method*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata tingkat pemahaman konsep dengan pretest dan posttest adalah 12,09% dan 69,6%, persentase peningkatan sebesar 57,51%, uji normalitas pretest. pretest sebesar 0,513 ($> 0,05$), maka data tersebut normal, sedangkan posttest sebesar 0,368 ($> 0,05$), maka data tersebut sebesar 0,368 ($> 0,05$) maka data tersebut normal. Hasil uji-t dari pretest dan posttest adalah nilai thitung (27,042) $>$ ttabel (1,686). Nilai ttabel diperoleh dengan tingkat kepercayaan 95% dan df 38, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media komik terhadap pemahaman konsep siswa SMA Swasta Sumenep pada materi SMA Swasta Sumenep pada materi ikatan kimia.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komik sedangkan perbedaannya adalah metode yang digunakan adalah

mixed method. Dan fokus penelitian ini adalah Pengaruh Media Komik terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Ikatan Kimia.

11. Jurnal disusun oleh Sri Adelila Sari, Nur Fatni Amirah Harahap (2021), yang berjudul “*Development of Comic-Based Learning on Reaction Rate for Learning to be More Interesting and Improving Student’s Learning Outcomes*”, “Pengembangan Pembelajaran Berbasis Komik pada Materi Laju Reaksi agar Pembelajaran Lebih Menarik dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Metode yang digunakan adalah R&D dengan ADDIE. Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan berupa karakteristik siswa dan berupa karakteristik siswa dan mengidentifikasi media pembelajaran. Tahap desain yang dilakukan meliputi plot desain, karakter, dan skenario. Hasil desain kemudian dikembangkan, kemudian komik diberikan kepada validator untuk dilakukan uji kelayakan. Tahap implementasi dilakukan di kelas XI IPA kelas XI IPA, SMA LAB IKIP Al Washliyah Medan. Selanjutnya, hasil belajar siswa diukur pada tahap evaluasi dengan menggunakan tes. Hasil penelitian ini menemukan bahwa komik dapat dikembangkan dengan kriteria kelayakan 93,29 persen dengan kategori sangat baik. Siswa sangat sangat antusias terhadap komik kimia. Hasil belajar siswa diperoleh rata-rata 81,07, yang berarti telah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal sebesar 75. Penelitian ini menyimpulkan bahwa komik ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran kimia khususnya pada materi laju reaksi dan hasil belajar siswa mencapai kriteria baik.

Tabel 2.1
Penelitian sebelumnya

No.	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Keaslian
1	2	3	4	5
1.	Marlina Idayanti (2021), “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Peduli Lingkungan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan”.	1.Mengembangkan media media komik 2. metode pengembangan (<i>Research and Development</i>)	1. desain penelitian menggunakan Borg and Gall 2. berbasis komik digital 3. memfokuskan pada Berbasis Karakter Peduli Lingkungan	Persamaan dari penelitian ini melakukan pengembangan media komik dan menggunakan penelitian R&D. Sedangkan perbedaannya adalah subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan menggunakan metode pengembangan model Borg and Gall, dan media komik yang dikembangkan berupa komik digital. Penelitian ini berfokus pada Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Peduli Lingkungan untuk Siswa Kelas IV.

1	2	3	4	5
2.	Mayu Syahwela (2016), “pengembangan media komik matematika pada konsep segitiga kelas VII SMP”.	1. penelitian ini mengembangkan media komik 2. Penelitian ini menggunakan model R&D	1. metode penelitian Borg and Gall 2. Media Komik materi matematika 3. subyek penelitian kelas VII SMP	Persamaan dari penelitian ini pengembangan media komik dan menggunakan penelitian R&D. Sedangkan perbedaannya adalah subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP dan menggunakan metode pengembangan model Borg and Gall. Penelitian ini berfokus pada Pengembangan Media komik matematika pada konsep segitiga kelas VII.
3.	Musdalifah (2019), “Pengembangan media komik digital pada pembelajaran matematika materi pengolahan data di kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang”.	1. Mengembangkan media komik 2. Menggunakan penelitian R&D	1. Subyek penelitian kelas V MI 2. model pengembangan ADDIE	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama melakukan penelitian dan pengembangan media komik dan menggunakan penelitian R&D. Sedangkan perbedaannya adalah subyek

1	2	3	4	5
				<p>penelitian ini adalah siswa kelas V MI dan menggunakan metode pengembangan model ADDIE, dan komik yang dikembangkan berupa komik digital. Penelitian ini berfokus pada Pengembangan media komik digital pada pembelajaran matematika materi pengolahan data di kelas V MI.</p>
4.	<p>Cholifah Tur Rosida, “pengembangan komik tematik bermuatan ekoliterasi disekolah dasar”.</p>	<p>1. Penelitian ini menggunakan R&D 2. Mengembangkan media komik</p>	<p>1. menggunakan model pengembangan 4D</p>	<p>Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama melakukan penelitian dan pengembangan media komik dan menggunakan penelitian R&D. Sedangkan perbedaannya adalah menggunakan metode pengembangan model 4D. Penelitian ini berfokus pada Pengembangan</p>

1	2	3	4	5
				pengembangan komik tematik. bermuatan ekoliterasi disekolah dasar.
5.	Dibrina Raseuki Ginting (2022). "Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia Dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar".	1. Mengembangkan media media komik 2. metode pengembangan (<i>Research and Development</i>)	1. desain penelitian menggunakan ADDIE 2. berbasis komik digital 1. 3. memfokuskan pada Komik Edukatif	Penelitian ini memiliki kesamaan dengan pengembangan media komik tetapi perbedaannya adalah media komik berbasis digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia Dan Lingkungannya Kelas V
6.	Suwarti, Alfi Laila, Erwin Putera Permana (2020). "pengembangan media komik berbasis kearifan lokal untuk menentukan pesan dalam dongeng pada siswa sekolah dasar".	1. Penelitian ini menggunakan Metode <i>Research and Development</i> 2. Mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal.	Perbedaan penelitian ini terletak pada menggunakan metode ADDIE	penulis dalam penelitian ini berfokus pada Pengembangan Media Komik berbasis kearifan lokal untuk menentukan pesan dalam dongeng pada siswa sekolah dasar
7.	Prasita Puspita Sari, Rintis Rizkia Pangestika, Muflikhul Khaq (2023). "pengembangan media komik	Kemiripan yang ditemukan dari penelitian ini adalah: peneliti mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal,	perbedaan yang ditemukan dari penelitian ini adalah: subjek, lokasi, dan bahan penelitian, model pengembangan	Setelah menganalisis penelitian ini, penulis menemukan bahwapenelitian ini berfokus pada

1	2	3	4	5
	berbasis kearifan lokal bagi kelas IV subtema 3 bangga terhadap daerah tempat tinggal ku disekolah dasar”	menggunakan metode penelitian (R&D)	menggunakan model pengembangan ADDIE.	pengembangan media komik kearifan lokal dan karakter bagi kelas IV subtema 3 bangga terhadap daerah tempat tinggal ku disekolah dasar
8.	Zahra Rifqa Afisa, Nur Fajrie, Ika Ari Pratiwi (2023). “pengembangan media komik edukasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V MI PIM Mujahidin”.	peneliti mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal, menggunakan metode penelitian (R&D).	Perbedaan yang ditemukan dari penelitian ini adalah: model pengembangan ADDIE,	Penelitian ini berfokus pada pengembangan media komik edukasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V MI
9.	Ni Komang Restu Tri Krisnanti Udayani, I Made Citra Wibawa, Ni Wayan Rati (2021). “ <i>Development of E-Comic Learning Media on the Topic of the Human Digestive System</i> ”. “Pengembangan Media	Kemiripan yang ditemukan dari penelitian ini adalah: sama-sama mengembangkan komik dan menggunakan metode penelitian R&D	Perbedaan yang ditemukan dari penelitian ini adalah: model yang digunakan adalah <i>ADDIE</i>	Penelitian ini berfokus pada Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik dengan Topik Sistem Pencernaan Manusia.

1	2	3	4	5
	Pembelajaran e-komik dengan Topik Sistem Pencernaan Manusia”.			
10.	Ida Norma Sinta, Sri Wardani, Cepi Kurniawan (2021). “ <i>The Influence of Comic Media on Students' Concept Understanding on Chemical Bonding Materials</i> ”. “Pengaruh Media Komik terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Ikatan Kimia”.	Kemiripan yang ditemukan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komik.	Perbedaan yang ditemukan dari penelitian ini terletak pada metode yang digunakan adalah <i>mixed method</i> .	Penelitian ini berfokus pada Pengaruh Media Komik terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Ikatan Kimia.
11.	Sri Adelila Sari, Nur Fatni Amirah Harahap (2021), yang berjudul “ <i>Development of Comic-Based Learning on Reaction Rate for Learning to be More Interesting and Improving Student's Learning Outcomes</i> ”.	Kesamaan yang ditemukan dari penelitian ini adalah penulis menggunakan media komik, menggunakan metode penelitian (R&D).	Perbedaan yang ditemukan dari penelitian ini terletak pada fokus penelitian, subjek penelitian, instrumen penelitian, dan teknik analisis data, Subjek penelitian ini adalah kelas XI IPA, model pengembangan ADDIE.	Penelitian Ini Berfokus Pada Pengembangan Pembelajaran Berbasis Komik pada Materi Laju Reaksi untuk Pembelajaran Menjadi Lebih Menarik dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

1	2	3	4	5
	"Pengembangan Pembelajaran Berbasis Komik pada Materi Laju Reaksi agar Pembelajaran Lebih Menarik dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa".			

Berdasarkan uraian tabel di atas, dapat ditegaskan bahwa penelitian ini berbeda dengan kesebelas penelitian di atas. Sedangkan untuk penelitian yang sekarang dilakukan oleh peneliti, seperti dibawah ini:

Penelitian Diana Falhabibah Saifur Ridzal (2024), berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Kearifan Lokal Materi Ungkapan Permintaan Maaf dan Tolong Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 Di MI Al- Islah Sumberanyar Lumajang". Penelitian ini bertujuan untuk Menganalisis Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Ungkapan Permintaan Maaf dan Tolong Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 Di MI Al- Islah Sumberanyar Lumajang.

Penelitian dilakukan dengan metode R&D, dengan model pengembangan ASSURE yang terdiri dari *Analyze Learners, State Objectives, Select Strategies, Methods, Materials, Utilize Technology And Media, Require Learner Participation, Evaluate And Revise*.

B. Kajian Teori

1. Bahan Ajar Komik

a. Pengertian bahan ajar

Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Misalnya buku pelajaran, modul, *handout*, LKS, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya.¹²

Menurut *National Centre for Competency Based Training* dalam Prastowo bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Pandangan dari ahli lainnya mengatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar.¹³

Menurut Panen, mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pengertian ini menjelaskan bahwa suatu bahan ajar haruslah dirancang

¹² Andi Prastowo. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. (Yogyakarta: Diva Press. 2015), 17.

¹³ Andi Prastowo. *Panduan Kreatif... 16*.

dan ditulis dengan kaidah intruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran. Bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah “isi” dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/subtopik dan rinciannya.¹⁴

Melihat penjelasan di atas, dapat kita ketahui bahwa peran seorang guru dalam merancang ataupun menyusun bahan ajar sangatlah menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar.

Widodo dan Jasmadi dalam Lestari mengungkapkan, bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya. Pengertian ini menggmabarkan bahwa suatu bahan ajar hendaknya dirancang dan ditulis dengan kaidah instruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran.¹⁵

Pengelompokan bahan ajar menurut *Fakulte de Psychologie etdes Science de l'Education Universite de Geneve* adalah media tulis, audio visual, elektronik, dan interaktif. Dalam Majid Selanjutnya dijelaskan bahwa sebuah bahan ajar paling tidak mencakup antara lain

¹⁴ Ruhimat, *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta. PT Raja Grafindo Persada, 2011). 152.

¹⁵ Ika Lestari. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. (Padang: Akademia Permata, 2013). 1.

(1) petunjuk belajar, (2) kompetensi yang akan dicapai, (3) informasi pendukung, (4) latihan-latihan, (5) petunjuk kerja dapat berupa lembar kerja, dan (6) evaluasi.¹⁶

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah semua perangkat pembelajaran atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk keperluan suatu proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran di kelas. Bagaimana mungkin proses pembelajaran dapat berlangsung tanpa adanya bahan ajar yang disajikan kepada pembelajar. Keberadaan bahan ajar merupakan bagian dari sistem yang tidak boleh ditiadakan dalam pembelajaran. Apabila salah satu sistem itu tidak dihadirkan, maka akan mengganggu kelancaran sistem yang lainnya.

b. Tujuan bahan ajar

Kurniasih mengemukakan pendapat bahwa panduan membuat buku bahan ajar pada prinsipnya sama dengan membuat buku-buku ilmiah populer lainnya karena buku pelajaran adalah bahan atau materi pelajaran yang dituangkan secara tertulis dalam bentuk buku dan digunakan sebagai bahan pelajaran dan menjadi sumber informasi bagi siswa. Penulisan buku bahan ajar adalah dalam rangka memenuhi kebutuhan siswa bertujuan untuk: 1) menyediakan buku sesuai dengan kebutuhan siswa, serta tuntutan sebagai perkembangan teknologi atau

¹⁶ Abdul Majid. *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. (Bandung : PT. Rosdakarya Offset, 2009). 174.

kurikulum, 2) mendorong penulis atau guru untuk berkreasi dan kreatif membagikan ilmunya kepada siswa dan masyarakat, 3) mendorong penulis atau guru untuk membagikan ilmu dan pengetahuannya sesuai dengan kriteria tuntutan buku sesuai kurikulum yang berlaku dan layak terbit mencakup substansi, bahasa dan potensi pasar, 4) mendukung penulis atau guru untuk menertibkan buku sebagai pemenuhan angka kredit yang telah ditentukan pemerintah.¹⁷

Selain itu, Prastowo mengemukakan pendapat mengenai tujuan pembuatan bahan ajar. Tujuan pembuatan bahan ajar menurut Prastowo adalah sebagai berikut. 1) Membantu siswa dalam mempelajari sesuatu. 2) Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada siswa. 3)

Memudahkan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. 4) Agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.¹⁸

Kegunaan bahan ajar sebenarnya tidak terlepas dari tujuan agar bahan ajar itu menjadi lebih bermakna. Adapun tujuan penyusunan bahan ajar menurut Depdiknas adalah sebagai berikut.¹⁹

- 1) Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar

¹⁷ Kurniasih, Imas; Sani, Berlin. *Panduan Membuat Bahan Ajar Buku Teks pelajaran Sesuai dengan Kurikulum 2013*. (Surabaya: Kata Pena, 2014). 85.

¹⁸ Andi Prastowo. *Panduan Kreatif...* 26-27.

¹⁹ Depdiknas. *Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. (Jakarta: Depdiknas. 2008). 9.

yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial siswa.

- 2) Membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

c. Fungsi bahan ajar

Berdasarkan pihak-pihak yang menggunakan bahan ajar, fungsi bahan ajar menurut Dinas Pendidikan Nasional dalam Prastowo dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu fungsi bagi pendidik dan fungsi bagi peserta didik.²⁰

- 1) Fungsi bahan ajar bagi pendidik, antara lain:
 - a) Menghemat waktu pendidik dalam mengajar.
 - b) Mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator.
 - c) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi efektif dan interaktif.
 - d) Sebagai pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang semestinya diajarkan kepada peserta didik.
 - e) Sebagai alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran.

²⁰ Andi Prastowo. *Panduan Kreatif... 24-25.*

2) Fungsi bahan ajar bagi peserta pendidik, antara lain:

- a) Peserta didik dapat belajar tanpa harus ada pendidik atau teman peserta didik yang lain.
- b) Peserta didik kapan belajar kapan saja dan dimana saja ia kehendaki.
- c) Peserta didik dapat belajar sesuai kecepatannya masing-masing.
- d) Peserta didik dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri.
- e) Membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar/mahasiswa yang mandiri.
- f) Sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang harus dipelajari atau dikuasainya.

d. Jenis bahan ajar

Bahan ajar sangat beragam jenisnya, namun secara umum jenis bahan ajar menurut Depdiknas adalah sebagai berikut²¹:

- 1) Bahan ajar cetak, antara lain *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, atlas, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, model/maket.
- 2) Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.

²¹ Depdiknas. *Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005*... 11.

3) Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti seperti *video compact disk*, dan film.

4) Bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*) seperti seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), *compact disk (CD)* multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).

e. Bahan ajar cetak

Bahan ajar cetak dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk. Jika bahan ajar cetak tersusun secara baik maka bahan ajar akan mendatangkan berapa keuntungan seperti yang dikemukakan oleh Steffen Peter Ballstaedt dalam Abdul Majid yaitu : (1) Bahan tertulis biasanya menampilkan daftar isi, sehingga memudahkan guru untuk menunjukkan kepada peserta didik bagian mana yang sedang dipelajari,

(2) Biaya untuk pengadaan *relative* sedikit, (3) Bahan tertulis cepat digunakan dan dapat dengan mudah dipindah-pindah, (4) Bahan tertulis *relative* ringan dan dapat dibawa kemana-mana, (5) Bahan ajar yang baik akan dapat memotivasi pembaca untuk melakukan aktiitas seperti menandai, mencatat, membuat sketsa, (6) Pembaca dapat mengatur tempo secara mandiri.²²

Bahan ajar cetak disajikan dalam bentuk buku. Buku disusun dengan menggunakan bahasa sederhana, menarik, dilengkapi gambar, keterangan, isi buku, dan daftar pustaka. Secara umum buku dapat

²² Abdul Majid. *Perencanaan Pembelajaran*,.... 175.

dibedakan menjadi empat jenis sebagai berikut: 1) buku sumber, yaitu buku yang dapat dijadikan rujukan, referensi, dan sumber untuk kajian ilmu tertentu. 2) buku bacaan, yaitu buku yang hanya berfungsi untuk bahan bacaan, misalnya dongeng, novel, komik, dan lain sebagainya. 3) buku pegangan, yaitu buku yang biasa dijadikan pegangan guru dalam melaksanakan pembelajaran. 4) buku bahan ajar, yaitu buku yang disusun untuk proses pembelajaran dan berisi bahan-bahan atau materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai.

Berdasarkan uraian di atas, jenis bahan ajar yang akan dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah bahan ajar cetak berbentuk komik yang disusun ke dalam bentuk buku berukuran A5 dengan materi ungkapan permintaan maaf dan tolong untuk siswa kelas 2 MI.

f. Pengertian 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 “komiek” yang berarti pelawak, sedangkan dari bahasa Yunani kuno “komikos” yang

merupakan kata bentukan dari “kosmos” yang berarti bersuka ria atau bercanda.²³

Menurut Rohani (dalam Hasan Sastra Negara) komik sebagai media instruksional merupakan sebuah kartun yang dapat menggambarkan.²⁴ Sifatnya tersebut dapat membuat yang membaca menjadi menarik.

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.²⁵ Dan dapat menghibur pembaca khususnya anak usia dini.

Seperti yang diketahui, komik dapat memiliki banyak arti yang luas dan sebutan yang dapat disesuaikan dengan dimana tempat masing-masing komik tersebut akan berada. Gambar dalam komik merupakan gambar-gambar yang saling berkaitan satu sama lain, yang dapat membentuk sebuah cerita. Secara umum komik berarti cerita bergambar atau disingkat dengan cergam. Menurut McCloud (dalam Nurgiyantoro) memberikan pengertian tentang komik bahwa gambar-

²³ Burhan Nurgiyantoro, “*Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*”, (Yogyakarta: Gadjah mada university press, 2013), 409.

²⁴ 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), 70.

²⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), 126

gambar dan lambang-lambang yang berdekatan dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.²⁶

g. Karakteristik yang dimiliki komik

- 1) Pembuatan komik untuk menggambar diperlukan adanya karakter. Karakter dalam komik, yaitu pendeskripsian dari sesuatu yang akan dijelaskan di dalam komik.
- 2) Ekspresi wajah karakter. Pada saat kita menentukan ekspresi dari perasaan sang karakter yang kita buat. Misalnya, ekspresi yang digambarkan saat tersenyum, sedih, marah, kesal, atau kaget.
- 3) Balon kata, yaitu unsur utama setiap komik gambar dan kata. Keduanya saling mendeskripsikan satu sama lain. sehingga menunjukkan dialog antar tokoh.
- 4) Garis gerak, yaitu yang digambar akan terlihat hidup dalam imajinasi pembaca.
- 5) Latar, yaitu dapat menunjukkan pada pembaca konteks materi yang disampaikan dalam komik tersebut.
- 6) Panel, yaitu sebagai urutan dari setiap gambar-gambar atau materi dan untuk menjaga kelanjutan dari cerita yang sedang berlangsung.²⁷

²⁶ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. (Yogyakarta: Gajah Mada University Press. 2013). 411.

Komik merupakan kartun yang dapat mengungkapkan karakter dan sangat berperan dalam suatu cerita sangat erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca khususnya peserta didik. Komik adalah suatu bentuk cerita bergambar, terdiri atas berbagai situasi dalam cerita bersambung, kadang lebih bersifat humor.²⁸ Bagi peserta didik Sekolah Dasar perkiraan usia 7 -12 tahun yang umumnya lebih tertarik untuk membaca buku dengan gambar-gambar yang menarik, dan berwarna.

Nur'aini (dalam Eni Fariyatul Fahyuni, dkk) mengungkapkan mengenai hal yang berkaitan dengan komik, bahwa pada alam pikir anak, yaitu gambar. Pada alam pikir anak dapat berarti juga dengan kata lain adalah bahasa gambar. Tentang informasi yang peserta didik terima, dapat dipikirkan dalam bentuk konkret.²⁹ Bentuk konkret sendiri yaitu dari bentuk yang sesuai dengan pemikirannya.

Komik merupakan runtutan berupa gambar yang mengandung cerita. Pada masa lampau komik sendiri ditemukan dalam berbagai prasasti dan candi berupa runtutan gambar yang bercerita. Dengan demikian, cikal bakal terhadap komik modern dapat diawali dari komik strip yang berada di majalah dan koran-koran yang berisi

²⁷ Nunik Nurlatipah, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem*, (Jawa Barat: Jurnal Scientiae Educatia Vol. 5 No. 2 , 2015), 5.

²⁸ Nunik Nurlatipah, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik*,....78

²⁹ Eni Fariyatul Fahyuni, Imam Fauzi, *Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*, (Surabaya: Islamic Education Journal Vol. 1 No.1, ISSN 2503 – 5045 , Juni 2017), 21.

cerita-cerita lucu dan menarik, sehingga dengan seiring perkembangan zaman maka komik tidak akan dibuat dalam bentuk komik strip dan tidak akan berisi cerita lucu lagi tetapi akan lebih luas kearah tema lainnya, bisa mulai dari aksi sampai fiksi ilmiahnya. Dan seiring dengan perkembangannya komik tersebut yang dulunya hanya bersegmentasi kepada anak-anak yang mulai dikonsumsi oleh remaja dan dewasa, dari beberapa Negara menyebut komik dengan graphic novel, sekarang komik itu sendiri mulai memasuki dunia digital dan disebut dengan web comic, sedangkan di Negara Jepang komik sendiri disebut dengan manga.

Peningkatan karakter melalui media komik ini juga tak lepas dari karakteristik komik yang lain, yakni kekuatan alur cerita. Komik yang dapat dikategorisasikan sebagai buku cerita bergambar ini memang mampu menyampaikan pesan melalui alur cerita. Pesan yang disampaikan oleh komikus dapat mengalir pada diri pembaca tanpa terpengaruh apapun.³⁰

Pada media komik yang dibuat zaman sekarang banyak disukai anak Madrasah Ibtidaiyah karena komik melalui identifikasi dan karakter di dalam komik. Ketika peserta didik membaca komik ia akan memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapatkan wawasan yang luas terutama mengenai masalah pribadi dan

³⁰ Orey, M., McClendon, V. J., & Branch, R. M. *Educational media and technology yearbook*. (Santa Barbara: Libraries Unlimited. 2006). 7.

sosialnya, komik dapat menarik imajinasi peserta didik, komik mudah dibaca, bahkan peserta didik yang kurang mampu membaca sekalipun akan dapat memahami arti dari gambar tersebut.

h. Jenis-jenis komik

Komik merupakan salah satu media massa yang hadir dengan berbagai jenis. Menurut Marcel Boneff ada beberapa jenis untuk komik Indonesia, yaitu sebagai berikut :

1) Komik Wayang

Komik wayang merupakan salah satu dari hasil tradisi lama yang hadir dari berbagai sumber hindu, setelah itu diolah kemudian diperkaya dengan unsur lokal, beberapa diantaranya berasal dari kesusastraan jawa kuno, seperti Mahabarata dan Ramayana.

2) Komik Silat

Komik silat atau biasa disebut komik pencak merupakan teknik bela diri, sebagaimana karate berasal dari Jepang, atau kun tao dari Cina. Pada komik silat ini banyak sekali yang mengambil ilham dari seni bela diri dan juga legenda-legenda rakyat.

3) Komik Humor

Komik humor, yaitu setiap dalam penampilannya akan selalu menceritakan hal-hal yang lucu dan membuat pembacanya akan tertawa. Baik terhadap karakter tokoh yang biasanya akan digambarkan dengan fisik yang lucu atau jenaka maupun pada

tema yang diangkat dan dengan memanfaatkan banyak segi anekdotis.

4) Komik Roman Remaja

Komik roman remaja dalam bahasa Indonesia, kata roman sendiri jika akan digunakan sendiri selalu berarti tentang kisah cinta, sedangkan kata remaja yang digunakan untuk dapat menunjukkan bahwa komik ini ditujukan untuk kaum muda, dimana salah satu ceritanya tentu saja romantik.

5) Komik Didaktis

Kata didaktis berasal dari bahasa Yunani yakni berarti “didaktie” yang asal katanya adalah “didaskein” artinya mengajar. Didaktie dalam bahasa latinnya disebut didaktik atau didaktis.³¹ Pada komik didaktis ini merujuk kepada komik yang bermaterikan tentang

ideologi, ajaran-ajaran agama, kisah-kisah perjuangan tokoh dan materi-materi lainnya, didaktis mempunyai materi yang memiliki nilai-nilai pendidikan bagi para pembacanya. Komik jenis ini memiliki dua fungsi, yaitu fungsi hiburan dan juga dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan pendidikan.³² Dengan menggunakan komik ini dapat mengubah kata benda sehingga dijelaskan secara lebih spesifik. Berdasarkan uraian di atas, komik didaktis adalah komik yang dibuat untuk

³¹ Marcel Bonneff, *Komik Indonesia*, (Jakarta: Kepustakaan populer Gramedia, 2008), 65.

³² Adek Saputri, dkk, *Efektivitas Penggunaan Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2*, (Riau: Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengaraian, 2016), 5.

menyampaikan pesan pembelajaran bagi peserta didik dan untuk mengatasi permasalahan dalam memahami materi Ungkapan Permintaan Maaf dan Tolong.

Peneliti dalam mengembangkan bahan ajar komik bersifat didaktis karena gambar memiliki cara ampuh untuk menyampaikan berbagai gagasan kepada anak-anak dan publik yang buta huruf.³³ Komik didaktis yang peneliti maksud adalah komik yang berisi ringkasan materi tentang ungkapan permintaan maaf dan tolong pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 MI/SD. Oleh karena itu dengan adanya komik menjadi alternatif bahan ajar untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau informasi kepada siswa. Selain itu akan memotivasi siswa agar semangat belajar karena didalam buku komik terdapat perpaduan cerita, ilustrasi, gambar, dan warna yang dapat menjadi sarana rekreasi sekaligus edukasi siswa. Bahan ajar komik ini menambahkan sebuah muatan kearifan lokal.

Bahan ajar komik cocok digunakan untuk anak kelas 2 SD, karena lebih cenderung suka dalam pembelajaran menggunakan benda bergambar dan konkret, sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piagetian ketiga ini dimulai dari sekitar umur 7 tahun sampai sekitar 12 tahun. Pemikiran operasional konkret mencakup penggunaan operasi. Penalaran logika menggantikan penalaran

³³ Irmayanti Nur Aini, Agus Nuryatin, "Pengembangan Buku Komik Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai dan Isi Cerita Hikayat," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 8 No. 2 (2019), 110.

intuitif, tetapi hanya dalam situasi konkret. Kemampuan untuk menggolongkan sudah ada, tapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak. Tahap operasi konkret ini dicirikan dengan pemikiran anak yang sudah berdasarkan logika tertentu dengan sifat reversibilitas dan kekekalan. Menurut penelitian Piaget, ada bermacam-macam tahap perkembangan pengertian kekekalan. Salah satunya kekekalan substansi, muncul pada sekitar umur 7 atau 8 tahun. Pada umur ini, seorang anak sudah dapat mengerti dan menangkap bahwa substansi (banyaknya) suatu benda itu tetap.³⁴

i. Macam-macam komik

Dilihat dari segi bentuk penampilan atau kemasannya komik tersebut dapat dibedakan menjadi beberapa macam antara lain :

1) Komik strip dan komik buku

Komik strip merupakan komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari segi isi komik telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh. Sedangkan komik buku merupakan komik yang dapat dikemas dalam bentuk satu buku, biasanya komik ini menampilkan sebuah cerita yang utuh.

2) Komik humor dan komik petualang

³⁴ Elizabeth B. Hurlock, Perkembangan Anak, Erlangga, Jakarta, 1993, 39.

Komik humor merupakan komik secara isi menampilkan sesuatu yang lucu dapat mengundang pembaca untuk tertawa menikmati. Sedangkan komik petualang adalah komik yang dapat menampilkan sebuah cerita petualang, tokoh-tokoh cerita dalam rangka mencari, mengejar, membela, memperjuangkan atau aksi-aksinya yang lain.

- 3) Komik biografi dan komik ilmiah Komik biografi, yaitu dimaksud sebagai kisah hidup seseorang tokoh sejarah yang ditampilkan dalam bentuk komik. Sedangkan komik ilmiah adalah komik yang ditulis dengan kemasan komik *Understanding Comics* (Scott McCloud) yang dapat dirujuk pada tulisan komik tampak dikategorikan sebagai komik ilmiah murni.³⁵

j. Unsur-unsur komik

Secara sekilas komik tersebut dipandang hanya sebagai salah satu media visual yang terdiri dari beberapa kumpulan gambar dan tulisan yang terjalin sehingga menjadi sebuah cerita. Namun demikian, bagi para komikus tersendiri kita juga dapat mengenali sebuah komik adalah komik. Menurut Masdiono (dalam Nurul Hidayah) unsur-unsur pada komik , yaitu antara lain :

- 1) Halaman pembuka

Pada halaman pembuka terdiri dari Judul Serial, Judul Cerita, *kredits* (pengarang, penggambar pensil, peninta, pengisi

³⁵ Nurgiyantoro,....434-439.

warna), *indicia* (keterangan penerbit, waktu terbitan, pemegang hak cipta.

2) Halaman isi

Halaman isi terdiri dari panel tertutup, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, *gang/gutter*.

3) Sampul komik

Untuk sampul komik biasanya tertera nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid.

4) *Splash page*

Halaman pembuka, *splash page* atau satu halaman penuh, biasanya tanpa frame atau panel. Pada halaman ini bisa dicantumkan juga judul, kreator, cerita, juga ilustrator.

5) *Double-spread page*

Dua halaman penuh bisa dengan variasi panel-panel. Biasanya untuk memberi kesan “wah” atau dasyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana.

2. Kearifan lokal

a. Pengertian kearifan lokal

Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan

oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka.³⁶

Haryati Subadio mengatakan kearifan lokal (*local genius*) secara keseluruhan meliputi, bahkan mungkin dapat dianggap sama dengan *cultural identity* yang dapat diartikan dengan identitas atau keperibadian budaya suatu bangsa.³⁷

Menurut Prawiladilaga menguraikan bahwa kearifan lokal merupakan suatu kegiatan unggulan dalam masyarakat tertentu, keunggulan tersebut tidak selalu berwujud dan kebendaan, sering kali di dalamnya terkandung unsur kepercayaan atau agama, adat istiadat dan budaya atau nilai-nilai lain yang bermanfaat seperti untuk kesehatan, pertanian, pengairan, dan sebagainya.³⁸

Kearifan lokal berasal dari sebuah pemikiran rakyat yang dianggap sebagai pemikiran yang dianggap baik dan menjadi pedoman hidup masyarakat.³⁹ Jadi kesimpulannya kearifan lokal adalah segala bentuk kebijaksanaan yang didasari oleh nilai-nilai kebaikan yang dipercaya, diterapkan dan senantiasa dijaga keberlangsungan dalam kurun waktu

³⁶ Ratna Sariningsih, Ferina Agustini, Joko Suliarto, *Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD*, Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, ISBN : 978-602-0960-80-7 (September 2017), 668.

³⁷ Ida Bagus Brata, *Kearifan Budaya Lokal Perikat Identitas Bangsa*, Jurnal Bakti Saraswati, Vol. 05 No. 01 (Maret 2016), 11.

³⁸ Rohana Sufia, Sumarmi, Ach. Amirudin, *Kearifan Lokal dalam Melestarikan Lingkungan Hidup (Studi Kasus Masyarakat Adat Desa Kemiren Kecamatan Glagah Kabupaten Banyuwangi)*, Jurnal Pendidikan, Vol. 1 No. 4 (April 2016), 727.

³⁹ Ira Anisa Purawinangun, *Menggali Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Cerita Rakyat dari Pulau Jawa*, Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol. 8 No. 2 (Juli 2019), 43.

yang cukup lama oleh kelompok orang dalam lingkungan atau wilayah tertentu yang menjadi tempat tinggal mereka.

b. Fungsi kearifan lokal

Secara umum kearifan lokal memiliki fungsi sebagai Berikut:

- 1) Sebagai penanda identitas.
- 2) Sebagai elemen perekat kohesi sosial.
- 3) Sebagai unsur budaya yang tumbuh dari bawah, eksis dan berkembang dalam masyarakat.
- 4) Berfungsi memberikan warna kebersamaan bagi komunitas tertentu.
- 5) Dapat mengubah pola pikir dan hubungan timbal balik individu dan kelompok dengan meletakkannya di atas *common ground*

Ciri-ciri kearifan lokal

- 6) Mampu terbangunnya kebersamaan dan mekanisme bersama untuk mempertahankan diri dari terjadinya gangguan atau perusak solidaritas kelompok.⁴⁰

⁴⁰ Nafia Wafiqni, Siti Nurani, "Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal", Jurnal Pendidikan Dasar Islam, Vol. 10, No. 02 (Desember 2018), 264.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Metode penelitian dan pengembangan (*research & development*) digunakan untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴¹ Penggunaan metode penelitian dan pengembangan dalam dunia pendidikan digunakan untuk merancang produk pembelajaran, yang selanjutnya secara sistematis dilakukan uji coba lapangan, evaluasi dan penyempurnaan sampai menghasilkan suatu produk pembelajaran yang diharapkan.

Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan hasil uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan khalayak. Data yang diperoleh dari ahli materi meliputi aspek isi pembahasan, bahasa, kualitas materi pembelajaran, penulisan di media dan evaluasi. Data yang diperoleh dari ahli media pembelajaran meliputi aspek ketepatan penggunaan grafis, daya tarik tampilan dan kesesuaian penggunaan font. Data yang diperoleh dari khalayak meliputi aspek daya tarik media dan kemudahan memahami materi. pesan disampaikan.⁴²

Gay, Mills, dan Arasian menyebutkan dalam bidang pendidikan, tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 297.

⁴² Amir Hamzah, *R&D Metode Penelitian & Pengembangan*, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2019),1

sekolah-sekolah.⁴³ Dengan demikian, penggunaan metode penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar komik berbasis kearifan lokal materi ungkapan permintaan maaf dan tolong pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang.

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini dikhususkan untuk penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Produk yang dikembangkan adalah bahan ajar komik didaktis berbasis kearifan lokal materi ungkapan permintaan maaf dan tolong pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang. Menurut Seels & Richey, penelitian pengembangan berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangan dijabarkan secara sistematis pada rancangan pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif yang akhirnya dievaluasi. Produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan instrumen yang diperlukan. Proses pengembangan terkait dengan kegiatan pada setiap tahap pengembangan. Produk akhir pengembangan dievaluasi berdasarkan aspek kualitas produk.⁴⁴

⁴³ Gay, L.R. Mills, Geoffrey E., and Airasian Peter, *Educational Research: Competencies for Analysis and Application*, (London: Pearson Prentice Hall, 2009), 18.

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Tindakan Kelas)*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 753.

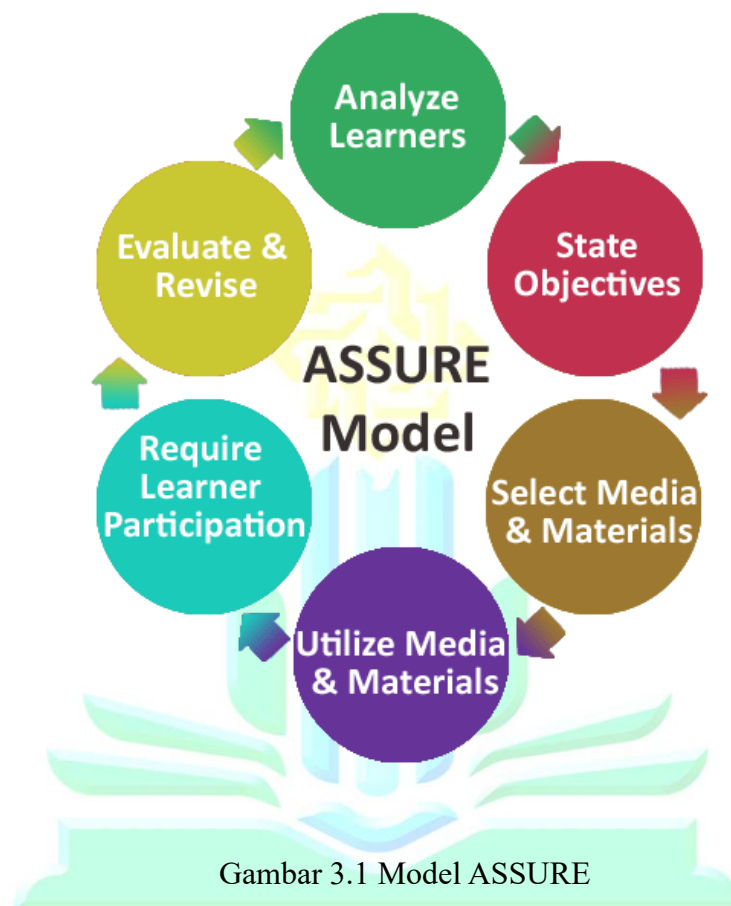
Menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang merupakan analisis kebutuhan untuk menguji validitas, kepraktisan, dan keefektifan sehingga dapat berfungsi sebagai penunjang pembelajaran sekolah. Penelitian dan pengembangan bersifat *longitudinal* (bertahap bertahun-tahun) yang direvisi pada setiap tahapan hingga diperoleh produk yang diinginkan yang sesuai dengan kondisi yang dibutuhkan.⁴⁵

Ada beberapa model pengembangan diantaranya model KEMP, model Dick and Carrey, model Assure, model Hannafin & Peck, model Gagne and Briggs dan model ADDIE. Pada penelitian ini digunakan model pengembangan yaitu model ASSURE. yang terdiri dari *Analyze learners, State Objectives, Select Strategies methods and materials, Utilize Technology and Media, Require Learner Participation, Evaluate and Revise*. Model ASSURE atau model yang dikembangkan oleh Smaldino, Russell, Heinich, dan Molenda.⁴⁶

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

⁴⁵Amir Hamzah, *R&D Metode Penelitian & Pengembangan*, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2019),39

⁴⁶ Muhammad Yaumi, *Penerapan Model Assure dalam Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran PAI*, Jurnal Universitas Islam Negeri Alauddin, April 2018.



Gambar 3.1 Model ASSURE

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian ini digunakan model pengembangan yaitu model ASSURE yang dikembangkan oleh Smaldino, Russell, Heinich, dan Molenda. ASSURE merupakan akronim dari:⁴⁷

1. *Analyze Learners* (Analisis Karakteristik Pembelajaran)

Analisis kebutuhan merupakan kegiatan pertama yang harus dilakukan oleh setiap perancang, khususnya perancang pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui alasan apa yang melatarbelakangi sebuah desain media pembelajaran yang dikembangkan. Teknik

⁴⁷ Muhammad Yaumi, *Penerapan Model Assure dalam Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran PAI*, Jurnal Universitas Islam Negeri Alauddin, April 2018.

pengumpulan data yang digunakan dalam mengidentifikasi kebutuhan peserta didik adalah wawancara kepada guru kelas 2 MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang.

Dari beberapa tanggapan guru yang menangani dan mendidik peserta didik yang masih duduk di kelas 2 MI, maka disimpulkan karakteristik umum peserta didik kelas 2 MI adalah anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan dan aktif dalam beraktivitas. Di masa anak-anak kelas 2 MI mereka masih suka bermain dari pada belajar, mengamati banyak benda dari pada berhitung. Tingkat kejenuhan dan cepat bosan pun sangat tinggi. Pada usianya mampu memperoleh strategi yang logis dan abstrak tetapi belum dapat berfikir konkret. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk menyampaikan materi pembelajaran, media yang digunakan hanya buku siswa dan buku guru, dimana dalam buku siswa berisi banyak teks materi dan sedikitnya gambar pendukung.

2. *Select Objectives* (Merumuskan Tujuan)

Tahap selanjutnya dalam model ASSURE adalah merumuskan tujuan dan standar. Dengan demikian diharapkan peserta didik dapat memperoleh suatu kemampuan dan kompetensi tertentu dari pembelajaran. Dari hasil analisis pembelajaran yang telah dilakukan, tahap selanjutnya menyusun tujuan mengenai penggunaan bahan ajar untuk menilai pencapaian dari standar dan tujuan belajar menggunakan format A,B,C,D yaitu;

a. *Audiens* (Objek)

Audiens adalah objek sebagai sasaran proses belajar mengajar. *Audiens* yang digunakan peneliti adalah siswa kelas 2 MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang. Instruksi yang peneliti ajukan berfokus pada bahan ajar dengan menggunakan komik.

b. *Behavior* (Tingkah Laku)

Behavior merupakan tingkah laku, perilaku, dan aktivitas suatu proses, dalam pembelajaran *behavior* nampak pada aktivitas peserta didik pada suatu proses pembelajaran. Peserta didik kelas 2 MI memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta antusias dalam hal-hal baru. Peserta kelas 2 MI masih belajar mengenai ungkapan permintaan maaf dan tolong. Dengan adanya bahan ajar komik ini, diharapkan siswa dapat menulis dan mencontoh kalimat ungkapan permintaan maaf dan tolong dengan bahasa yang santun.

c. *Condition* (Kondisi)

Pada saat melakukan observasi peneliti melihat kondisi siswa saat menerima pelajaran dari guru sangatlah bervariasi, ada yang memperhatikan guru menerangkan dan ada yang bermain sendiri. Bahan ajar yang digunakan guru saat ini masih menggunakan buku paket. Hal ini yang melandasi peneliti untuk membuat bahan ajar komik materi ungkapan permintaan maaf dan tolong untuk peserta didik kelas 2 MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang. Dengan adanya

bahan ajar komik ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan baik mengenai ungkapan permintaan maaf dan tolong.

d. *Degree* (Perbandingan)

Degree dalam konteks tujuan pembelajaran bertujuan untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah belajar menggunakan media komik yang akan dibuat oleh peneliti. Berdasarkan dari analisis tujuan pembelajaran tersebut, diharapkan mampu dicapai oleh peserta didik pada akhir proses pembelajaran.

Adapun tujuan pembelajaran dengan menerapkan format ABCD pada pengembangan bahan ajar komik materi ungkapan permintaan maaf dan tolong di kelas 2 MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dengan mengamati gambar aktivitas ungkapan permintaan maaf dan tolong, diharapkan peserta didik dapat menuliskan kalimat/ungkapan permintaan maaf dan tolong dengan bahasa yang santun.
- 2) Peserta didik dengan membaca cerita didalam komik, diharapkan peserta didik dapat mengucapkan kalimat/ ungkapan permintaan maaf dan tolong dengan bahasa yang santun.

3. *Select Media & Materials* (Memilih Metode, Media dan Bahan ajar)

Tahap ketiga dalam merencanakan pembelajaran yang efektif adalah memilih metode, media dan bahan pelajaran yang sesuai. Strategi pembelajaran yang peneliti pilih adalah berpusat pada siswa dengan

menggunakan bahan ajar komik agar dapat menarik minat dan simpati peserta didik kelas 2 MI. Peneliti memilih bahan ajar komik dengan tokoh Dafa, Yaya, Beni, Devi, Jojo, Ayah Dafa, Ibu Dafa, Pandita Juna, Pendeta David yang berisi cerita tentang ungkapan permintaan maaf dan tolong berbasis kearifan lokal yang dikombinasikan dengan kegiatan sehari-hari. komik didesain dengan modern dan tokoh seperti kehidupan sehari-hari serta akan dikombinasikan dengan materi yang sesuai dengan kurikulum pada saat ini, sehingga terciptanya sebuah komik.

4. *Utilize Media & Materials* (Pemanfaatan media, Teknologi, dan Bahan Ajar)

Tahap keempat adalah menggunakan teknologi, media, dan materi. Pada tahap ini peneliti menggunakan Pixton Comic untuk membuat komik materi ungkapan permintaan maaf dan tolong kelas 2 MI. Media yang digunakan adalah media digital yang berbentuk powerpoint dan materi yang digunakan adalah materi ungkapan permintaan maaf dan tolong.

5. *Require Learner Participation* (Melibatkan Partisipasi Pembelajar)

Pada tahap ini media yang telah dikembangkan akan diterapkan di dalam kelas dengan melibatkan peserta didik. Dalam penggunaan bahan ajar komik peserta didik akan dilibatkan dalam penggunaan bahan ajar komik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengakses atau membukanya menggunakan dengan pendampingan guru.

6. *Evaluate & Revise* (Evaluasi dan Revisi)

Setelah bahan ajar komik jadi, selanjutnya dilakukan evaluasi dengan validasi untuk melihat kelayakan bahan ajar komik sebelum digunakan pada pembelajaran yang terdiri dari uji ahli materi, uji ahli media, dan uji ahli desain pembelajaran. Setelah mengisi instrument validasi, validator akan memberikan saran perbaikan sebagai acuan apabila masih diperlukan revisi produk.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan sebagai bahan ajar. Uji coba produk merupakan bagian yang penting, karena kualitas produk yang dikembangkan diuji secara empiris, sehingga kelayakan produk dapat dipertanggung jawabkan.

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba dilakukan 3 kali yaitu:

- a. Uji ahli, untuk menguatkan dan meninjau ulang produk awal serta memberikan masukan pebaikan. Uji ahli ini ditujukan kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain.
- b. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan dengan mengujicobakan produk bahan ajar kepada siswa secara responden atau penggunaan produk. Uji coba dilakukan kepada siswa kelas 2 MI Al-Ishlah. Akan tetapi peneliti hanya mengambil 6 anak untuk melakukan uji coba kelompok

kecil yang mana peneliti mengambil 6 orang anak yang terdiri dari 2 orang peserta didik berkemampuan rendah, sedang dan tinggi.

- c. Uji coba lapangan, sehingga uji coba mutu produk yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris dan dapat dipertanggungjawabkan. Uji coba bertujuan untuk mengetahui efektivitas hasil produk yang dikembangkan dengan menggunakan *pretest-posttest*. Kegiatan pengembangan ini peneliti menggunakan satu kelas yaitu kelas 2 MI Al-Ishlah. Responden pada uji coba ini adalah 19 orang siswa kelas 2.

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ada beberapa unsur yaitu:

- a. Subjek penelitian dalam rangka identifikasi kebutuhan siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas 2 MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang. Siswa yang dijadikan subjek penelitian sebanyak 6 orang. Penentuan subjek penelitian ini menggunakan tehnik *Purposive Sampling* berdasarkan pertimbangan keragaman tingkat kecerdasan, yaitu rendah, sedang dan tinggi (d disesuaikan dengan kebutuhan).
- b. Subjek penelitian kedua dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas 2 MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang yng berjumlah 19 orang siswa.

3. Jenis Data

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan (R&D), peneliti menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan, yaitu:

- a. Data kualitatif, yaitu data yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Data kualitatif didapat dari angket, wawancara, dokumentasi, masukan dan kritikan dari ahli materi atau isi bahan ajar, ahli kebahasaan dan ahli desain terhadap produk yang dikembangkan dan deskripsi keterlaksanaan uji coba produk.
- b. Data kuantitatif, adalah data yang diolah dengan perumusan angka, data kuantitatif diperoleh dari skor angket penilaian validator dan hasil penilaian siswa baik *pre-test* maupun *post-test* dalam penggunaan produk bahan ajar komik berbasis kearifan lokal, dan hasil perhitungan dari penilaian validator tentang kelayakan bahan ajar dari segi materi, bahasa, dan desain.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data agar penelitian mendapatkan hasil yang lebih baik. Instrumen yang digunakan adalah angket berbentuk checklist yang digunakan untuk mendapatkan penilaian dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli desai media, dan juga peserta didik.

- a. Lembar validasi dari ahli materi, desain, dan bahasa

Lebar validasi digunakan untuk mendapat validasi dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli desai media tentang kualitas produk. Lembar validitas ini berbentuk checklist.

b. Lembar tes

Lembar test digunakan untuk mendapatkan hasil uji coba lapangan penggunaan produk.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Soal Lembar *Pretest*

Indikator	Butir Soal	Kunci Jawaban
Peserta didik mampu menggunakan kata maaf dengan benar.	1. Bagaimana cara menggunakan kata maaf?	1. Aku minta maaf karena telah menjatuhkan pensilmu. 2. Aku minta maaf jika aku ada salah. 3. Aku minta maaf karena datang terlambat, dll.
Peserta didik dapat melengkapi kalimat dengan kata yang tepat.	2. tutup pintu itu! Apa kata yang tepat guna melengkapi kata tersebut?	1. Tolong
Peserta didik mampu mengidentifikasi kata yang tepat untuk meminta bantuan kepada orang lain dengan benar.	3. Kata yang digunakan untuk meminta bantuan kepada orang lain adalah?	1. Tolong
Peserta didik dapat melengkapi kalimat dengan kata yang tepat.	4. saya terlambat datang ke pertemuan ini. Kata ajaib yang sesuai adalah?	1. Maaf
Peserta didik mampu menggunakan kata tolong dengan benar.	5. Bagaimana cara menggunakan kata tolong?	1. Tolong ambilkan pensil saya. 2. Tolong matikan lampu, dll.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Soal Lembar *Posttest*

Indikator	Butir Soal	Kunci Jawaban
1	2	3
Peserta didik mampu mengidentifikasi permintaan tolong pandita juna kepada Dafa, Yaya, Beni, dan Devi di dalam cerita komik dengan benar.	1. Apa permintaan tolong pandita juna kepada Dafa, Yaya, Beni, dan Devi?	1. Meminta tolong untuk membersihkan balai desa.

1	2	3
Peserta didik mampu menjelaskan alasan pendeta daud berterimakasih kepada dafa dengan tepat. Peserta didik mampu menjelaskan alasan pendeta daud berterimakasih kepada dafa dengan tepat.	2. Mengapa pendeta daud berterimakasih kepada dafa?	1. Karena telah membantu mengantar jojo ke gereja.
Peserta didik mampu menyebutkan kata yang tepat untuk diucapkan dafa kepada ibunya dengan benar.	3. Dafa membantu ibu membawa gelas ke dapur, lalu gelas itu terjatuh. Apa kata yang tepat untuk diucapkan dafa kepada ibunya?	1. Dafa minta maaf bu, dafa tidak sengaja.
Peserta didik mampu menyebutkan kata yang tepat untuk diucapkan ibu kepada dafa dengan benar.	4. Ibu ingin meminta antuan dafa untuk membeli pisang di pasar. Kata yang tepat digunakan ibu kepada dafa adalah?	1. Tolong belikan pisang di pasar.
Peserta didik mampu menjelaskan alasan devi meminta maaf kepada salah satu penonton dengan tepat.	5. Mengapa devi meminta maaf kepada salah satu penonton?	1. Karena devi terjatuh dan tidak sengaja menumpahkan air kepada salah satu penonton.

5. Teknik Analisis Data

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan (R&D), peneliti menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan, yaitu:

- a. Data kualitatif, yaitu data yang berupa deskriptif dalam bentuk kalimat. Data kualitatif ini berupa proses pengembangan bahan ajar komik berbasis kearifan lokal dan kritik dan saran validator ahli desain media pembelajaran, validator ahli materi pembelajaran, dan

validator ahli bahasa terhadap produk yang dikembangkan dan deskripsi keterlaksanaan uji coba produk.

- b. Data kuantitatif, yaitu data yang diolah dengan perumusan angka.

Data kuantitatif diperoleh dari:

- 1) Analisis data tingkat kelayakan produk

Analisis data pada tingkat kelayakan di dapatkan dari hasil angket dari validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli bahasa. Untuk skala skor nilai validasi yaitu skor (1-5) dengan keterangan skor (5) sangat baik, skor (4) baik, skor (3) cukup baik, skor (2) kurang baik, skor (1) tidak baik. Hasil data validasi ahli kemudian dianalisis menggunakan instrumen dari Skala Likert. Berikut ini pedoman skor Skala Likert⁴⁸:

Tabel 3.3 Pedoman Skala Likert

Kriteria	Skor
Tidak baik	1
Kurang baik	2
Cukup baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

Kemudian hasil dari skor yang dihitung persentasinya dengan menggunakan rumus berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

⁴⁸ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: ALFABETA, 2013)

Keterangan:

AP : Angka presentase skala likert

Skor Aktual : Skor yang diperoleh dari validator

Skor Ideal : Skor maksimal dari semua item

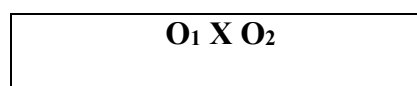
Perolehan hasil presentase diinterpretasikan ke dalam table kriteria berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Presentase

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

2) Analisis data tingkat efektivitas produk

Analisis data tingkat efektivitas produk yang sedang di kembangkan dievaluasi berdasarkan prestasi belajar siswa. Untuk penilaian siswa diperoleh dari yang telah mengikuti implementasi uji coba produk dan dilakukan uji coba menggunakan desain *pretest-posttest*. Proses pengumpulan data efektivitas melibatkan pemberian *pretest* (O_1) dengan menggunakan buku paket biasa kepada sampel kelas, dan untuk *posttest* (O_2) menggunakan bahan ajar komik. Desain eksperimen dapat dilihat sebagaimana berikut:



Gambar 3.2 Desain Eksperimen *pretest-posttest*.⁴⁹

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian....*, 416.

Keterangan:

O_1 : Nilai *pretest*

X : Perlakuan

O_2 : Nilai *posttest*

Pengaruh perlakuan (*treatment*) adalah bila nilai O_2 lebih besar dari O_1 dan perbedaannya signifikan. Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai rata-rata *posttest* harus lebih tinggi dari nilai rata-rata *pretest*. Hasil yang diperoleh kemudian ditransformasikan kedalam kalimat yang bersifat kualitatif, untuk menentukan kriteria efektifitas. Hasil data eksperimen *Pretest-posttest* kemudian diolah menggunakan analisa data dengan bantuan komputer program SPSS 25.

Untuk menganalisis tingkat keefektifan penggunaan bahan ajar komik menggunakan *T-test* dengan signifikansi 0,05. *T-test* didasarkan dari hasil *Pretest* siswa sebelum menggunakan bahan ajar yang dikembangkan dan *Posttest* siswa setelah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Selanjutnya data diolah dengan aplikasi SPSS 25.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Bab ini merupakan paparan hasil penilitin dan pengembangan produk. Dalam bab ini akan membahas tentang penyaian data uji coba, analisis data, dan revisi produk.

A. Penyajian Data Uji Coba

Penyajian data uji coba dijelaskan berdasarkan model penelitian dan pengembangan model ASSURE. Penyajian data uji coba meliputi: 1) *Analyze learners* (Analisis Karakteristik Pembelajar), 2) *State Objectives* (Merumuskan Tujuan), 3) *Select Strategies, methods, materials* (Memilih Strategi, Metode, Media dan Bahan ajar), 4) *Utilize Technology and Media* (Pemanfaatan media, Teknologi, dan Bahan Ajar), 5) *Require Learner Participation* (Melibatkan Partisipasi Pembelajar), 6) *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi).

1. Penyajian Data Pada Tahap Analisis Karakteristik Pembelajar

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis karakteristik pembelajar. Beberapa faktor yang dipertimbangkan dalam analisis pembelajar antara lain sebagai berikut.

a. Karakteristik umum pembelajar

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap proses pembelajaran di sekolah, dan bahan ajar yang digunakan beserta ketersediaannya. Analisis ini dilaksanakan dengan melakukan observasi dan wawancara

kepada guru Bahasa Indonesia kelas 2 di MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang, yakni ibu Islamiyah, S.Pd.

Dalam proses pembelajaran di kelas 2, guru harus memiliki strategi-strategi tertentu agar siswa fokus dalam pembelajaran, karena siswa kelas 2 tergolong pada anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan dan aktif dalam beraktivitas. Ketika proses pembelajaran berlangsung cukup lama, siswa itu akan jenuh mereka tidak akan mendengarkan penjelasan guru dan memilih untuk bermain atau mengobrol dengan teman-temannya. Apalagi jika pembelajarannya hanya menggunakan buku paket atau LKS saja, karena pada buku paket atau LKS lebih banyak tulisan dari pada gambar, sedangkan siswa kelas 2 itu masih suka mengamati berbagai gambar atau lebih suka buku yang banyak gambarnya. Maka dari itu harus pintar-pintar guru menggunakan strategi dalam proses pembelajaran agar siswa itu tidak mudah bosan dalam pembelajaran.⁵⁰

b. Kemampuan awal pembelajar

Tahap selanjutnya yaitu menganalisis kemampuan awal pembelajar. Kemampuan awal siswa menunjuk pada pengetahuan dan keterampilan yang telah dan belum dimiliki siswa. Pada tahap ini, kemampuan awal siswa diketahui melalui cara dilakukan wawancara dengan guru terkait nilai yang diperoleh siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Untuk kemampuan siswa di kelas 2, tidak semua siswa mempunyai kemampuan tinggi melainkan ada yang sedang juga rendah. Dalam kemampuan membaca tidak semua siswa kelas 2 lancar membaca, ada yang masih membaca kata demi kata. Tapi untuk siswa kelas 2 di MI Al-Ishlah ini tidak ada yang tidak bisa membaca sama sekali.⁵¹

c. Gaya-gaya belajar pembelajar

⁵⁰ Islamiyah, (Guru Bahasa Indonesia kelas 2 MI AL-Ishlah Sumberanyar Lumajang), Wawancara, Lumajang, 06 November 2023.

⁵¹ Islamiyah, (Guru Bahasa Indonesia kelas 2 MI AL-Ishlah Sumberanyar Lumajang), Wawancara, Lumajang, 06 November 2023.

Tahap selanjutnya yaitu menganalisis gaya belajar siswa dengan cara melakukan wawancara langsung kepada siswa. Peneliti mendapatkan hasil melalui wawancara dengan siswa bahwa beberapa siswa kelas 2 lebih pada gaya belajar visual dan kinestetik.

Peneliti menulis beberapa catatan dari observasi antara lain: Pertama, kegiatan pembelajaran di MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang menggunakan model pembelajaran kurikulum merdeka yang memfokuskan dalam pengembangan karakter, materi esensial, dan fleksibilitas untuk satuan pendidikan. Selain itu, dalam kurikulum merdeka diterapkan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) yang memberikan ruang kepada guru dan peserta didik untuk melihat masalah dalam keseharian serta mencoba menemukan solusi dari masalah tersebut berdasarkan nilai-nilai pancasila.

Kedua, guru dan siswa MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang, dalam pembelajaran bahasa Indonesia media yang sering digunakan dalam pembelajaran, adalah media gambar seperti wayang. Sedangkan penggunaan bahan ajar komik belum pernah digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 2 MI Al-Ishlah.

2. Penyajian Data Pada Tahap Merumuskan Tujuan

Tahap kedua adalah merumuskan standar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebelum merumuskan tujuan pembelajaran, peneliti melakukan analisis kurikulum yang digunakan di sekolah, kurikulum yang digunakan di MI Al-Ishlah adalah kurikulum merdeka, dan kurikulum

tersebut baru berjalan 1 tahun terakhir. Dari hasil analisis pembelajaran yang telah dilakukan, tahap selanjutnya merumuskan tujuan mengenai penggunaan bahan ajar untuk menilai pencapaian dari standar dan tujuan belajar menggunakan format A,B,C,D yaitu;

a. *Audiens* (Objek)

Audiens adalah objek sebagai sasaran proses belajar mengajar. *Audiens* yang digunakan peneliti adalah siswa kelas 2 MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang. Instruksi yang peneliti ajukan berfokus pada bahan ajar dengan menggunakan komik. Uji coba kelompok kecil, kepada 6 orang siswa yang terdiri dari masing-masing 2 orang peserta didik berkemampuan rendah, berkemampuan sedang, dan berkemampuan tinggi. Sedangkan uji lapangan dilakukan kepada seluruh siswa kelas 2 MI yang berjumlah 19 orang.

b. *Behavior* (tingkah laku)

Behavior merupakan tingkah laku, perilaku, dan aktivitas suatu proses, dalam pembelajaran behavior nampak pada aktivitas peserta didik pada suatu proses pembelajaran. setelah melakukan observasi dan wawancara kepada siswa kelas 2, peneliti mendapatkan data bahwa rata-rata siswa memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Peserta didik kelas 2 MI memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta antusias dalam hal-hal baru. Dengan adanya bahan ajar komik ini, diharapkan siswa dapat menulis dan mencontoh kalimat ungkapan

permintaan maaf dan tolong dengan bahasa yang santun dalam kehidupan sehari-hari.

c. *Condition* (kondisi)

Pada saat melakukan observasi peneliti melihat kondisi siswa saat menerima pelajaran dari guru sangatlah bervariasi, ada yang memperhatikan guru menerangkan dan ada yang bermain sendiri. Bahan ajar yang digunakan guru saat ini masih menggunakan buku paket. Hal ini yang melandasi peneliti untuk membuat bahan ajar komik materi ungkapan permintaan maaf dan tolong untuk peserta didik kelas 2 MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang. Dengan adanya bahan ajar komik ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan baik mengenai ungkapan permintaan maaf dan tolong.

d. *Degree* (perbandingan)

Degree dalam konteks tujuan pembelajaran bertujuan untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah belajar menggunakan media komik yang akan dibuat oleh peneliti. Berdasarkan dari analisis tujuan pembelajaran tersebut, diharapkan mampu dicapai oleh peserta didik pada akhir proses pembelajaran.

Adapun tujuan pembelajaran dengan menerapkan format ABCD pada pengembangan bahan ajar komik materi ungkapan permintaan maaf dan tolong di kelas 2 MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang sebagai berikut:

- 1) Memahami kata ungkapan permintaan maaf dan tolong dalam kegiatan sehari-hari dengan baik.
- 2) Melalui membaca bahan ajar komik indahny saling memaafkan dan saling menolong, peserta didik dapat mengingat kata ungkapan permintaan maaf dan tolong didalam cerita.
- 3) Melalui peragaan percakapan pada komik, peserta didik dapat berbicara sopan dengan menggunakan kata ungkapan permintaan maaf dan tolong
- 4) Peserta didik dengan mengamati gambar aktivitas ungkapan permintaan maaf dan tolong, diharapkan peserta didik dapat menuliskan kalimat/ungkapan permintaan maaf dan tolong dengan bahasa yang santun.
- 5) Peserta didik dengan membaca cerita didalam komik, diharapkan peserta didik dapat mengucapkan atau mencontoh kalimat/ungkapan permintaan maaf dan tolong dengan bahasa yang santun.

3. Penyajian Data Pada Tahap Memilih Metode, Media, dan Bahan Ajar

Tahap ketiga adalah memilih metode, media, dan bahan ajar. Proses pemilihannya melibatkan tiga langkah antara lain:

a. Memilih metode

Pemilihan metode disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Dari hasil observasi peneliti mendapatkan data bahwa rata-rata gaya belajar siswa kelas 2 adalah visual. Dan didalam kurikulum merdeka

diterapkan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) yakni metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Dengan demikian peneliti melakukan kegiatan pengembangan bahan ajar dengan menggunakan komik.

b. Memilih format media

Dalam proses pembuatan bahan ajar komik, peneliti menggunakan aplikasi Pixton Comic untuk menentukan karakter, latar belakang tempat cerita pada komik. Lalu dilanjut untuk pengeditan bahan ajar komik dilakukan menggunakan aplikasi Powerpoint untuk menambahkan gambar-gambar yang tidak tersedia di Pixton Comic, lalu menyimpannya dengan format PDF, untuk selanjutnya dicetak menjadi buku.

c. Menghasilkan bahan ajar

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menghasilkan bahan ajar komik dengan menambahkan capaian pembelajaran, profil pelajar pancasila, tujuan pembelajaran pada komik, dengan menyesuaikan dengan bahan ajar yang sudah ada. Bahan ajar komik ini hanya untuk kelas 2 MI dengan materi ungkapan permintaan maaf dan tolong.

4. Penyajian Data Pada Tahap Pemanfaatan Media, Teknologi, dan Bahan Ajar

Tahap keempat adalah menggunakan teknologi, media, dan materi. Pada tahap ini peneliti menggunakan Pixton Comic dan PowerPoint untuk

membuat komik cetak berbasis kearifan lokal materi ungkapan permintaan maaf dan tolong kelas 2 MI. Bahan ajar yang digunakan adalah bahan ajar cetak yang berbentuk komik bergambar dan materi yang digunakan adalah materi ungkapan permintaan maaf dan tolong kelas 2 MI.

5. Penyajian Data Pada Tahap Melibatkan Partisipasi Pembelajar

Pada tahap ini bahan ajar yang telah dikembangkan akan diterapkan di dalam kelas dengan melibatkan peserta didik. Dalam penggunaan bahan ajar komik peserta didik akan dilibatkan dalam penggunaan bahan ajar komik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah menggunakan dan mempelajarinya.



Gambar 4.1 kegiatan pembelajaran menggunakan bahan ajar komik

6. Penyajian Data Pada Tahap Evaluasi dan Revisi

Setelah bahan ajar komik jadi, selanjutnya dilakukan evaluasi dengan validasi untuk melihat kelayakan bahan ajar komik sebelum digunakan pada pembelajaran yang terdiri dari uji ahli materi, uji ahli media, dan uji ahli desain pembelajaran. Setelah mengisi instrument validasi, validator akan memberikan saran perbaikan sebagai acuan apabila masih diperlukan revisi produk.

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi dan revisi produk berdasarkan hasil validasi dari tiga validator. Berikut ini revisi produk yang dilakukan:

a. Revisi dari Validator Ahli Media, Dr. Andi Suhardi, ST., M.Pd.:

Ukuran komik, karena untuk komik yang sebelumnya ukurannya terlalu kecil, pada komik pertama peneliti menggunakan ukuran komik 17,7 x 11,2. Dan komik yang sudah direvisi menggunakan ukuran kertas A5 (14,8 x 21 cm).

b. Revisi dari Validator Ahli Materi, Dr. Roni Subhan, M.Pd.:

Judul dibuat lebih menarik, judul pada komik yang sebelumnya adalah “ungkapan permintaan maaf dan tolong”. Dan komik yang sudah direvisi judulnya adalah “indahnyanya saling memaafkan dan saling menolong”.

SEBELUM DIREVISI



SESUDAH DIREVISI



Gambar 4.2 perubahan ukuran komik dan judul komik

- c. Revisi dari Validator Ahli Materi, Dr. Roni Subhan, M.Pd.:
Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada komik sebelumnya tidak dicantumkan. Pada bahan ajar capaian pembelajaran dan juga tujuan pembelajaran penting untuk menjadi arah dan tujuan dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menambahkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada bahan ajar yang telah direvisi.

SESUDAH DIREVISI

CAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Menyimak : Peserta didik mampu bersikap menjadi pendengar yang penuh perhatian. Peserta didik menunjukkan minat pada tuturan yang didengar serta mampu memahami pesan lisan dan informasi dari media audio, teks aural (teks yang diucapkan dan/atau didengar), instruksi lisan, dan percakapan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi.
2. Membaca dan Memirsa : Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa. Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih. Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak. Peserta didik mampu memaknai kosa kata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi.
3. Berbicara dan Mempresentasikan : peserta didik mampu berbicara dengan santun tentang beragam topik yang dikenali menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu merespon dengan bertanya tentang sesuatu, menjawab, dan menanggapi komentar orang lain (teman, guru dan orang dewasa dengan baik dan santun dalam suatu percakapan. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan secara lisan dengan atau tanpa bantuan gambar /ilustrasi. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar, dan menceritakan kembali teks narasi yang dibacakan atau dibaca dengan topik diri dan lingkungan.
4. Menulis : Peserta didik mampu menunjukkan keterampilan menulis permulaan dengan benar (cara memegang alat tulis, jarak mata dengan buku, menebalkan garis/huruf, dll.) diatas kertas dan/atau melalui media digital. Peserta didik mengembangkan tulisan tangan makin baik. Peserta didik mampu menulis teks deskripsi dengan beberapa kalimat sederhana, menulis teks rekon tentang pengalaman diri, menulis kembali narasi berdasarkan teks fiksi yang dibaca atau didengar, menulis teks prosedur tentang kehidupan sehari-hari, dan menulis teks eksposisi tentang kehidupan sehari-hari.



Gambar 4.3 capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, profil pelajar Pancasila

- d. Revisi dari Validator Ahli Media, Dr. Andi Suhardi, ST., M.Pd.:
Pengenalan tokoh karakter, pada komik yang sebelumnya pengenalan tokoh hanya beberapa tokoh saja. Dan pada komik yang telah direvisi pengenalan tokoh dilakukan secara keseluruhan tokoh pada komik.

SEBELUM DIREVISI



SESUDAH DIREVISI





Gambar 4.4

pengenalan tokoh pada komik sebelum direvisi dan sesudah direvisi

- e. Revisi dari Validator Ahli Bahasa, Dr. Khotibul Umam, M.A.:
Penggunaan macam tulisan, pada komik pertama menggunakan Times New Roman, dan komik yang telah direvisi menggunakan Baar Metanoia, karena untuk anak kelas dasar sebaiknya menggunakan huruf yang tidak berkaki.
- f. Revisi dari Validator Ahli Media, Dr. Andi Suhardi, ST., M.Pd.:
Karakter anak-anak pada komik yang pertama terlalu dewasa tidak cocok dengan anak kelas 2 SD dari segi pakaian, dan postur tubuh. Pada komik yang telah direvisi peneliti merubah seluruh karakter agar cocok untuk anak kelas 2 SD.
- g. Revisi dari Validator Ahli Media, Dr. Andi Suhardi, ST., M.Pd.:
Nomor halaman pada komik pertama tidak ada, sedangkan pada komik yang telah direvisi peneliti menambahkan nomor halaman.

B. Analisis Data Uji Coba

1. Hasil perolehan data pada tahap uji coba produk

Pada tahap ini produk divalidasi oleh validator yang kompeten untuk menguji validitas produk diujikan kelapangan. Media pembelajaran divalidasi oleh pakar dari asing-masing bidang, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain media.

a. Hasil validasi ahli materi/isi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian dan ketepatan materi bahan ajar yang dikembangkan. Validator ahli materi

pada pengembangan bahan ajar komik adalah Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd. Dosen UIN KHAS Jember. Beberapa aspek validasi materi yang terdiri dari 10 indikator antara lain, yaitu: kesesuaian komik dengan materi pembelajaran, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kejelasan istilah-istilah dalam materi, kesesuaian materi dengan karakteristik siswa, kesesuaian materi dengan kehidupan sosial (kontekstual), kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai, manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan siswa, kemudahan dalam memahami materi pembelajaran, mendorong rasa keingintahuan siswa, pemberian motivasi untuk siswa.

Setiap indikator memiliki skor 1 sampai 5. Untuk skala skor nilai validasi materi yaitu skor (1-5) dengan keterangan skor (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup baik, (2) kurang baik, (1) tidak baik. Data hasil validasi dari ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek	No	Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
Pembelajaran	1.	Kesesuaian Komik dengan materi pembelajaran				√	
	2.	Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran					√
isi	3.	Kejelasan Itilah- istilah dalam Materi				√	
	4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa				√	
	5.	Kesesuaian materi dengan dengan kehidupan siswa (kontekstual)			√		
	6.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai siswa				√	

	7.	Manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan siswa			√	
	8.	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran			√	
	9.	Mendorong rasa keingintahuan siswa			√	
	10.	Pemberian motivasi untuk siswa			√	
					9	24
					5	
Jumlah Skor			38			

Dari hasil validasi ahli materi, maka presentase tingkat validitas bahan ajar dapat dihitung dengan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor perolehan} \times 100\%}{\text{skor maksimal}}$$

$$\text{Presentase} = \frac{38 \times 100\%}{50} = 76\%$$

yang menunjukkan bahwa validasi ahli materi pada pengembangan bahan ajar komik berbasis kearifan lokal materi ungkapan permintaan maaf dan tolong pada pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 di MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang menunjukkan kriteria baik.

Validator ahli materi memberikan beberapa catatan berupa komentar agar produk yang dikembangkan bisa lebih disempurnakan. Menurutnya, secara umum materi sudah bagus dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Namun judul harus dirubah agar lebih menarik untuk judul komik.

b. Hasil validasi ahli bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui ketepatan bahasa yang digunakan dalam bahan ajar yang dikembangkan. Apakah bahasa

yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Validasi bahasa dilakukan oleh Dr. Khotibul Umam, M.A. Dosen UIN KHAS Jember.

Penilaian dari validator ahli bahasa terdiri dari 10 indikator antara lain, yaitu: Kejelasan Informasi, Menggunakan Bahasa yang Komunikatif, Bahasa dalam buku sesuai dengan tahap perkembangan siswa, Kesesuaian pilihan jenis dan ukuran huruf, Penggunaan bahasa yang santun, Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, Ketepatan struktur kalimat, Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien, Ketepatan penggunaan tanda baca, Diksi.

Setiap indikator memiliki skor 1 sampai 5. Untuk skala skor nilai validasi materi yaitu skor (1-5) dengan keterangan skor (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup baik, (2) kurang baik, (1) tidak baik. Data hasil validasi dari ahli bahasa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa

Aspek	No	Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
keterbacaan	1.	Kejelasan Informasi				√	
	2.	Menggunakan Bahasa yang Komunikatif					√
	3.	Bahasa dalam buku sesuai dengan tahap perkembangan siswa			√		
	4.	Kesesuaian pilihan jenis dan ukuran huruf				√	
	5.	Penggunaan bahasa yang santun					√
Tata Bahasa	6.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar				√	
	7.	Ketepatan struktur kalimat			√		

	8.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien				√	
	9.	Ketepatan penggunaan tanda baca				√	
	10.	Diksi				√	
					6	24	10
Jumlah Skor			40				

Dari hasil validasi ahli bahasa, maka presentase tingkat validitas bahan ajar dapat dihitung dengan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor perolehan} \times 100\%}{\text{skor maksimal}}$$

$$\text{Presentase} = \frac{40 \times 100\%}{50} = 80\%$$

yang menunjukkan bahwa validasi ahli bahasa pada pengembangan bahan ajar komik berbasis kearifan lokal materi ungkapan permintaan maaf dan tolong pada pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 di MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang menunjukkan kriteria baik.

Menurut catatan validator ahli bahasa bahwa secara umum bahasa yang digunakan sudah bagus dan sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar.

c. Hasil validasi ahli desain

Validasi ahli desain media bertujuan untuk mengetahui ketepatan dan kemenarikan bahan ajar yang dikembangkan dari sisi desain atau tata letak penyusunan. Validasi desain dilakukan oleh Dr. Andi Suhardi, ST., M.Pd. Dosen UIN KHAS Jember.

Penilaian dari validator terdiri dari 10 indikator antara lain, yaitu: Desain cover komik menarik, Ilustrasi disajikan secara jelas, Pemilihan

ilustrasi sesuai dengan materi, Karakter konsisten, Tata letak teks dan gambar seimbang, Pemilihan jenis huruf sesuai, Pemilihan gambar untuk mendukung materi sesuai, bahan penyampaian yang digunakan bahan ajar komik dapat dipahami peserta didik (tidak verbalistik), Bahan ajar komik mendorong siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai, Media komik menambah rasa senang ketika membacanya dan mendorong pembaca untuk membacanya secara tuntas.

Setiap indikator memiliki skor 1 sampai 5. Untuk skala skor nilai validasi materi yaitu skor (1-5) dengan keterangan skor (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup baik, (2) kurang baik, (1) tidak baik. Data hasil validasi dari ahli desain media adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Instrumen Lembar Validasi Ahli Desain Media

Aspek	No	Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
Tampilan	1.	Desain cover komik menarik			√		
	2.	Ilustrasi disajikan secara jelas				√	
	3.	Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi				√	
	4.	Karakter konsisten				√	
	5.	Tata letak teks dan gambar seimbang			√		
	6.	Pemilihan jenis huruf sesuai				√	
	7.	Pemilihan gambar untuk mendukung materi sesuai				√	
Fungsi Komik	8.	Bahan penyampaian yang digunakan bahan ajar komik dapat dipahami peserta didik (tidak verbalistik)				√	
	9.	Bahan ajar komik mendorong siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai				√	

	10.	Media komik menambah rasa senang ketika membacanya dan mendorong pembaca untuk membacanya secara tuntas.					√
					6	28	5
Jumlah Skor			39				

Dari hasil validasi ahli desain media, maka presentase tingkat validitas bahan ajar dapat dihitung dengan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor perolehan} \times 100\%}{\text{skor maksimal}}$$

$$\text{Presentase} = \frac{39 \times 100\%}{50} = 78\%$$

yang menunjukkan bahwa validasi ahli desain media pada pengembangan bahan ajar komik berbasis kearifan lokal materi ungkapan permintaan maaf dan tolong pada pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 di MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang menunjukkan kriteria baik.

Beberapa catatan dari validator ahli desain media, yaitu penambahan capaian pembelajaran, profil pelajar pancasila, tujuan pembelajaran. Penambahan nomor halaman, gambar anak dan penjual buah diperjelas.

2. Hasil perolehan data pada tahap *pretest-posttest*

Setelah melalui uji coba lapangan awal dengan menghadirkan validator ahli untuk menguji dan mengevaluasi validitas produk, maka selanjutnya adalah uji coba lapangan. uji lapangan untuk mengetahui efektivitas produk yang peneliti kembangkan. Uji coba dilakukan dengan *pretest-posttest*, kepada

6 peserta didik, untuk diajar menggunakan bahan ajar komik saat *posttest*, sedangkan kegiatan *pretest* dengan media buku biasa atau pegangan siswa. Hasil uji coba secara terbatas kepada pendidik ini dengan hasil sebagai berikut:

a. Hasil Perolehan Data Uji Lapangan Awal

Keberhasilan belajar peserta didik dapat dilihat dari nilai, dari hasil tes yang diperoleh. Apabila hasilnya sama dengan atau lebih besar dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), maka peserta didik dianggap tuntas dalam belajar. Oleh karena itu, setiap lembaga pendidikan harus Menetapkan KKM lebih dahulu sebelum melakukan kegiatan pembelajaran.

KKM ditentukan oleh satuan pendidikan mengacu pada standar kompetensi lulusan (SKL) dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, karakteristik mata pelajaran, dan kondisi satuan pendidikan. KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang adalah 70.

1) Hasil Perolehan Data *Pretest* Uji Lapangan Awal

Hasil *Pretest* peserta didik kelas 2 MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang pada uji coba lapangan awal atau uji coba skala kecil pada 6 peserta didik di peroleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4
Analisis Hasil *Pretest* Uji Lapangan Awal

No.	Nama Peserta Didik	Skor	Keterangan
1.	Syarif gibran al fatih	90	Tuntas
2.	Alfia nur camelia agustin	90	Tuntas
3.	Azka azzafran	70	Tuntas
4.	Rafa farzana ayunindya	80	Tuntas
5.	Azizatul asifa	60	Tidak Tuntas

6.	Muhammad khoirul akbar	60	Tidak Tuntas
Total		450	

Hasil *Pretest* kepada 6 peserta didik dengan berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah diperoleh 4 tuntas dan 2 tidak tuntas, maka presentase ketuntasan adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Tuntas Didapat}}{\text{Tuntas Maksimal}}$$

$$\text{Persentase} = \frac{4}{6} \times 100\% = 67\%$$

Jadi pencapaian hasil *Pretest* kepada 6 peserta didik berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah dengan menggunakan bahan ajar siswa biasa ketuntasannya adalah 67%.

2) Hasil Perolehan Data *Posttest* Uji Lapangan Awal

Hasil *Posttest* peserta didik kelas 2 MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang pada uji coba lapangan awal atau uji coba skala kecil pada 6 peserta didik di peroleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5
Analisis Hasil *Posttest* Uji Lapangan Awal

No.	Nama Peserta Didik	Skor	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Syarif gibran al fatih	100	√	
2.	Alfia nur camelia agustin	100	√	
3.	Azka azzafran	100	√	
4.	Rafa farzana ayunindya	100	√	
5.	Azizatul asifa	90	√	
6.	Muhammad khoirul akbar	80	√	
Total		570	6	0

Hasil *Posttest* kepada 6 peserta didik dengan berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah diperoleh 6 tuntas dan 0 tidak tuntas, maka presentase ketuntasan adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Tuntas Didapat}}{\text{Tuntas Maksimal}}$$

$$\text{Persentase} = \frac{6}{6} \times 100\% = 100\%$$

Jadi pencapaian hasil *Posttest* kepada 6 peserta didik berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah dengan menggunakan bahan ajar komik ketuntasannya adalah 100%.

Berdasarkan hasil *Pretest* diketahui bahwa hasil pencapaian ketuntasannya adalah 67%. Sedangkan pencapaian hasil *Posttest* ketuntasannya adalah 100%. Dengan demikian perlakuan pembelajaran menggunakan bahan ajar komik pada uji lapangan awal memiliki ketuntasan yang lebih tinggi dari pada menggunakan bahan ajar yang biasa digunakan. Perbedaan ketuntasan adalah $100\% - 67\% = 33\%$

b. Hasil Perolehan Data Uji Lapangan Akhir

1) Hasil Perolehan Data *Pretest* Uji Lapangan Akhir

Hasil *Pretest* peserta didik kelas 2 MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang pada uji coba lapangan akhir atau uji coba skala besar pada 19 peserta didik diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.6
Analisis Hasil *Pretest* Uji Coba Lapangan Akhir

No.	Nama Peserta Didik	Skor	Keterangan
1.	Syarif Gibran Al Fatih	90	Tuntas
2.	Alfia Nur Camelia Agustin	90	Tuntas

3.	Azka Azzafran	70	Tuntas
4.	Rafa Farzana Ayunindya	80	Tuntas
5.	Azizatul Asifa	60	Tidak Tuntas
6.	Muhammad Khoirul Akbar	60	Tidak Tuntas
7.	Ahmad Farizi Ramadhan	80	Tuntas
8.	Azril Ilham Febriansyah	60	Tidak Tuntas
9.	Haidar Eka Gofaru	80	Tuntas
10.	Ikrom Nabil Nauval	50	Tidak Tuntas
11.	Indryana Putri	90	Tuntas
12.	Vanesya Oki Niyasta	80	Tuntas
13.	Mochammad Fadol Ilahi	70	Tuntas
14.	Muhammad Alif Firdaus	60	Tidak Tuntas
15.	Muhammad Alfian Alfarizi	50	Tidak Tuntas
16.	Muhammad Farhan	40	Tidak Tuntas
17.	Safiratul Jennah	50	Tidak Tuntas
18.	Sakinatun Nikmah	50	Tidak Tuntas
19.	Siti Zainab	70	Tuntas
Total		1.280	

Hasil *Pretest* kepada 19 peserta didik diperoleh 10 tuntas dan 9 tidak tuntas, maka presentase ketuntasan adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Tuntas Didapat}}{\text{Tuntas Maksimal}}$$

$$\text{Persentase} = \frac{10}{19} \times 100\% = 53\%$$

Jadi pencapaian hasil *Pretest* kepada 19 peserta didik dengan menggunakan bahan ajar siswa biasa ketuntasannya adalah 53%.

2) Hasil Perolehan Data *Posttest* Uji Lapangan Akhir

Hasil *Posttest* peserta didik kelas 2 MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang pada uji coba lapangan akhir atau uji coba skala besar pada 19 peserta didik diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7
Analisis Hasil *Posttest* Uji Coba Lapangan Akhir

No.	Nama Peserta Didik	Skor	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	2	3	4	5
1.	Syarif Gibran Al Fatih	100	√	
2.	Alfia Nur Camelia Agustin	100	√	
3.	Azka Azzafran	100	√	
4.	Rafa Farzana Ayunindya	100	√	
1	2	3	4	5
5.	Azizatul Asifa	90	√	
6.	Muhammad Khoirul Akbar	80	√	
7.	Ahmad Farizi Ramadhan	80	√	
8.	Azril Ilham Febriansyah	70	√	
9.	Haidar Eka Gofaru	90	√	
10.	Ikrom Nabil Nauval	60		√
11.	Indryana Putri	100	√	
12.	Vanesya Oki Niyasta	100	√	
13.	Mochammad Fadol Ilahi	80	√	
14.	Muhammad Alif Firdaus	70	√	
15.	Muhammad Alfian Alfarizi	70	√	
16.	Muhammad Farhan	60		√
17.	Safiratul Jennah	70	√	
18.	Sakinatun Nikmah	70	√	
19.	Siti Zainab	90	√	
Total		1.580	17	2

Hasil *Posttest* kepada 19 peserta didik diperoleh 17 tuntas dan 2 tidak tuntas, maka presentase ketuntasan adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Tuntas Didapat}}{\text{Tuntas Maksimal}}$$

$$\text{Persentase} = \frac{17}{19} \times 100\% = 89\%$$

Jadi pencapaian hasil *Posttest* kepada 19 peserta didik dengan menggunakan bahan ajar siswa biasa ketuntasannya adalah 89%.

Berdasarkan hasil *Pretest* diketahui bahwa hasil pencapaian ketuntasannya adalah 53%. Sedangkan pencapaian hasil *Posttest* ketuntasannya adalah 89%. Dengan demikian perlakuan pembelajaran menggunakan bahan ajar komik pada uji lapangan awal memiliki ketuntasan yang lebih tinggi dari pada menggunakan bahan ajar yang biasa digunakan. Perbedaan ketuntasan adalah $89\% - 53\% = 36\%$.

Tabel 4.8
Analisis Hasil Uji Coba Lapangan Awal dan Akhir

Tahap	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
Uji Lapangan Awal	67%	100%	33%
Uji Lapangan Akhir	53%	89%	36%

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal terjadi peningkatan ketuntasan 33% dan uji coba lapangan akhir peningkatan 36%. Dengan demikian perlakuan pembelajaran menggunakan bahan ajar komik memiliki ketuntasan yang lebih tinggi dari pada menggunakan bahan ajar biasa.

Untuk mengetahui efektifitas penggunaan bahan ajar komik yang dikembangkan, maka dilakukan analisis data menggunakan analisis *Paired Sample T-test*. Hal ini untuk mengetahui seberapa jauh efektifitas bahan ajar komik yang dikembangkan. Dan membuktikan signifikansi perbedaan hasil belajar anatar *Posttest* (perlakuan bahan ajar komik) dan *Pretest* (perlakuan bahan ajar biasa).

Uji *paired t-test* merupakan bagian dari uji analisis statistik parametrik. Oleh karena itu, sebagaimana aturan dasar dalam analisis statistik parametrik, maka persyaratan utama adalah data penelitian

harus berdistribusi normal. Untuk perhitungan efektivitas dan kelayakan menggunakan SPSS.

Tabel 4.9
Hasil Analisis Uji Beda *Paired Sample T-test* Kelompok Kecil

No.	Nama Peserta	Skor Pretest	Keterangan	Skor Posttest	Keterangan
1.	Syarif gibran al fatih	90	Tuntas	100	Tuntas
2.	Alfia nur camelia agustin	90	Tuntas	100	Tuntas
3.	Azka azzafran	70	Tuntas	100	Tuntas
4.	Rafa farzana ayunindya	80	Tuntas	100	Tuntas
5.	Azizatul asifa	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
6.	Muhammad khoirul akbar	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas

Hasil analisis *paired sample T-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi hitung adalah sebesar $0,03 < 0,05$, dan selisih rata-rata antara *Posttest* dan *Pretest* adalah 20. Berdasarkan tabel diatas juga diperoleh data t-hitung sebesar 5,477 dan t-tabel sebesar 2,015. Oleh karena itu t-hitung $5,477 > t\text{-tabel } 2,015$ maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan skor *Pretest* dan *Posttest* sehingga bahan ajar komik efektif untuk digunakan.

Tabel 4.10

Hasil Analisis Uji Beda *Paired Sample T-test* Kelompok Besar

No.	Nama Peserta Didik	Skor <i>Pretest</i>	Keterangan	Skor <i>Posttest</i>	Keterangan
1	2	3	4	5	6
1.	Syarif Gibran Al Fatih	90	Tuntas	100	Tuntas
2.	Alfia Nur Camelia Agustin	90	Tuntas	100	Tuntas
3.	Azka Azafran	70	Tuntas	100	Tuntas
4.	Rafa Farzana Ayunindya	80	Tuntas	100	Tuntas
5.	Azizatul Asifa	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
6.	Muhammad Khoirul Akbar	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
1	2	3	4	5	6
7.	Ahmad Farizi Ramadhan	80	Tuntas	80	Tuntas
8.	Azril Ilham Febriansyah	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
9.	Haidar Eka Gofaru	80	Tuntas	90	Tuntas
10.	Ikrom Nabil Nauval	50	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
11.	Indryana Putri	90	Tuntas	100	Tuntas
12.	Vanesya Oki Niyasta	80	Tuntas	100	Tuntas
13.	Mochammad Fadol Ilahi	70	Tuntas	80	Tuntas
14.	Muhammad Alif Firdaus	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
15.	Muhammad Alfan Alfarizi	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas
16.	Muhammad Farhan	40	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
17.	Safiratul Jennah	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas
18.	Sakinatun Nikmah	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas
19.	Siti Zainab	70	Tuntas	90	Tuntas

Hasil analisis *Paired sample T-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi hitung adalah sebesar $0,00 < 0,05$, dan selisih rata-rata antara *Pretest* dan *Posttest* adalah 15,78947. Berdasarkan tabel diatas

juga diperoleh data t-hitung sebesar 8,955 dan t-tabel sebesar 1.734. oleh karena itu t-hitung $8,955 > t\text{-tabel } 1.734$ maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan skor *Pretest* dan *Posttest* sehingga bahan ajar komik efektif untuk digunakan.

Tabel 4.11
Hasil Output SPSS Kelompok Kecil

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-20,0000	8,94427	3,65148	-29,38644	-10,61356	-5,477	5	,003

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

Tabel 4.12
Hasil Output SPSS Kelompok Besar

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-15,78947	7,68533	1,76314	-19,49369	-12,08526	-8,955	18	,000

Hasil analisis uji lapangan awal/ kelompok kecil *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi hitung adalah sebesar sebesar $0,03 < 0,05$, dan selisih rata-rata antara *Posttest* dan *Pretest* adalah 20. Berdasarkan tabel diatas juga diperoleh data t-hitung sebesar 5,477 dan t-tabel sebesar 2,015. Oleh karena itu t-hitung $5,477 > t\text{-tabel } 2,015$ maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan skor *Pretest* dan *Posttest* sehingga bahan ajar komik efektif untuk digunakan.

Hasil analisis uji lapangan akhir/ kelompok besar *Paired sample T-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi hitung adalah sebesar $0,00 < 0,05$, dan selisih rata-rata antara *Pretest* dan *Posttest* adalah 15,78947. Berdasarkan tabel diatas juga diperoleh data t-hitung sebesar 8,955 dan t-tabel sebesar 1.734. oleh karena itu t-hitung $8,955 > t\text{-tabel } 1.734$ maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan skor *Pretest* dan *Posttest* sehingga bahan ajar komik efektif untuk digunakan.

C. Revisi Produk

Berdasarkan kesimpulan dari analisis data menunjukkan bahwa setelah diadakan uji coba produk dengan model ASSURE, validator materi, validator media, validator bahasa menunjukkan bahwa bahan ajar komik layak dan efektif, namun ada beberapa bagian yang perlu direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh para validator dan pada saat uji lapangan. Berikut revisi produk dilakukan beserta uraian keterangan:

1. Revisi dari Validator Ahli Media, Dr. Andi Suhardi, ST., M.Pd.: ukuran komik sebelum direvisi menggunakan kertas dengan ukuran komik 17,7 x 11,2, ukuran kertas harus diganti karena terlalu kecil sehingga tulisan terlihat terlalu kecil. Sedangkan komik sesudah direvisi peneliti menggunakan komik dengan ukuran kertas A5 (14,8 x 21 cm).

Tabel 4.13 Revisi ukuran komik



2. Revisi dari Validator Ahli Materi, Dr. Roni Subhan, M.Pd.: judul diganti agar lebih menarik, karena judul sebelum direvisi lebih seperti submateri yang ada di buku dibandingkan judul untuk komik. Judul pada komik sebelum direvisi adalah “Ungkapan Permintaan Maaf dan Tolong”. Sedangkan komik yang sudah direvisi telah diganti dengan judul “Indahnya Saling Memaafkan dan Saling Menolong”.

Tabel 4.14
Revisi Judul pada komik



3. Revisi dari Validator Ahli Materi, Dr. Roni Subhan, M.Pd.: capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada komik sebelumnya tidak dicantumkan. Sedangkan pada bahan ajar capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran penting untuk ditambahkan, untuk menjadi arah dan tujuan dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran.

Tabel 4.15
Revisi capaian pembelajaran, profil pelajar pancasila, dan tujuan pembelajaran pada komik

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
<div data-bbox="343 907 678 1254" style="border: 1px solid black; padding: 20px; text-align: center;"> <p>TIDAK ADA</p> </div>	<div data-bbox="813 817 1508 1814" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <div style="background-color: #FFD700; padding: 5px; text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">CAPAIAN PEMBELAJARAN</div> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimak : Peserta didik mampu bersikap menjadi pendengar yang penuh perhatian. Peserta didik menunjukkan minat pada tuturan yang didengar serta mampu memahami pesan lisan dan informasi dari media audio, teks aural (teks yang diucapkan dan/atau didengar), instruksi lisan, dan percakapan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. 2. Membaca dan Memirsa : Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa. Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih. Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak. Peserta didik mampu memaknai kosa kata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi. 3. Berbicara dan Mempresentasikan : peserta didik mampu berbicara dengan santun tentang beragam topik yang dikenali menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu merespon dengan bertanya tentang sesuatu, menjawab, dan menanggapi komentar orang lain (teman, guru dan orang dewasa dengan baik dan santun dalam suatu percakapan. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan secara lisan dengan atau tanpa bantuan gambar /ilustrasi. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar, dan menceritakan kembali teks narasi yang dibacakan atau dibaca dengan topik diri dan lingkungan. 4. Menulis : Peserta didik mampu menunjukkan keterampilan menulis permulaan dengan benar (cara memegang alat tulis, jarak mata dengan buku, menebalkan garis/huruf, dll.) diatas kertas dan/atau melalui media digital. Peserta didik mengembangkan tulisan tangan makin baik. Peserta didik mampu menulis teks deskripsi dengan beberapa kalimat sederhana, menulis teks rekon tentang pengalaman diri, menulis kembali narasi berdasarkan teks fiksi yang dibaca atau didengar, menulis teks prosedur tentang kehidupan sehari-hari, dan menulis teks eksposisi tentang kehidupan sehari-hari. <div style="text-align: center; border: 1px solid black; width: 30px; margin: 0 auto; padding: 2px;">1</div> </div>



PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.
2. Berkebhinekaan global.
3. Gotong royong.
4. Mandiri.
5. Kreatif.
6. Berpikir kritis.

2

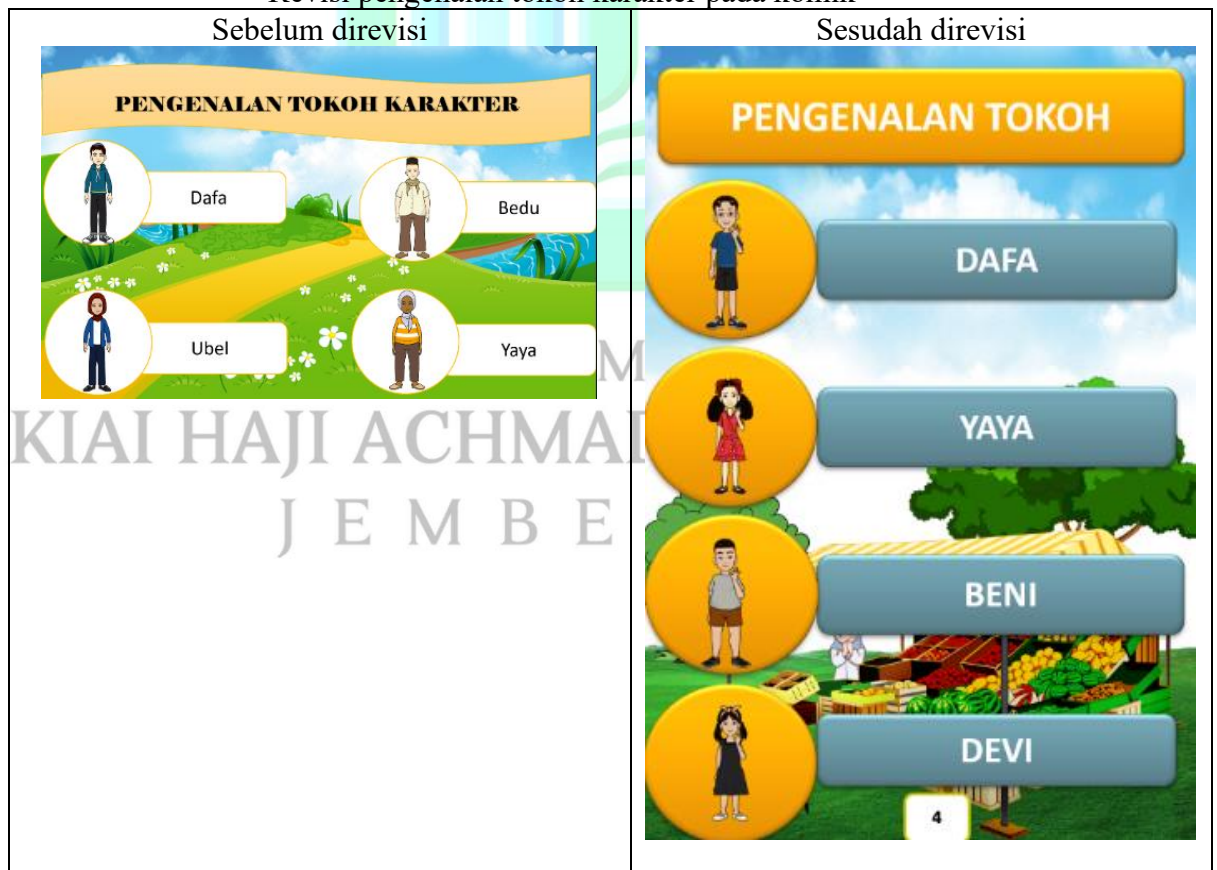
TUJUAN PEMBELAJARAN


1. Melalui membaca cerita komik indahnya saling memaafkan dan saling menolong, peserta didik dapat Memahami kata ungkapan permintaan maaf dan tolong dalam kegiatan sehari-hari dengan baik.
2. Melalui membaca cerita komik indahnya saling memaafkan dan saling menolong, peserta didik dapat mengingat kata ungkapan permintaan maaf dan tolong didalam cerita.
3. Melalui peragaan percakapan pada komik, peserta didik dapat berbicara sopan dengan menggunakan kata ungkapan permintaan maaf dan tolong.

3

4. Revisi dari Validator Ahli Media, Dr. Andi Suhardi, ST., M.Pd.:
 Pengenalan tokoh karakter harus lengkap atau secara keseluruhan. Pada komik sebelum direvisi pada pengenalan tokoh hanya di cantumkan 4 tokoh saja yakni Dafa, Bedu, Ubel, Dan Yaya. Sedangkan pada komik yang telah direvisi ada beberapa perubahan nama tokoh, dan pengenalan tokoh dicantumkan secara keseluruhan, yakni Dafa, Yaya, Beni, Devi, Ibu Dafa, Ayah Dafa, Jojo, Pandita Juna, Dan Pendeta David.

Tabel 4.16
 Revisi pengenalan tokoh karakter pada komik





UNIVERSITAS ISLAM
KIAI HAJI ACHMAD
SIDDIQ JEMBER

Pengenalan Tokoh

- IBU DAFA
- AYAH DAFA
- JOJO
- PANDITA JUNA
- PENDETA DAUD

5

Informasi

PANDITA JUNA

Pandita adalah sebutan atau julukan bagi pemuka agama atau pemimpin agama hindu.

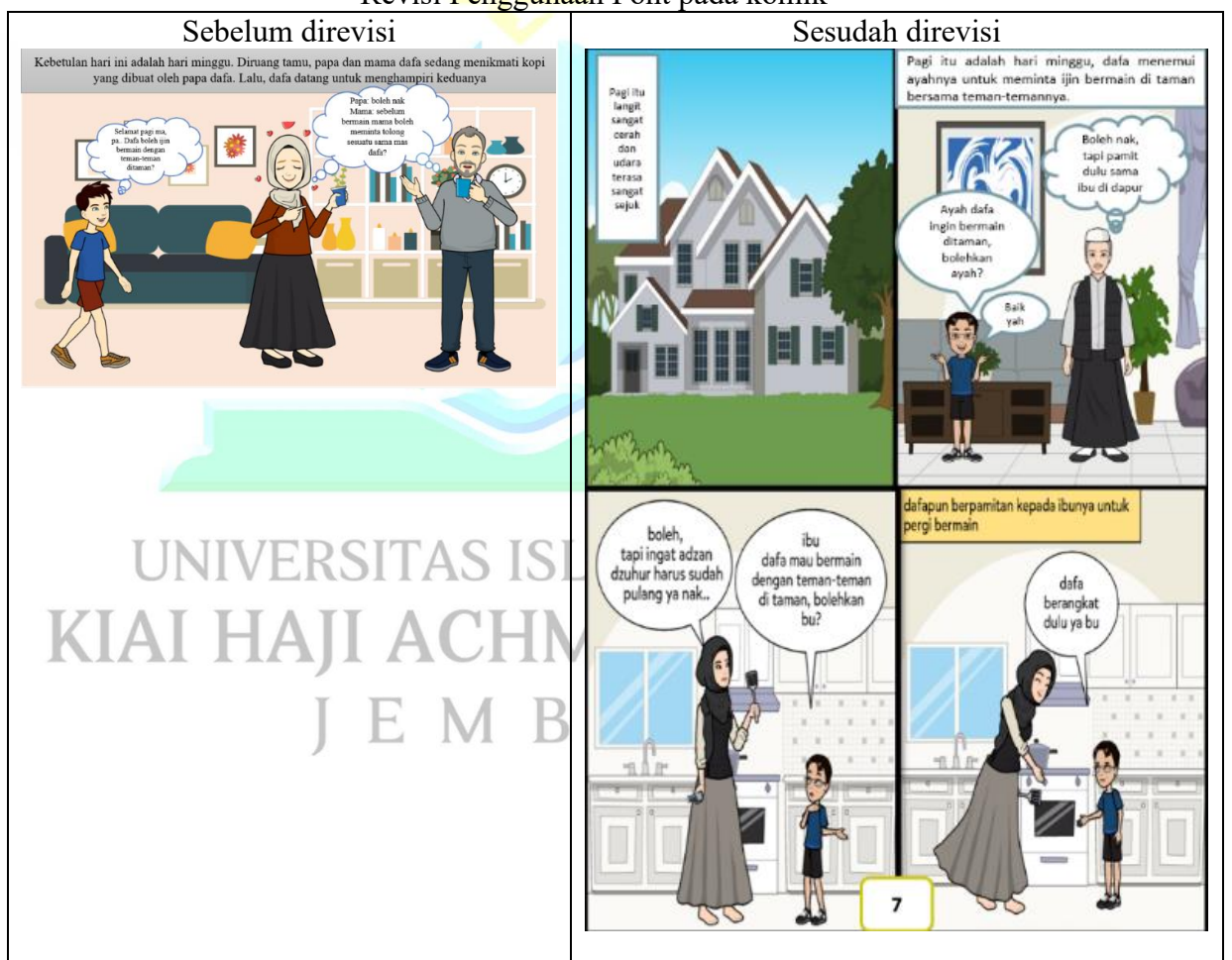
PENDETA DAUD

Pendeta adalah sebutan atau julukan bagi pemuka agama atau pemimpin agama kristen.

6

5. Revisi dari Validator Ahli Bahasa, Dr. Khotibul Umam, M.A.: penggunaan font yang cocok untuk anak kelas 2 SD, yakni font yang tidak berkaki (serif). Pada komik sebelum direvisi menggunakan font Times New Roman. Sedangkan font pada komik yang sudah direvisi menggunakan Baar Metanoia.

Tabel 4.17
Revisi Penggunaan Font pada komik



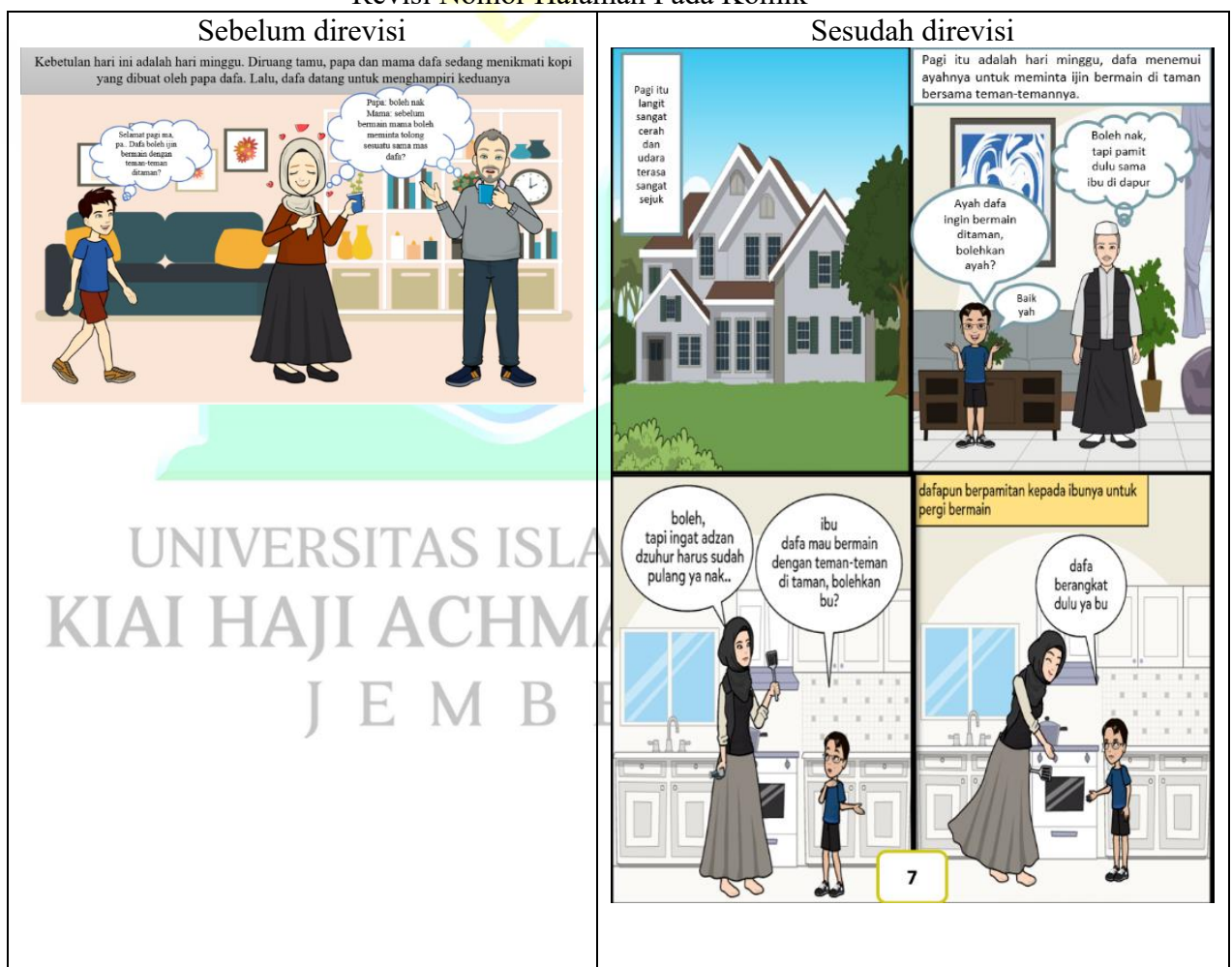
6. Revisi dari Validator Ahli Media, Dr. Andi Suhardi, ST., M.Pd.: karakter anak-anak pada komik sebelum direvisi terlihat seperti remaja bukan anak-anak dan tidak cocok untuk anak kelas 2 SD dari segi pakaian, wajah, dan postur tubuh. Sedangkan pada komik yang sudah direvisi peneliti merubah seluruh karakter agar cocok pada karakter anak-anak pada komik.

Tabel 4.18
Revisi Karakter Pada Komik



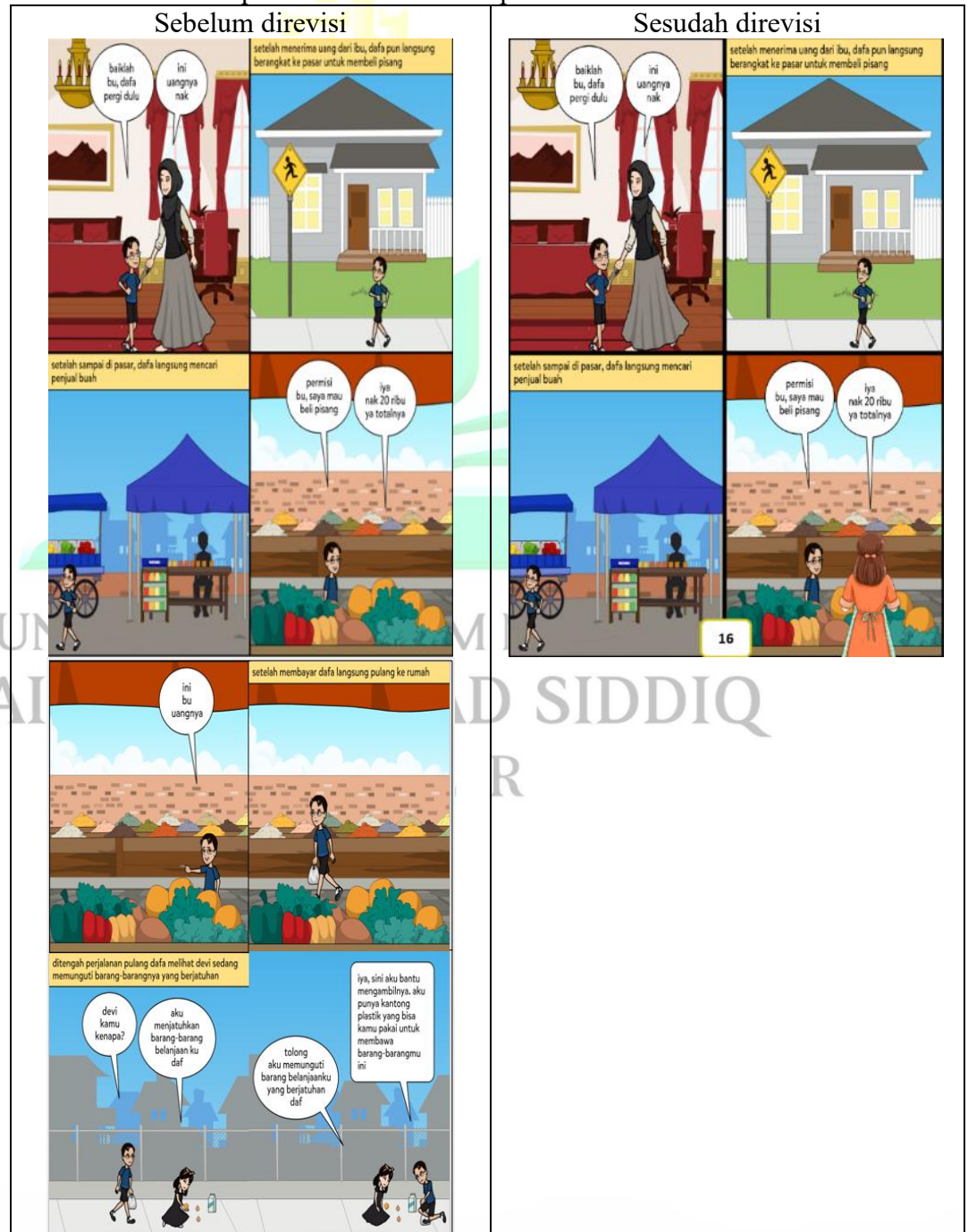
7. Revisi dari Validator Ahli Media, Dr. Andi Suhardi, ST., M.Pd.: nomor halaman, pada komik sebelum direvisi tidak dicantumkan nomor halaman, jadi tidak memudahkan siswa untuk mencari halaman yang dikehendaki. Sedangkan pada komik setelah direvisi peneliti telah menambahkan nomor halaman.

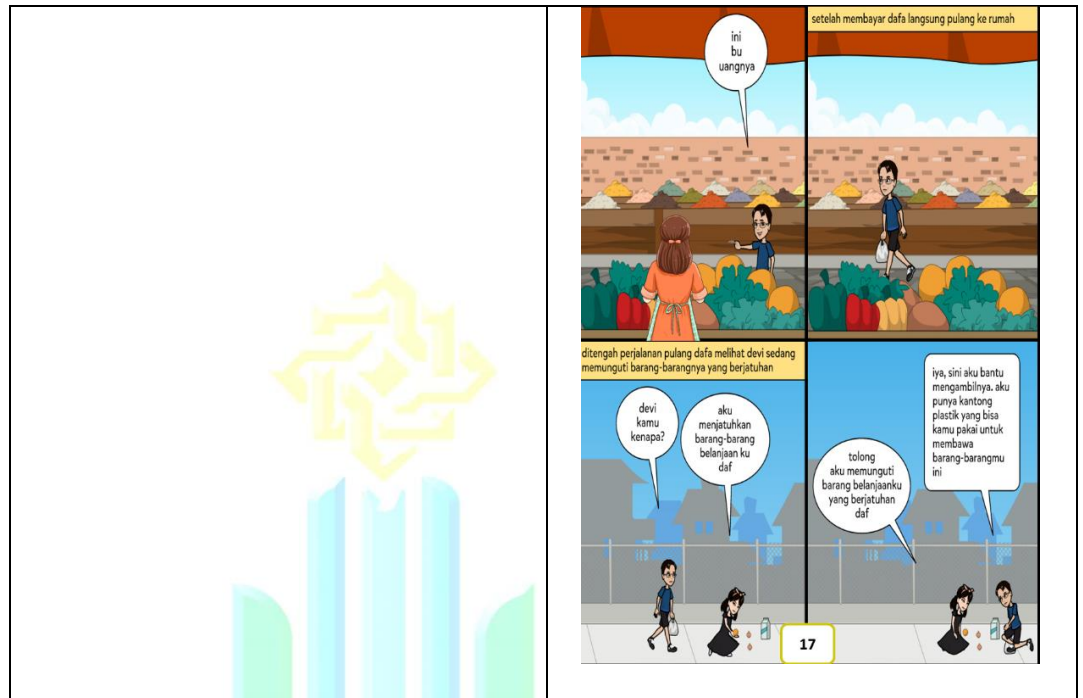
Tabel 4.19
Revisi Nomor Halaman Pada Komik



8. Revisi dari Validator Ahli Media, Dr. Andi Suhardi, ST., M.Pd.:
 Penambahan karakter penjual pada cerita Dafa membeli pisang di pasar pada komik. Pada halaman 16 dan 17.

Tabel 4.20
 Revisi penambahan Karakter pada cerita komik





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

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

Pada bab ini akan mengurai tentang kajian bahan ajar yang dikembangkan, saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

A. Kajian Produk Bahan Ajar yang Dikembangkan

Bahan ajar yang dikembangkan berupa bahan ajar komik berbasis kearifan lokal materi ungkapan permintaan maaf dan tolong pelajaran bahasa Indonesia kelas 2. Bahan ajar ini berupa buku cerita bergambar dengan ukuran A5 untuk pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis kearifan lokal.

Bahan ajar ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang diharapkan oleh lembaga pendidikan MI Al-Ishlah Sumberanyar Lumajang. Kebutuhan yang dimaksud menyangkut tiga aspek, yaitu: adanya pemanfaatan bahan ajar, adanya inofasi pembelajaran, dan adanya buku atau materi pembelajaran yang berbasis kearifan lokal sesuai dengan daerah Lumajang.

Bahan ajar ini divalidasi oleh tiga validator, yaitu validator ahli isi/materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli desain. Validator ahli isi/materi diisi oleh Dr. Roni Subhan, S.pd., M.Pd. Dosen UIN KHAS Jember dengan hasil tingkat validitas bahan ajar dari segi materi atau isi sebesar 76%, sementara validator ahli bahasa dilakukan oleh Dr. Khotibul Umam, M.A. Dosen UIN KHAS Jember dengan hasil presentase validitas dari segi bahasa 80%. Sedangkan untuk validasi desain media dilakukan oleh Dr. Andi Suhardi, ST.,

M.Pd. Dosen UIN KHAS Jember. Hasil presentase validitas dari segi desain media adalah 78%. Berdasarkan hasil validasi dari tiga validator tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uji lapangan awal/ kelompok kecil Berdasarkan hasil *Pretest* diketahui bahwa hasil pencapaian ketuntasannya adalah 67%. Sedangkan pencapaian hasil *Posttest* ketuntasannya adalah 100%. Dengan demikian perlakuan pembelajaran menggunakan bahan ajar komik pada uji lapangan awal memiliki ketuntasan yang lebih tinggi dari pada menggunakan bahan ajar yang biasa digunakan. Perbedaan ketuntasan adalah $100\% - 67\% = 33\%$

Hasil uji lapangan akhir/ kelompok besar Berdasarkan hasil *Pretest* diketahui bahwa hasil pencapaian ketuntasannya adalah 53%. Sedangkan pencapaian hasil *Posttest* ketuntasannya adalah 89%. Dengan demikian perlakuan pembelajaran menggunakan bahan ajar komik pada uji lapangan awal memiliki ketuntasan yang lebih tinggi dari pada menggunakan bahan ajar yang biasa digunakan. Perbedaan ketuntasan adalah $89\% - 53\% = 36\%$.

Hasil analisis uji lapangan awal/ kelompok kecil *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi hitung adalah sebesar sebesar $0,03 < 0,05$, dan selisih rata-rata antara *Posttest* dan *Pretest* adalah 20. Berdasarkan tabel diatas juga diperoleh data t-hitung sebesar 5,477 dan t-tabel sebesar 2,015. Oleh karena itu $t\text{-hitung } 5,477 > t\text{-tabel } 2,015$ maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan skor *Pretest* dan *Posttest* sehingga bahan ajar komik efektif untuk digunakan.

Hasil analisis uji lapangan akhir/ kelompok besar *Paired sample T-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi hitung adalah sebesar $0,00 < 0,05$, dan selisih rata-rata antara *Pretest* dan *Posttest* adalah 15,78947. Berdasarkan tabel diatas juga diperoleh data t-hitung sebesar 8,955 dan t-tabel sebesar 1.734. oleh karena itu $t\text{-hitung } 8,955 > t\text{-tabel } 1.734$ maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan skor *Pretest* dan *Posttest* sehingga bahan ajar komik efektif untuk digunakan.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Setelah melalui berbagai uji coba mulai dari uji validasi, uji kelayakan, dan uji efektifitas, maka bahan ajar ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik maupun peserta didik dapat memanfaatkan bahan ajar ini dalam kegiatan pembelajaran.

2. Saran Diseminasi Produk

Bahan ajar komik berbasis kearifan lokal belum banyak ditemui, karena itu dengan adanya bahan ajar ini, semoga dapat digunakan oleh madrasah-madrasah yang lain kedepannya. Akan diadakan sosialisasi-sosialisasi tentang bahan ajar ini dalam berbagai kesempatan, agar pendidik-pendidik dari madrasah ibtidaiyah di bawah naungan Kementrian Agama agar produk dapat termanfaatkan dengan baik. Dengan menggunakan produk bahan ajar ini, pendidik -pendidik mempunyai banyak pilihan menghadirkan inovasi-inovasi pembelajaran

yang dapat menarik minat peserta didik sehingga peserta didik cenderung tidak merasa bosan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran dan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Sesuai dengan harapan peneliti, tentu pengembangan bahan ajar ini tidak berhenti sampai disini. Dengan berhasilnya pengembangan bahan ajar ini, diharapkan:

- a. Dapat menjadikan motivasi bagi para pendidik untuk dapat mengembangkan bahan ajar komik berbasis kearifan lokal melalui langkah-langkah sebagaimana yang telah dilakukan oleh peneliti.
- b. Dapat menjadi rujukan atas pengembangan bahan ajar lain yang berbasis kearifan lokal ke dalam mata pelajaran lainnya.
- c. Dapat meningkatkan pemanfaatan bahan ajar sehingga pembelajaran bisa lebih interaktif dan menarik.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Irmayanti Nur. & Nuryatin, Agus. (2019), *Pengembangan Buku Komik Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai dan Isi Cerita Hikayat*, Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol. 8 No. 2.
- Al-Qur'an Terjemahan Kemenag (2019), Jakarta.
- Bonneff, Marcel. (2008), *Komik Indonesia*, Jakarta: Kepustakaan populer Gramedia.
- Brata, Ida Bagus. (2016), *Kearifan Budaya Lokal Perikat Identitas Bangsa*, Jurnal Bakti Saraswati, Vol. 05 No. 01.
- Daryanto, (2015), *Media Pembelajaran*, Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Depdiknas. (2008). *Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Elizabeth B. Hurlock, (1993), *Perkembangan Anak*, Erlangga, Jakarta.
- Fahyuni, Eni Fariyatul. & Fauzi, Imam. (2017), *Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Surabaya: Islamic Education Journal Vol. 1 No.1, ISSN 2503 – 5045 , Juni.
- Gay, L.R. Mills, Geoffrey E., and Airasian Peter, (2009), *Educational Research: Competencies for Analysis and Application*, London: Pearson Prentice.
- Hamzah, Amir. (2019), *R&D Metode Penelitian & Pengembangan*, Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Hidayati, S. R. S. W. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Kegiatan Mencampur Warna Di TK Kehidupan Elfhalyu Tenggara. Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1).
- Islamiyah, (Guru Bahasa Indonesia kelas 2 MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang), Wawancara, Lumajang, 06 November 2023.
- Kosasih, (2021), *Pengembangan Bahan Ajar*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kurniasih, Imas. & Sani, Berlin. (2014). *Panduan Membuat Bahan Ajar Buku Teks pelajaran Sesuai dengan Kurikulum 2013*. Surabaya: Kata Pena.

- Magdalena, Ina. dkk. (2020), *Analisis Pengembangan Bahan Ajar*, Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol. 2, No. 2. (<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>).
- Majid, Abdul. (2009). *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung : PT. Rosdakarya Offset.
- Menteri Pendidikan Nasional, (2008), *Undang- Undang Guru dan Dosen (UU RI No. 4 Th. 2005)*, Jakarta: Sinar Grafika.
- 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.
- Noviana. Eddy, Munjiatun, dan Afendi. Nofrico, (2019), *Media Pembelajaran Komik Sebagai Sarana Literasi Informasi Dalam Pendidikan Mitigasi Bencana di Sekolah Dasar*, Prossiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Nurgiyantoro, Burhan (2013). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurlatipah, Nunik. dkk, (2015), *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem*, Jawa Barat: Jurnal Scientiae Educatia Vol. 5 No. 2.
- Orey, M., McClendon, V. J., & Branch, R. M. (2006). *Educational media and technology yearbook*. Santa Barbara: Libraries Unlimited.
- Prastowo, Andi. (2015), *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purawinangun, Ira Anisa. (2019), *Menggali Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Cerita Rakyat dari Pulau Jawa*, Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol. 8 No. 2. Juli.
- Ruhimat, (2011), *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.¹ Ika Lestari. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Saadah, Risa Nur. dkk, (2015), *Metode Peneletian R&D(Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*, Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Saputri, Adek dkk, (2016), *Efektivitas Penggunaan Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2, Riau*: Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengaraian.

- Sariningsih, Ratna. Agustini, Ferina. Sulianto, Joko. (2017), *Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD*, Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan , ISBN : 978-602-0960-80-7.
- Sufia, Rohana. & Sumarmi, Ach. Amirudin, (2016), *Kearifan Lokal dalam Melestarikan Lingkungan Hidup (Studi Kasus Masyarakat Adat Desa Kemiren Kecamatan Glagah Kabupaten Banyuwangi)*, Jurnal Pendidikan, Vol. 1 No. 4.
- Sugiyono, (2019), *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Tindakan Kelas)*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009.
- Wafiqni, Nafia & Nurani, Siti. (2018), *Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal*, Jurnal Pendidikan Dasar Islam, Vol. 10, No. 02.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Penerapan Model Assure dalam Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran PAI*, Jurnal Universitas Islam Negeri Alauddin.



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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diana Falhabibah Saifur Ridzal
Tempat, Tanggal, Lahir : Lumajang, 08 April 2001
Alamat : Desa Sumberanyar, Dusun Sadeng, RT 17 RW 006,
Rowokangkung Lumajang
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
NIM : 223206040002
Institusi : Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji
Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa tesis dengan judul secara keseluruhan adalah benar-benar hasil penelitian atau karya saya sendiri, bukan plagiat atau saduran, kecuali pada bagian-bagian yang telah dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lumajang, 14 Maret 2024





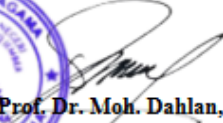
Yang menyatakan,



Diana Falhabibah Saifur Ridzal

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Permohonan Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER PASCASARJANA	 
<small>Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005e-mail :uinkhas@gmail.com Website : http/www.uinkhas.ac.id</small>		
<hr/>		
NO	: B-PPS.2640/In.20/PP.00.9/10/2023	
Lampiran	: -	
Perihal	: Permohonan Izin Penelitian untuk Penyusunan Tugas Akhir Studi	
Yth.		
Kepala MI AL-Islah Sumberanayar Lumajang		
Di -		
Tempat		
Assalamu'alaikum Wr.Wb		
<p>Dengan hormat, kami mengajukan permohonan izin penelitian di lembaga yang Bapak/Tbu pimpin untuk keperluan penyusunan tugas akhir studi mahasiswa berikut ini:</p>		
Nama	: Diana Falhabibah Saifur Ridzal	
NIM	: 223206040002	
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S2)	
Jenjang	: S2	
Judul	: Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Kearifan Lokal Materi Ungkapan Permintaan Maaf dan Tolong Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 di MI AL-Islah Sumberanayar Lumajang	
Pembimbing 1	: Dr. Hj. ST. Mislikhah, M.Ag.	
Pembimbing 2	: Dr. Mu'alimin, S.Ag., M.Pd.I.	
Waktu Penelitian	: 3 bulan (terhitung mulai tanggal diterbitkannya surat ini)	
Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr.Wb.		
<p>Jember, 26 Oktober 2023 Direktur,</p>		
		
 Prof. Dr. Moh. Dahlan, M.Ag. NIP. 197803172009121007		

Lampiran 2: Surat Selesai Penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU. CABANG KAB. LUMAJANG
MI. AL-ISHLAH SUMBERANYAR
 (TERAKRIDITASI B.)
 BADAN HUKUM PERKUMPULAN NAHDLATUL ULMA'
 NOMOR : AHU-119.AH.01.08 TAHUN 2013
 Jl. Masjid Ashshiddiqin Desa Sumberanyar-Rowokangkung-Lumajang
 Email : mialishlah146@gmail.com

Jl : Masjid Assiddiqiin Sumberanyar-RowokangkungTlp./ HP. 085258113535 Kode Pos. 67359

SURAT KETERANGAN BEDA NAMA

No : 022/Su.Ket/MI.A1/146/I/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Adianto, M.Pd**
 Tempat / Tgl. Lahir : **Lumajang, 14 Juli 1976**
 Jabatan : **Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al Ishlah Sumberanyar**
 Alamat : **Sumberanyar-Rowokangkung-Lumajang**

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa nama mahasiswa dibawah ini :

Nama : **Diana Falhabibah Saifur Ridzal**
 NIM : **223206040002**
 Program Studi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S2)**
 Jenjang : **S2**
 Judul : **Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Kearifan Lokal Materi Ungkapan Permintaan Maaf dan Tolong Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 di MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang**
 Pembimbing 1 : **Dr. Hj. ST. Misliah, M.Ag.**
 Pembimbing 2 : **Dr. Mu'alimin, S.Ag., M.Pd.I.**

Telah selesai melaksanakan tugas penelitian di lembaga MI Al Ishlah Sumberanyar – Kec. Rowokangkung – Kab. Lumajang

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya, dan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sumberanyar, 25 Januari 2024

MI. Al-Ishlah Sumberanyar

Adianto, M.Pd

Lampiran 3: Foto Kegiatan Uji Coba Lapangan Produk/ Bahan Ajar

Foto Dokumentasi Kegiatan Lapangan Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Kearifan Lokal Materi Ungkapan Permintaan Maaf dan Tolong Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 Di MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI



Foto Kegiatan Uji Coba Lapangan Produk/ Bahan Ajar

Lampiran 4: Gambar Kegiatan *Pretest-Posttest*



Gambar kegiatan *Pretest*



Gambar Kegiatan *Posttest*



Foto Kegiatan Wawancara dengan Wali Kelas Sekaligus Guru Bahasa Indonesia
Kelas 2 MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang


Lampiran 5: Daftar Nama Siswa Kelas 2 MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang.

DAFTAR

BULAN: Januari

No. Induk Lokal	NAMA	BULAN :		
		1	2	3
5080146220001	AHMAD FARIZI RAMADHAN			
5080146220002	ALFIA NUR CAMELIA AGUSTIN			
5080146220003	AZKA AZZAFRAN			
5080146220004	AZRIL ILHAM FEBRIANSYAH			
5080146220005	H Aidar Eka Gofaru			
5080146220006	IKROM NABIL NAUFAL			
5080146220007	INDRYANA PUTRI			
5080146220008	M. KHOIRUL AKBAR			
5080146220009	MOCHAMMAD FADOL ILAHI			
5080146220010	MUHAMMAD ALIF FIRDAUS			
5080146220011	MUHAMMAD ALFAN ALFARIZI			
5080146220012	MUHAMMAD FARHAN			
5080146220013	RAFA FARZANA AYUNINDYA			
5080146220014	SAFIRATUL JENNAH			
5080146220015	SAKINATUN NIKMAH			
5080146220016	SITI ZAINAB			
5080146220017	SYARIF GIBRAN AL FATIH			
5080146220019	AZIZATUL ASIFA			
5080146223020	VANESYA OKI NIYASTA			

Mengetahui,
Kepala Sekolah


Adianto, S.Pd.I

Daftar Nama Siswa Kelas 2 MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang.

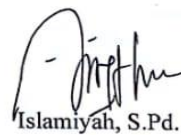
Lampiran 6: Instrumen Wawancara

INSTRUMEN WAWANCARA

Guru Bahasa Indonesia : Islamiyah, S.Pd.
Kelas : 2 MI
Instansi : MI AL- Islah Sumberanyar Lumajang

1. Bagaimana karakteristik dari peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas 2?
2. Dalam kegiatan pembelajaran di MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang ini menggunakan model pembelajaran apa? Apakah masih tematik atau tidak?
3. Sejak kapan penerapan kurikulum merdeka di laksanakan di sekolah MI AL-Islah in?
4. Apakah guru dalam proses pembelajaran selalu menggunakan media?
5. Apakah sekolah mendukung pengembangan media pembelajaran?
6. Apakah guru dalam proses pembelajaran biasa menggunakan bahan ajar lain selain buku paket?
7. Apakah bahan ajar komik pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang?
8. Bagaimana tanggapan peserta didik saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik?



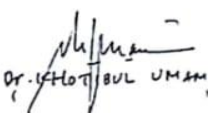
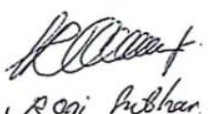

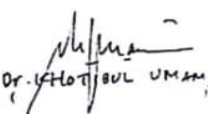
Lumajang, 11 Januari 2024
Wali Kelas 2 MI AL-Islah










Islamiyah, S.Pd.

Gambar Instrumen Wawancara Kepada Guru Bahasa Indonesia yakni ibu
Islamiyah, S.Pd.

Lampiran 7: Jadwal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN			
NO	HARI/TANGGAL	KEGIATAN	PARAF
1.	Rabu / 15- November- 2023	Validasi produk Bahan Ajar Komik kepada validator ahli materi yakni Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.	 (Roni Subhan,
2.	Kamis / 09- November- 2023	Validasi produk Bahan Ajar Komik kepada validator ahli media yakni Dr. Andi Suhardi, ST, M.Pd.	 (A. Suhardi,
3.	Kamis / 09- November- 2023	Validasi produk Bahan Ajar Komik kepada validator ahli bahasa yakni Dr. Khotibul Umam, M.A.	 Dr. Khotibul Umam, M.A.
4.	Kamis / 23- November- 2023	Revisi Validasi produk Bahan Ajar Komik kepada validator ahli materi yakni Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.	 (Roni Subhan,
5.	Senin / 27 - November - 2023	Revisi Validasi produk Bahan Ajar Komik kepada validator ahli media yakni Dr. Andi Suhardi, ST, M.Pd.	 (A. Suhardi,
6.	Senin / 27 - November - 2023	Revisi Validasi produk Bahan Ajar Komik kepada validator ahli bahasa yakni Dr. Khotibul Umam, M.A.	 Dr. Khotibul Umam, M.A.

Gambar jadwal kegiatan Validasi kepada para Validator ahli materi, desain, dan bahasa.

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN			
NO	HARI/TANGGAL	KEGIATAN	PARAF
1.	Rabu / 01- November- 2023	Menyampaikan ijin dan penyerahan surat ijin melakukan penelitian tesis kepada Kepala Sekolah MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang	
2.	Senin / 06- November- 2023	Menyampaikan ijin melakukan penelitian di kelas 2 MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kepada Wali Kelas 2 sekaligus Guru Bahasa Indonesia	
3.	Selasa / 12- Desember- 2023	Wawancara dengan Ibu Islamiyah, S.Pd. selaku Wali kelas 2 dan Guru Bahasa Indonesia mengenai karakteristi siswa kelas 2 dalam proses pembelajaran terutama mata pelajaran Bahasa Indonesia	
4.	Kamis / 11- Januari- 2024	Wawancara dan meminta Data siswa kelas 2 MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang	
5.	Jum'at / 19 - Januari- 2024	Observasi penelitian dalam melaksanakan Uji <i>Pretest</i> pada pembelajaran Bahasa Indonesia kepada siswa kelas 2 MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang	
6.	Selasa / 23- Januari- 2024	Observasi penelitian dalam menggunakan bahan ajar komik dan pelaksanaan Uji <i>Posttest</i> pada kelas 2 MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang	
7.	Kamis / 25- Januari- 2024	Meminta Surat Keterangan Selesai Penelitian	

Gambar Jadwal Kegiatan Penelitian di MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang

Lampiran 8: Riwayat Hidup

RIYAWAT HIDUP



A. Identitas Diri

Nama : Diana Falhabibah Saifur Ridzal

Nim : 223206040002

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Tempat, Tanggal Lahir : Lumajang, 08 April 2001

Alamat Lengkap : Sumberanyar, Sadeng, RT 017/RW 006,
Rowokangkung, Lumajang

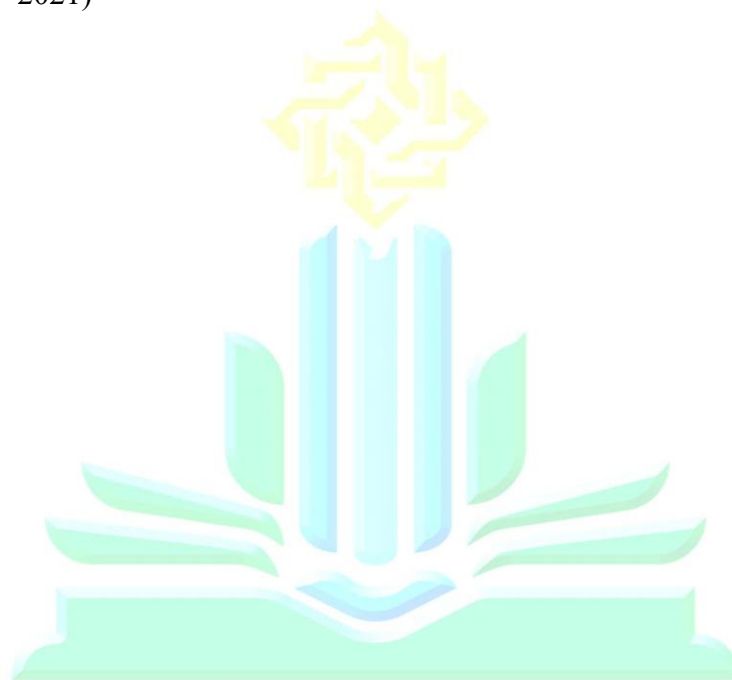
No Hp : 085399539509

Email : dianafalhabibahsr@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang (2005-2011)
2. MTS Modern Hidayatul Hasan Blukon Sadeng Lumajang (2011-2014)

3. MAU Zainul Hasan Genggong Pajajaran Probolinggo (2014-2017)
4. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2017-2021)



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

Lampiran 9: Surat Validasi Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Matarom No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp: (0331) 487550
 Fax: (0331) 427005e-mail: uinkhas@gmail.com Website: http://www.uinkhas.ac.id

No : BPPS 2847/In 20/PP 00.9/11/2023
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Validasi

Kepada Yth.
 Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.
 di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang memerlukan validasi terkait materi media pembelajaran sebagai pelengkap penyusun tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama : Diana Falhabibah Saifur Ridzal
 NIM : 223206040002
 Program Studi : PGMI
 Jenjang : S2
 Judul : Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Kearifan Lokal Materi Ungkapan Permintaan Maaf dan Tolong Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 di MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang
 Pembimbing 1 : Dr. Hj. ST. Mislikhah, M.Ag.
 Pembimbing 2 : Dr. Mu'alimin, S.Ag., M.Pd.I.

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jember, 16 November 2023
 Direktur

 Prof. Dr. Moch. Chotib, S.Ag., M.M.
 NID. 107107272002121003

Lampiran 10: Curriculum Vitae Validator Ahli Materi**CURRICULUM VITAE****A. Identitas Diri**

Nama : Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.

NIP : 197103062005011001

Tempat, Tanggal Lahir : Jember,

No. HP : 085258120011

B. Riwayat Pendidikan

1. S1 : IKIP Budi Utomo (2005)
2. S2 : Universitas Islam Negeri Malang (2011)
3. S3 : Universitas Negeri Surabaya (2021)



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

Lampiran 11: Angket Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL MATERI UNGKAPAN PERMINTAAN MAAF DAN TOLONG PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 2 MI AL-ISLAH SUMBERANYAR LUMAJANG”

Identitas Responden

Nama : Dr. Roni Subhan, S. Pd., M. Pd
 Ahli Bidang : Ahli Materi Bahasa Indonesia

Petunjuk

- Mohon bapak/ibu memberikan penilaian pada setiap aspek dekan tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
- Jika perlu dilakukan revisi, mohon memberikan saran revisi pada kolom yang telah disediakan atau langsung pada naskah yang divalidasi.
- Mohon bapak/ibu memberikan tanggapan pada bagian kesimpulan dengan melingkari salah satu pilihan yang tersedia.
- Keterangan penilaian
 5 : Sangat Baik
 4 : Baik
 3 : Cukup
 2 : Kurang
 1 : Sangat Kurang

Aspek	No	Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
Pembelajaran	1.	Kesesuaian Komik dengan materi pembelajaran				✓	
	2.	Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran					✓
isi	3.	Kejelasan Istilah- istilah dalam Materi				✓	
	4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa				✓	
	5.	Kesesuaian materi dengan dengan kehidupan siswa (kontekstual)			✓		
	6.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai siswa				✓	
	7.	Manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan siswa				✓	

	8.	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran			✓		
	9.	Mendorong rasa keingintahuan siswa				✓	
	10.	Pemberian motivasi untuk siswa			✓		

9 24 5 = 38

Saran dan Komentar

Judul & Isi di dalam buku disesuaikan
 dg kondisi umum (kls 2), Gambar dibuat
 besar/merah
 Kalimat peralihan kurang quality / apa bes
 ke - ke


Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, maka (*):





- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

(*) = Lingkari salah satu

Jember, 17 November 2023


 (Roni Subhan)

Lampiran 12: surat valdator ahli media

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERIKIAI HAJI ACHMAD SIDDIQJEMBER PASCASARJANA	
Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kalwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp. (0331) 467550 Fax (0331) 427005e-mail: uinkhas@gmail.com Website: http://www.uinkhas.ac.id		
No Lampiran Perihal	: BPPS 2847/In 20/PP.00.9/11/2023 : - : Permohonan Validasi	
	Kepada Yth. Dr. Andi Suhardi, M.Pd. di- Tempat	
	<i>Assalamu 'alaikum Wr. Wb.</i>	
	Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang memerlukan validasi terkait desain media pembelajaran sebagai pelengkap penyusun tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:	
	Nama NIM Program Studi Jenjang Judul Pembimbing 1 Pembimbing 2	: Diana Falhabibah Saifur Ridzal : 223206040002 : PGMI : S2 : Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Kearifan Lokal Materi Ungkapan Permintaan Maaf dan Tolong Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 di MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang : Dr. Hj. ST. Mislikhah, M.Ag. : Dr. Mu'alimin, S.Ag., M.Pd.I
	Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.	
	Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.	
	<i>Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.</i>	
		
	Jember, 16 November 2023 Direktur.	
		Dr. Moch. Chotib, S.Ag., M.M. NIP. 197107272602121003

Lampiran 13: Curriculum Vitae Validator Ahli Media**CURRICULUM VITAE****A. Identitas Diri**

Nama : Dr. A. Suhardi, ST. M.Pd.
NIP : 197309152009121002
Tempat, Tanggal Lahir : Bone, 15 September 1973
Alamat Rumah : Jl. Rinjani No. 81 RW. 01 RT. 03 Tegal Rejo
Kecamatan Mayang Jember
No. HP : 081383967199

B. Riwayat Pendidikan

1. Jenjang S1 : Universitas Muslim Indonesia, Jurusan Teknik Kimia
2. Jenjang S2 : Universitas Negeri Negeri Malang, Jurusan Pendidikan Kimia
3. Jenjang S3 : Universitas Negeri Malang Jurusan Teknologi pembelajaran

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

Lampiran 14: Angket Validasi Ahli Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL MATERI UNGKAPAN PERMINTAAN MAAF DAN TOLONG PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 2 MI AL-ISLAH SUMBERANYAR LUMAJANG”

Identitas Responden

Nama : *Dr. A. Suhardi, S.M.Pd.*
Ahli Bidang : *Media.*

Petunjuk

1. Mohon bapak/ibu memberikan penilaian pada setiap aspek deikan tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
2. Jika perlu dilakukan revisi, mohon memberikan saran revisii pada kolom yang telah disediakan atau langsung pada naskah yang divalidasi.
3. Mohon bapak/ibu memberikan tanggapan pada bagian kesimpulan dengan melingkari salah satu pilihan yang tersedia.
4. Keterangan penilaian
 - 5 : Sangat Baik
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang

Aspek	No	Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
Tampilan	1.	Desain cover komik menarik			✓		
	2.	Ilustrasi disajikan secara jelas				✓	
	3.	Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi				✓	
	4.	Karakter konsisten				✓	
	5.	Tata letak teks dan gambar seimbang			✓		
	6.	Pemilihan jenis huruf sesuai				✓	
	7.	Pemilihan gambar untuk mendukung materi sesuai				✓	
Fungsi Komik	8.	Bahan penyampaian yang digunakan bahan ajar komik dapat dipahami peserta didik (tidak verbalistik)				✓	
	9.	Bahan ajar komik mendorong siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan				✓	

		pembelajaran tercapai						
	10.	Media komik menambah rasa senang ketika membacanya dan mendorong pembaca untuk membacanya secara tuntas.						✓

6 28 5 = 40 39

Saran dan Komentar

- Halaman sampul & buat mengilustrasikan
- Ungkapan permintaan maaf & tolong.
- Gambar yang bagus & diperbaiki
- Gambar awal dan akhir & perpisahan

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, maka (*):

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan





(*) = Lingkari salah satu

Jember, 17 November 2023



(A. Sukardi)

Lampiran 15: Surat Validator Ahli Bahasa

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER PASCASARJANA</p> <p><small>Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005e-mail uinkhas@gmail.com Website http://www.uinkhas.ac.id</small></p>															
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">No</td> <td>: BPPS.2847/In 20/PP.00.9/11/2023</td> </tr> <tr> <td>Lampiran</td> <td>: -</td> </tr> <tr> <td>Perihal</td> <td>: Permohonan Validasi</td> </tr> </table>			No	: BPPS.2847/In 20/PP.00.9/11/2023	Lampiran	: -	Perihal	: Permohonan Validasi								
No	: BPPS.2847/In 20/PP.00.9/11/2023															
Lampiran	: -															
Perihal	: Permohonan Validasi															
<p>Kepada Yth. Dr. Khotibul Umam, MA. di-</p> <p style="text-align: center;">Tempat</p>																
<p><i>Assalamu 'alaikum Wr. Wb.</i></p> <p>Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang memerlukan validasi terkait bahasa media pembelajaran sebagai pelengkap penyusunan tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:</p> <table border="0" style="width: 100%; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>: Diana Falhabibah Saifur Ridzal</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 223206040002</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: PGMI</td> </tr> <tr> <td>Jenjang</td> <td>: S2</td> </tr> <tr> <td>Judul</td> <td>: Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Kearifan Lokal Materi Ungkapan Permintaan Maaf dan Tolong Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 di MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang</td> </tr> <tr> <td>Pembimbing 1</td> <td>: Dr. Hj. ST. Mislikhah, M.Ag.</td> </tr> <tr> <td>Pembimbing 2</td> <td>: Dr. Mu'alimin, S.Ag., M.Pd.I.</td> </tr> </table> <p>Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.</p> <p>Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.</p> <p style="text-align: center;"><i>Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.</i></p>			Nama	: Diana Falhabibah Saifur Ridzal	NIM	: 223206040002	Program Studi	: PGMI	Jenjang	: S2	Judul	: Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Kearifan Lokal Materi Ungkapan Permintaan Maaf dan Tolong Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 di MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang	Pembimbing 1	: Dr. Hj. ST. Mislikhah, M.Ag.	Pembimbing 2	: Dr. Mu'alimin, S.Ag., M.Pd.I.
Nama	: Diana Falhabibah Saifur Ridzal															
NIM	: 223206040002															
Program Studi	: PGMI															
Jenjang	: S2															
Judul	: Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Kearifan Lokal Materi Ungkapan Permintaan Maaf dan Tolong Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 di MI AL-Islah Sumberanyar Lumajang															
Pembimbing 1	: Dr. Hj. ST. Mislikhah, M.Ag.															
Pembimbing 2	: Dr. Mu'alimin, S.Ag., M.Pd.I.															
<p>Jember, 16 November 2023</p> <p style="text-align: center;">  Direktur  Prof. Dr. Moch. Chotib, S.Ag., M.M. NIP. 1974102272002121003 </p>																

Lampiran 16: Curriculum Vitae Validator Ahli Bahasa

CURRICULUM VITAE

A. Identitas Diri

Nama : Dr. Khotibul Umam, M.A
 NIP : 197506042007011025
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 04 Juni 1975
 Alamat Asal : Krajan 2 Rt 1/Rw 29 Jombang
 Alamat Domisili : Perum Istana Kaliwates Residence Persia C-49
 Mangli Jember
 Alamat Email : Khotibulumam.ma@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan Formal

S-1 : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Islam Malang (UNISMA), lulus

1998
 S-2 : Program Studi Manajemen Pendidikan Islam
 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, lulus
 2003

S-3 : Program Studi Manajemen Pendidikan Islam
 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, lulus
 2015

Lampiran 17: Angket Validasi Ahli Bahasa

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL MATERI UNGKAPAN PERMINTAAN MAAF DAN TOLONG PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 2 MI AL-ISLAH SUMBERANYAR LUMAJANG”

Identitas Responden

Nama : Dr. KHOTIBUL UMAM, M.A
Ahli Bidang : BAHASA

Petunjuk

1. Mohon bapak/ibu memberikan penilaian pada setiap aspek deikan tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
2. Jika perlu dilakukan revisi, mohon memberikan saran revisii pada kolom yang telah disediakan atau langsung pada naskah yang divalidasi.
3. Mohon bapak/ibu memberikan tanggapan pada bagian kesimpulan dengan melingkari salah satu pilihan yang tersedia.
4. Keterangan penilaian
 - 5 : Sangat Baik
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang

Aspek	No	Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
keterbacaan	1.	Kejelasan Informasi				✓	
	2.	Menggunakan Bahasa yang Komunikatif					✓
	3.	Bahasa dalam buku sesuai dengan tahap perkembangan siswa			✓		
	4.	Kesesuaian pilihan jenis dan ukuran huruf				✓	
	5.	Penggunaan bahasa yang santun					✓
Tata Bahasa	6.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	
	7.	Ketepatan struktur kalimat			✓		
	8.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien				✓	
	9.	Ketepatan penggunaan tanda baca				✓	

	10.	Diksi				✓			
--	-----	-------	--	--	--	---	--	--	--

6 24 10 = 40

Saran dan Komentar

Secara umum bahasa yang digunakan sudah bagus dan sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar.

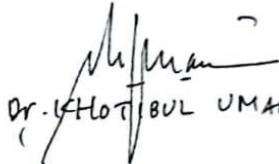
Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, maka (*):

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

(*) = Lingkari salah satu

Jember, 17 November 2023


Dr. HOTIBUL UMAM, M.A

Lampiran 18: Surat Keterangan Translate Abstrak UPB



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
UPT PENGEMBANGAN BAHASA

Jl. Mataram 1 Mangli, Kaliwates, Jawa Timur Indonesia Kode Pos 68136
Telp: (0331) 487550, Fax: (0331) 427005, 68136, email: upbuinkhas@uinkhas.ac.id,
website: http://www.upb.uinkhas.ac.id

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: B-015/Un.20/U.3/005/2/2024

Dengan ini menyatakan bahwa abstrak Tesis berikut:

Nama Penulis	: Diana Falhabibah Saifur Ridzal
Prodi	: S2 - PGMI
Judul (Bahasa Indonesia)	: Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Kearifan Lokal Materi Ungkapan Permintaan Maaf dan Tolong Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 Di MI AL-Islah Sumberanayar Lumajang
Judul (Bahasa arab)	: تطوير المواد التعليمية بالقصص المصورة على أساس مواد الحكمة المحلية للتعبير عن الاعتذار و طلب المساعدة في درس اللغة الإندونيسية للصف ٢ بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الإصلاح سومبرانجار لوماجانج. البحث العلمي
Judul (Bahasa Inggris)	: <i>Development of Comic Teaching Materials Based on Local Wisdom Material for Expressing Apology and Help in Indonesian Subject on 2nd Grade at MI AL-Islah Sumberanayar Lumajang</i>

Telah diperiksa dan disahkan oleh TIM UPT Pengembangan Bahasa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 16 Februari 2024

Kepala UPT Pengembangan Bahasa,

Moch. Ham Machfudi



Lampiran 19: Tabel Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi, Bahasa, dan Desain

Tabel Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek	No	Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
Pembelajaran	1.	Kesesuaian Komik dengan materi pembelajaran					
	2.	Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran					
isi	3.	Kejelasan Itilah- istilah dalam Materi					
	4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa					
	5.	Kesesuaian materi dengan dengan kehidupan siswa (kontekstual)					
	6.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai siswa					
	7.	Manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan siswa					
	8.	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran					
	9.	Mendorong rasa keingintahuan siswa					
	10.	Pemberian motivasi untuk siswa					

Tabel Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa

Aspek	No	Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
keterbacaan	1.	Kejelasan Informasi					
	2.	Menggunakan Bahasa yang Komunikatif					
	3.	Bahasa dalam buku sesuai dengan tahap perkembangan siswa					
	4.	Kesesuaian pilihan jenis dan ukuran huruf					
	5.	Penggunaan bahasa yang santun					
Tata Bahasa	6.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar					
	7.	Ketepatan struktur kalimat					
	8.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien					
	9.	Ketepatan penggunaan tanda baca					

	10.	Diksi					
--	-----	-------	--	--	--	--	--

Tabel Instrumen Lembar Validasi Ahli Desain Media

Aspek	No	Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
Tampilan	1.	Desain cover komik menarik					
	2.	Ilustrasi disajikan secara jelas					
	3.	Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi					
	4.	Karakter konsisten					
	5.	Tata letak teks dan gambar seimbang					
	6.	Pemilihan jenis huruf sesuai					
	7.	Pemilihan gambar untuk mendukung materi sesuai					
Fungsi Komik	8.	Bahan penyampaian yang digunakan bahan ajar komik dapat dipahami peserta didik (tidak verbalistik)					
	9.	Bahan ajar komik mendorong siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai					
	10.	Media komik menambah rasa senang ketika membacanya dan mendorong pembaca untuk membacanya secara tuntas.					

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

Lampiran 20: Lembar Soal *Pretest* dan *Posttest*Lembar *Pretest*

Nama Siswa :

Kelas :

1. Bagaimana cara menggunakan kata maaf?
2. tutup pintu itu!
Apa kata yang tepat guna melengkapi kata tersebut?
3. Kata yang digunakan untuk meminta bantuan kepada orang lain adalah?
4. saya terlambat datang ke pertemuan ini.
Kata ajaib yang sesuai adalah?
5. Bagaimana cara menggunakan kata tolong?

Lembar *Posttest*

Nama Siswa :

Kelas :

1. Apa permintaan tolong pandita juna kepada Dafa, Yaya, Beni, dan Devi?
2. Mengapa pendeta daud berterimakasih kepada dafa?
3. Dafa membantu ibu membawa gelas ke dapur, lalu gelas itu terjatuh.
Apa kata yang tepat untuk diucapkan dafa kepada ibunya?
4. Ibu ingin memintaantuan dafa untuk membeli pisang di pasar.
Kata yang tepat digunakan ibu kepada dafa adalah?

5. Mengapa devi meminta maaf kepada salah satu penonton?

Lampiran 21: Hasil Output SPSS Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

Hasil Output SPSS Kelompok Kecil

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	75,0000	6	13,78405	5,62731
	posttest	95,0000	6	8,36660	3,41565

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	6	,780	,067

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	67,3684	19	15,57851	3,57396
	posttest	83,1579	19	14,54977	3,33795

Hasil Output SPSS Kelompok Besar

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	19	,872	,000

J E M B E R

Lampiran 22: Surat Keterangan Hasil Turnitin



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Matarum No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp. (0331) 487550
 Fax (0331) 427005e-mail :uinkhas@gmail.com Website : http://www.uinkhas.ac.id



SURAT KETERANGAN

Nomor: B-PPS/586/Un.22/PP.00.9/3/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan ini menerangkan bahwa telah dilakukan cek similaritas* terhadap naskah tesis

Nama	:	Diana Falhabibah Saifur Ridzal
NIM	:	223206040002
Prodi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S2)
Jenjang	:	Magister (S2)

dengan hasil sebagai berikut:

BAB	ORIGINAL	MINIMAL ORIGINAL
Bab I (Pendahuluan)	15 %	30 %
Bab II (Kajian Pustaka)	16 %	30 %
Bab III (Metode Penelitian)	13 %	30 %
Bab IV (Paparan Data)	13 %	15 %
Bab V (Kajian dan Saran)	4 %	20 %

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai salah satu syarat menempuh ujian tesis.

Jember, 15 Maret 2024



an. Direktur,
Wakil Direktur

Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197202172005011001

*Menggunakan Aplikasi Turnitin




Dipersembahkan Oleh: Diana Falhabibah Saifur Ridzal

Komik
Didaktis

INDAHNYA SALING MEMAAFKAN DAN SALING MENOLONG

UNTUK SISWA
KELAS 2 SD/MI



Komik Didaktis

sebuah susunan gambar yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada si pembaca mengenai materi yang memiliki nilai-nilai pendidikan bagi para pembacanya.

Komik Pendidikan

Komik “**Indahnya Saling Memaafkan dan Saling Menolong**” ditujukan untuk siswa kelas 2 MI/SD. Komik didaktis ini diharapkan dapat membentuk sikap anak-anak menjadi pribadi yang mudah memaafkan dan suka menolong.

Komik ini dibuat oleh:

Diana Falhabibah Saifur Ridzal, S.Pd.

Ditinjau oleh:

Prof. Dr. H. Mashudi, M.pd.

Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag.

Dr. Mu'alimin, S.Ag., M.Pd.I.

Dr. H. Moh. Sutomo, M.Pd.



Skema Penyajian Komik

Penyajian materi pada komik ini ,menggunakan alur cerita yang menyenangkan. Komik ini dapat membantu siswa untuk memahami materi secara mudah dan menyenangkan, selain itu mengajak siswa untuk mengembangkan sikap dan keterampilan mereka. Model bahan ajar yang menyenangkan mengarahkan siswa untuk mempunyai karakternya sendiri yang berdaya cipta kreatif dan inovatif terhadap lingkungan sekitar.



CAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Menyimak : Peserta didik mampu bersikap menjadi pendengar yang penuh perhatian. Peserta didik menunjukkan minat pada tuturan yang didengar serta mampu memahami pesan lisan dan informasi dari media audio, teks aural (teks yang diucapkan dan/atau didengar), instruksi lisan, dan percakapan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi.
2. Membaca dan Memirsa : Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa. Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih. Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak. Peserta didik mampu memaknai kosa kata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi.
3. Berbicara dan Mempresentasikan : peserta didik mampu berbicara dengan santun tentang beragam topik yang dikenali menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu merespon dengan bertanya tentang sesuatu, menjawab, dan menanggapi komentar orang lain (teman, guru dan orang dewasa dengan baik dan santun dalam suatu percakapan. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan secara lisan dengan atau tanpa bantuan gambar /ilustrasi. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar, dan menceritakan kembali teks narasi yang dibacakan atau dibaca dengan topik diri dan lingkungan.
4. Menulis : Peserta didik mampu menunjukkan keterampilan menulis permulaan dengan benar (cara memegang alat tulis, jarak mata dengan buku, menebalkan garis/huruf, dll.) diatas kertas dan/atau melalui media digital. Peserta didik mengembangkan tulisan tangan makin baik. Peserta didik mampu menulis teks deskripsi dengan beberapa kalimat sederhana, menulis teks rekon tentang pengalaman diri, menulis kembali narasi berdasarkan teks fiksi yang dibaca atau didengar, menulis teks prosedur tentang kehidupan sehari-hari, dan menulis teks eksposisi tentang kehidupan sehari-hari.

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1.

- Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.

2.

- Berkebhinekaan global.

3.

- Gotong royong.

4.

- Mandiri.

5.

- Kreatif.

6.

- Berpikir kritis.

TUJUAN PEMBELAJARAN

1.

- Melalui membaca cerita komik indah nya saling memaafkan dan saling menolong, peserta didik dapat Memahami kata ungkapan permintaan maaf dan tolong dalam kegiatan sehari-hari dengan baik.

2.

- Melalui membaca cerita komik indah nya saling memaafkan dan saling menolong, peserta didik dapat mengingat kata ungkapan permintaan maaf dan tolong didalam cerita.

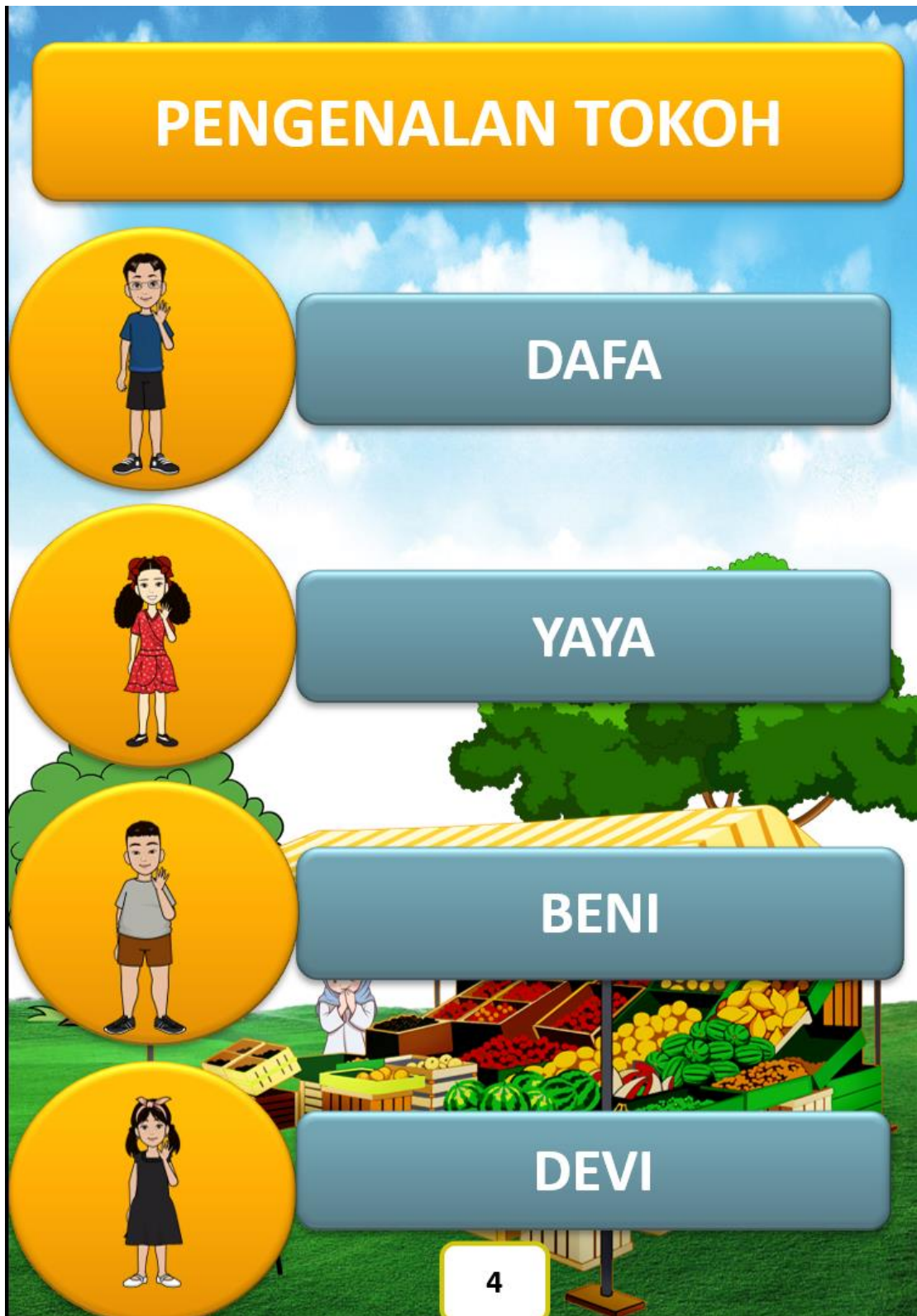
3.


- Melalui peragaan percakapan pada komik, peserta didik dapat berbicara sopan dengan menggunakan kata ungkapan ermintaan maaf dan tolong.

3




PENGENALAN TOKOH







DAFA



YAYA



BENI



DEVI

4

PENGENALAN TOKOH



-  **IBU DAFA**
-  **AYAH DAFA**
-  **JOJO**
-  **PANDITA JUNA**
-  **PENDETA DAVID**

5

INFORMASI



PANDITA JUNA

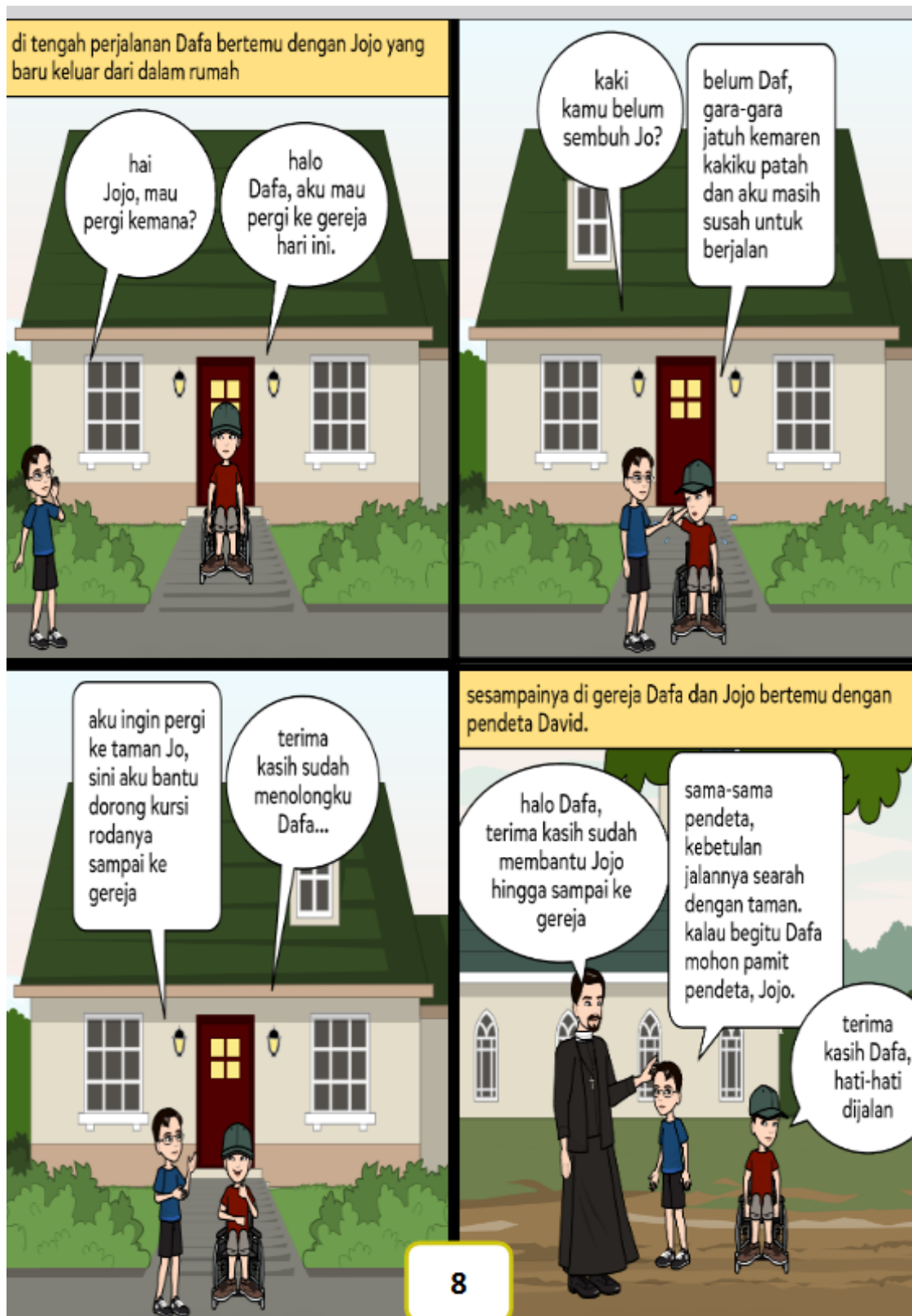
Pandita adalah sebutan atau julukan bagi pemuka agama atau pemimpin agama hindu.



PENDETA DAVID

Pendeta adalah sebutan atau julukan bagi pemuka agama atau pemimpin agama kristen.





di tengah perjalanan menuju taman Dafa bertemu dengan Beni yang sudah berjalan terlebih dahulu di depannya.



merekapun melanjutkan perjalanan ke taman bersama



disatu sisi Yaya dan Devi sudah berada di taman sedang menunggu kedatangan Dafa dan Beni



selang beberapa lama Dafa dan Beni pun sampai di taman.





merekapun telah sampai di balai desa dan bertemu dengan pandita Juna



pandita Juna selain menjadi pemuka agama hindu, dia juga adalah kepala desa kami.

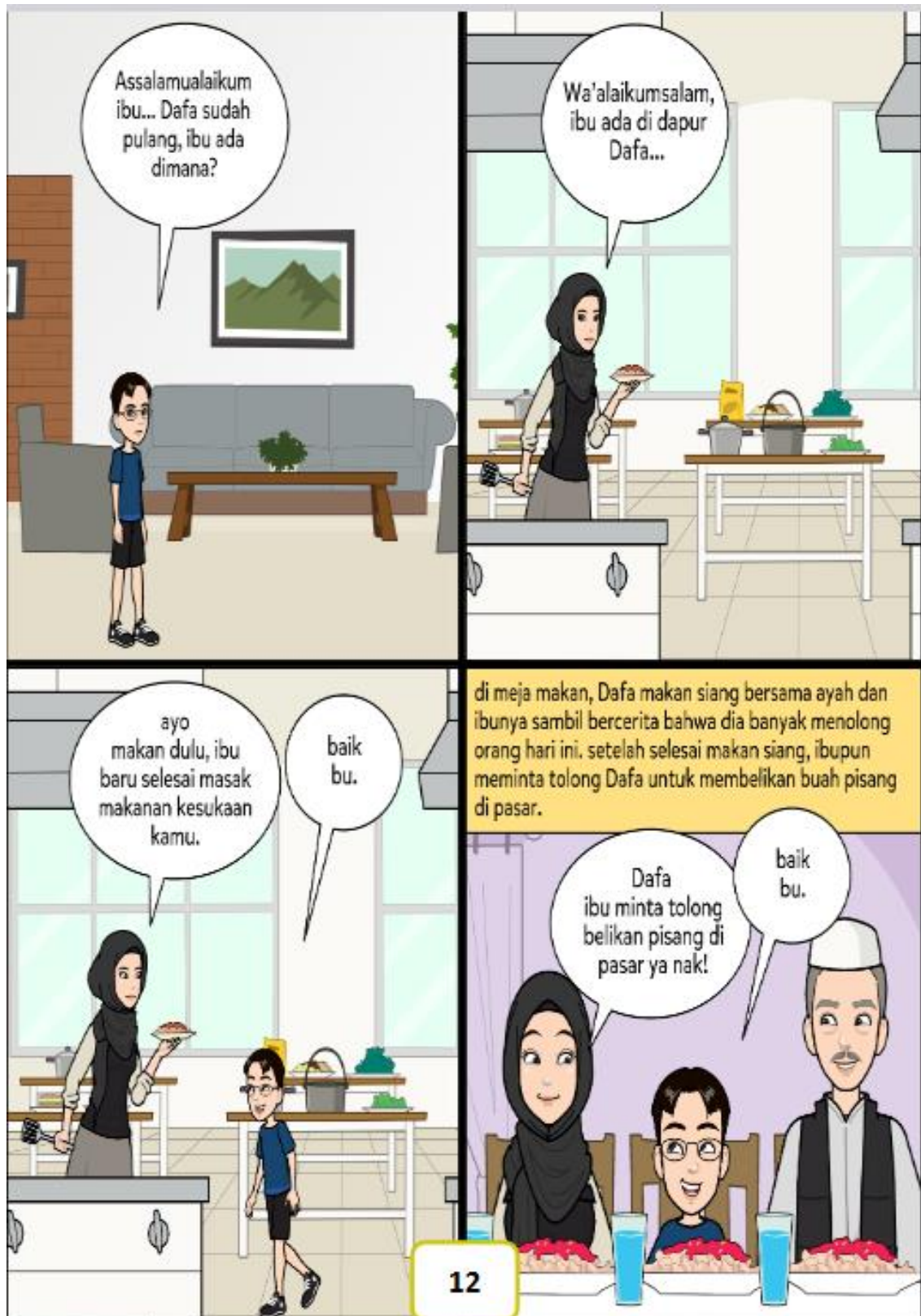


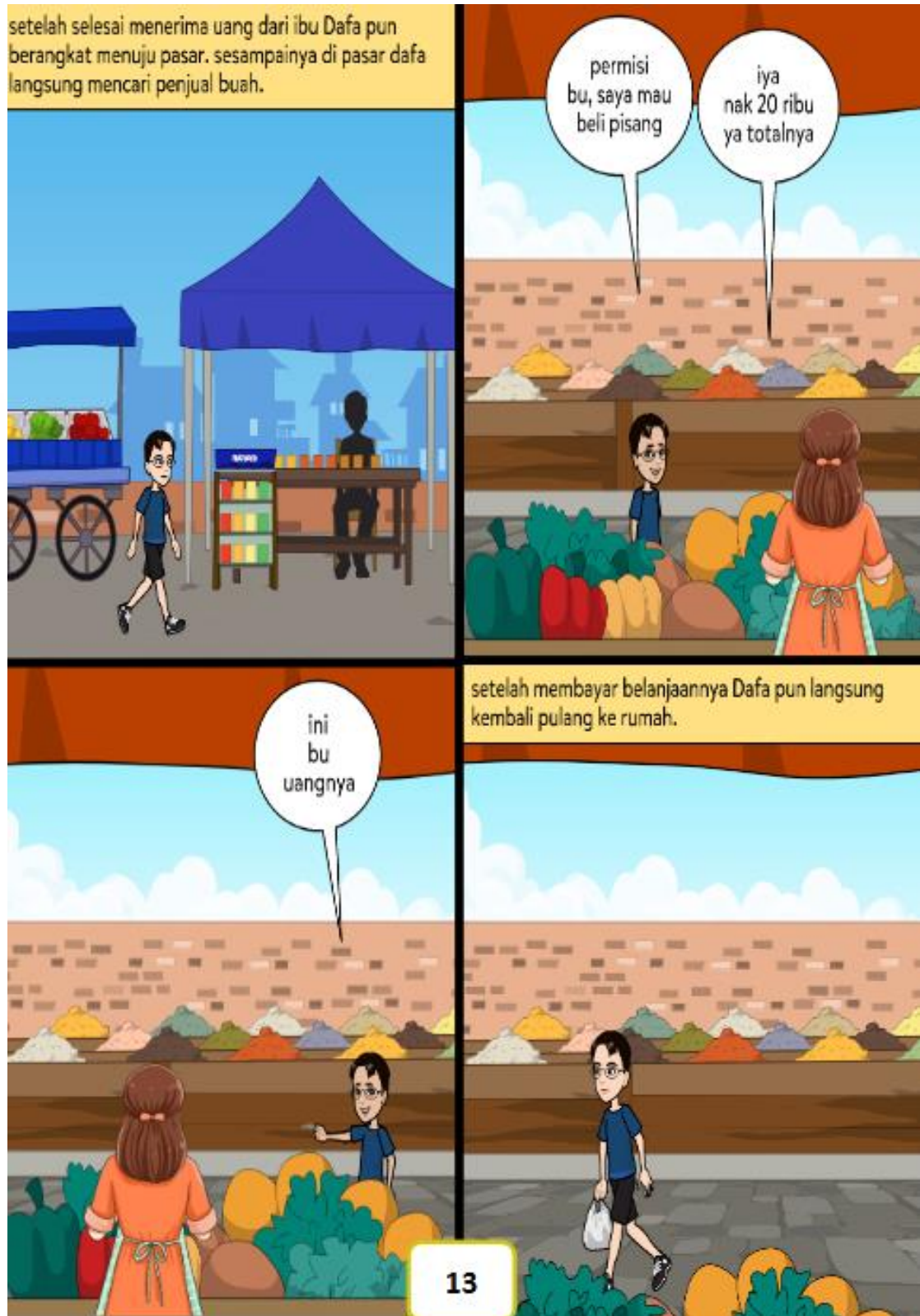
mereka pun bergotong royong membersihkan balai desa hingga hari sudah siang dan sangat terik. mereka telah menyelesaikan bersih-bersih balai, selanjutnya mereka berpamitan untuk pulang kepada pandita Juna.



Merekapun pulang kerumah masing-masing









setelah mengucapkan salam, Dafa langsung menemui ibunya di dapur.

Wa'alaikumsalam, ibu ada di dapur Dafa...

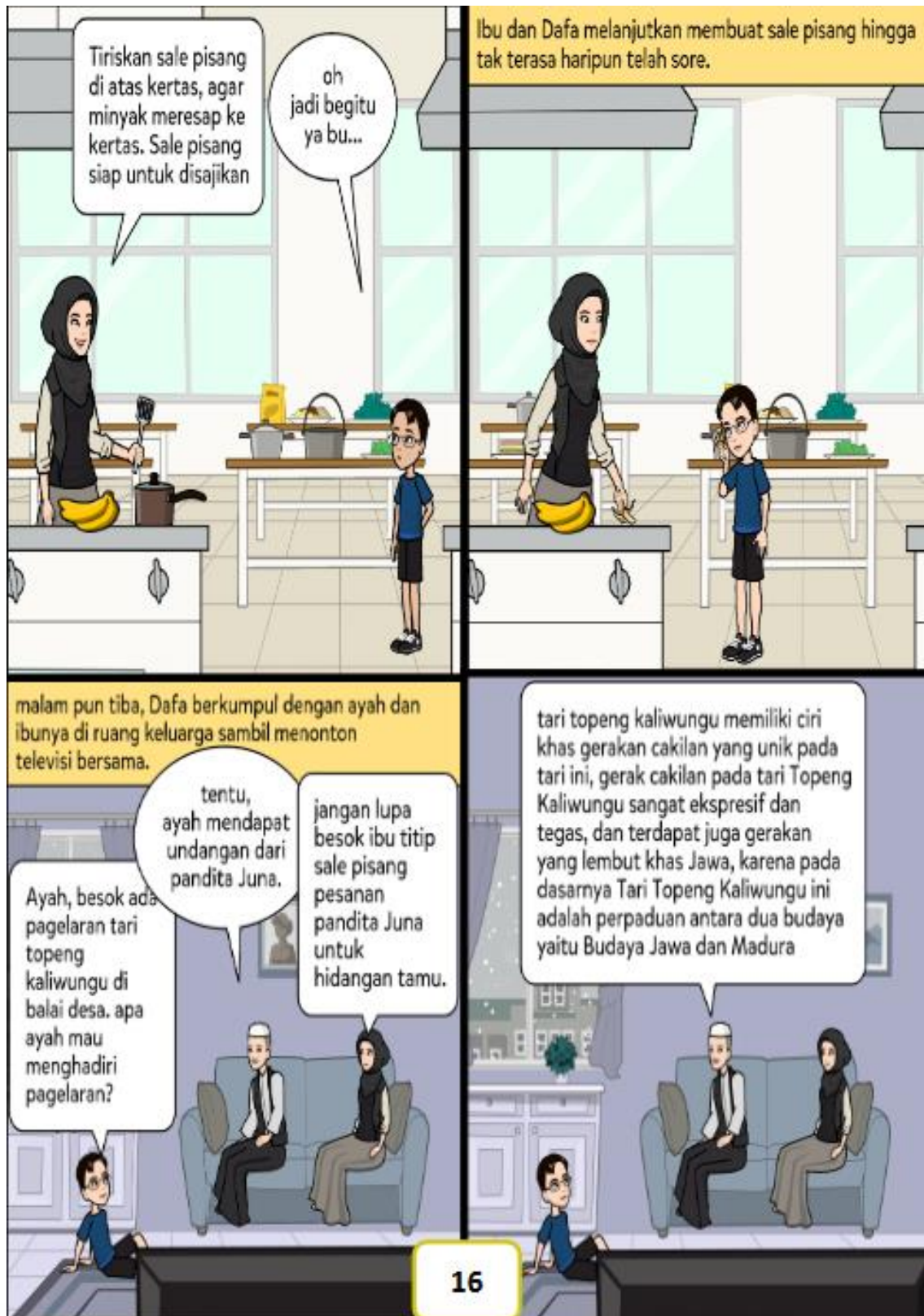
ini ibu buah pisangnya.

caranya adalah

bagaimana cara membuat pisang sale ini bu?

1. Pilih pisang apapun dan sebanyak apapun yang akan kalian gunakan untuk membuat sale pisang
2. Kupas pisang dan belah menjadi 4
3. Kemudian tata di atas tampah bambu, lalu tutup dengan kain.
4. Jemur hingga benar-benar kering dan kecoklatan \pm 3 hari. Jangan lupa dibolak-balik agar kering merata.
5. Campurkan tepung beras, garam, vanili, dan air secukupnya untuk lapisan pisang (adonan buat agak encer) dan masukkan pisang ke dalam adonan.
6. Siapkan minyak panas, kemudian masukkan sale pisang yang sudah dibalur tepung satu per satu ke dalam wajan dan masak hingga berwarna kecoklatan.

15



setelah berbincang-bincang dengan ayah dan ibunya, mereka kembali ke kamar masing-masing karena malam sudah larut.



keesokan harinya Dafa sudah siap pergi ke balai desa bersama ayahnya untuk menghadiri pagelaran tari topeng kaliwungu









Pagelaran tari topeng kaliwungupun dilaksanakan dengan sangat meriah.



lahirnya tari Topeng di Kaliwungu adalah almarhum .Senemo, Seorang tokoh masyarakat yang juga sangat peduli terhadap kelestarian tari Topeng yang ada sejak turun temurun.

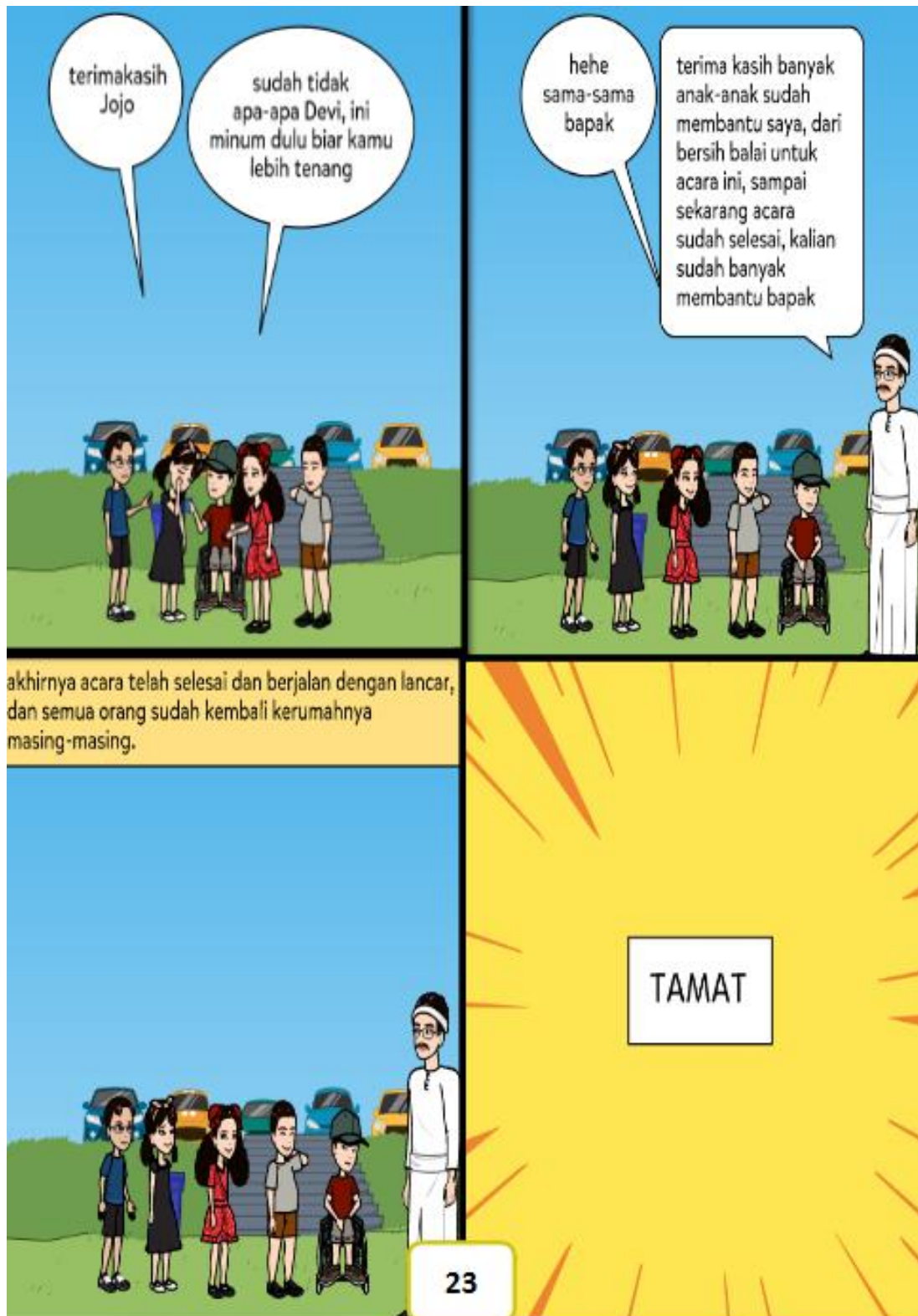
Gerakan Tarian ini menggambarkan perpindahan Arya Wiraraja raja Lumajang dari Sumenep ke Lamajang, Gerakan yang tegas khas madura kemudian juga ada gerakan-gerakan yang lembut khas jawa. tari topeng berkultur Madura yang diiringi dengan alat kenong telo', Tari topeng Kaliwungu ini berangkat dari pertunjukan wayang topeng yang ada di desa Kaliwungu Kabupaten Lumajang.

Munculnya dua perpaduan kebudayaan yang menghasilkan tari Topeng Kaliwungu ini, tidak terlepas dari latar belakang kondisi social budaya di masyarakat Lumajang. Masyarakat Lumajang yang merupakan campuran antara Madura Pendalungan dan Suku Jawa. Dengan kondisi demikian ini secara otomatis memunculkan budaya dan kesenian dari perpaduan kedua kebudayaan tersebut. Selain itu, cerita-cerita tentang panji yang berkembang di era Klasik terutama masa Kerajaan Kadiri menjadi sumber inspirasi untuk menciptakan tari-tari topeng di Nusantara kala itu.



setelah meminta maaf, Devi pun beralih pergi menemui teman-temannya







Makna ungkapan permintaan maaf adalah kalimat yang dikemukakan seseorang untuk meminta ampunan atas suatu kesalahan yang telah ia lakukan. Ungkapan permintaan maaf ini juga kalimat yang berisi permintaan agar diberikan keringanan dari tuntutan, denda dan sebagainya. Dalam konteks berbeda, ungkapan permintaan maaf bisa juga bermakna permintaan izin agar bisa melakukan sesuatu.



CONTOH-CONTOH UNGKAPAN PERMINTAAN MAAF

1. "Aku mohon, maafkan aku."
2. "Tolong, maafkan semua kesalahanku."
3. "Maaf ya, Nak. Ibu belum bisa membelikanmu baju baru."
4. "Maafkan aku, Bu. Aku berjanji tidak akan mengulangi kesalahan yang sama."
5. "Aku minta maaf karena telah membuang bungkusannya itu."



Ungkapan permintaan tolong adalah ungkapan yang digunakan seseorang untuk meminta bantuan dari orang lain dengan menggunakan kalimat dan bahasa yang santun.



Contoh-contoh Ungkapan
permintaan tolong:

1. Tolong bantu ibu untuk menjaga adikmu
2. Tolong bersihkan papan tulis ini.
3. Adik, tolong bantu kakak mencuci piring. Kakak,
4. tolong belikan sayur di warung.





SOAL LATIHAN

1. Mengapa Dafa meminta maaf kepada Devi?
2. Apa permintaan tolong pandita Juna kepada Dafa dan teman-temannya?
3. Mengapa Jojo berterimakasih kepada Dafa?
4. Ibu meminta tolong kepada Dafa untuk mengantarkan Ke balai desa.
5. Bagaimana seharusnya sikap Devi, ketika dia tidak sengaja menumpahkan air kepada orang lain?



PETUNJUK PENGGUNAAN KOMIK

1. Mulailah membaca komik dari awal yang memuat judul dan identitas komik
2. Pengenalan tokoh pada komik termuat pada halaman selanjutnya
3. Bacalah balon kata yang muncul pada setiap tokoh pada halaman komik sesuai dengan urutan.
4. Baca dan pahami percakapan dari setiap tokoh
5. Mulailah mengerjakan latihan setelah selesai membaca cerita komik.

