

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA SISWA KELAS IV SD NEGERI TRANS CIPTODADI MUSI RAWAS

Umy Oktami Andini¹, Tio Gusti Satria², R. Angga Bagus. K³

Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau, Indonesia^{1,2,3}

Email: umioktamiandri@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran komik pada materi keragaman budaya pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadi yang valid dan praktis. uji Rawas dengan sampel sebanyak 5 siswa untuk uji one to one dan 10 siswa untuk uji small group. Jenis pengembangan yang digunakan adalah jenis pengembangan model 4D (*four-D model*). Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli bahasa, ahli materi dan angket kepraktisan guru dan siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut 1) Berdasarkan hasil validasi diketahui bahwa Komik berbasis tematik dikategorikan baik dengan persentase kevalidan 79,59% sehingga Komik pada Tema 1 Keberagaman Budaya dikategorikan valid. 2) Kepraktisan Komik di uji coba perorangan atau *one to one* melibatkan 3 orang siswa yang dipilih secara acak dengan kemampuan yang berbeda dikategorikan baik dengan persentase kepraktisan 82,67% sedangkan uji coba kelompok kecil (*small group*) melibatkan 10 orang siswa dikategorikan sangat baik dengan persentase 91,33%. Berdasarkan hasil uji coba tersebut diketahui respon siswa dikategorikan baik yang diartikan bahwa Komik Tema 1 Keberagaman Budaya praktis atau mudah untuk digunakan.

Kata kunci : Pengembangan, Media Komik

ABSTRACT

This study aims to produce comics learning media on material for social studies learning cultural diversity for fourth grade students of SD Negeri Trans Ciptodadi that is valid and practical. Rawas test with a sample of 5 students for the one to one test and 10 students for the small group test. The type of development used is the type of development of the 4D model (four-D model). The data collection technique used a validation questionnaire of linguists, material experts and practicality questionnaires for teachers and students. Based on the results of research and development, several conclusions can be drawn as follows: 1) Based on the validation results, it is known that thematic-based comics are categorized as good with a validity percentage of 79.59% so that the comics on Theme 1 Cultural Diversity are categorized as valid. 2) Practicality of Comics in individual trials or one to one involving 3 randomly selected students with different abilities categorized as good with a practicality percentage of 82.67% while small group trials involving 10 students were categorized as very good with percentage 91.33%. Based on the test results, it is known that the student responses are

categorized as good, which means that the Comics Theme 1 Cultural Diversity is practical or easy to use.

Keywords: *Development, media, comic*

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan berbasis teks (Wibawanto, 2017:2). Teks dimaknai sebagai satuan bahasa, baik verbal maupun nonverbal, yang mengungkapkan makna secara kontekstual. Pendekatan berbasis teks dimaksudkan supaya peserta didik memiliki keterampilan-keterampilan praktis, baik secara lisan maupun tulis. Selain itu, pendekatan berbasis teks dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir, bernalar, dan memperluas wawasan siswa (Amka, 2018:2). Pemanfaatan teknologi komunikasi dan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran IPS memberi peluang pada guru untuk mengembangkan kreativitasnya. Dengan kata lain, guru mendapat kemudahan dalam proses pembelajaran di kelas. Kemudahan itu dapat dicapai dengan merancang sebuah media pembelajaran.

Media mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran, khususnya dalam materi yang berbasis teks. Media dapat membantu guru dalam menyajikan materi/data dengan menarik dan mudah menafsirkan data. Cahyadi (2019:19) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar bagi peserta didik. Dengan demikian, guru dapat memanfaatkan media dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Berdasarkan observasi dengan melakukan wawancara dengan guru kelas di SD Negeri Trans Ciptodadi didapatkan data bahwa rata-rata nilai siswa untuk mata pelajaran IPS yakni 61,69 kurang dari standar nilai ketuntasan untuk mata pelajaran IPS di SD Negeri Trans Ciptodadi yaitu 70. Menurut Ibu Fitri, siswa lebih sulit dalam mengikuti pelajaran yang

berkaitan dengan hapalan seperti Ilmu Pengetahuan Sosial. Pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung, sebagian besar siswa sibuk dengan kegiatan masing-masing. Ada yang sedang berbincang dengan teman yang ada di sebelahnya, mengganggu teman yang lain, menggambar, sibuk dengan kegiatan mereka sendiri. Hal ini dilakukan siswa dalam upaya untuk mengusir rasa bosan dan mengantuk hingga pelajaran berakhir.

Untuk itu dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan komik sebagai media pembelajaran. Menurut Hidayah (2017:34), komik merupakan sebuah bahan bacaan yang disukai oleh berbagai lapisan usia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Penyajian yang sederhana dan penceritaan sebuah situasi yang ditumpahkan kedalam gambar dapat lebih mudah untuk membangkitkan gairah dan minat untuk membaca. Komik biasanya dilengkapi dengan adanya tokoh, latar belakang, balon baca, panel (kotak yang memisahkan antara adegan satu dengan lainnya), narasi hingga efek suara yang semakin membuat cerita menjadi lebih

hidup. Komik akan didesain untuk membantu dan memudahkan para siswa dalam memahami materi keragaman budaya. Dengan menggunakan bahasa, gambar dan cerita yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada membuat siswa lebih mudah dalam menyerap informasi yang ingin disampaikan oleh peneliti.

METODE

Model pengembangan sistem perangkat pembelajaran yang digunakan peneliti adalah model Thiagarajan, Semmel dan Semmel. Model Thiagarajan terdiri dari 4 tahap yang dikenal dengan model 4-D (four D model). Keempat tahap tersebut adalah tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Instrumen yang digunakan untuk menilai kevalidan dari Media Komik ini terdiri dari ahli bahasa yaitu Bapak Agung Nugroho, M.Pd., ahli materi yaitu Ibu Fitira, S.Pd. dan ahli media yaitu Bapak Leo Charli, M.Pd.

Teknik analisis data terdiri dari dua teknik, diantaranya yaitu validasi Media Komik dan kepraktisan Media Komik. Sugiyono (2015:129) mengemukakan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument, sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Uji validitas pada tahap ini adalah validitas teoritik yaitu validitas yang dilakukan oleh para ahli dibidangnya. Karakteristik yang akan divalidasi yaitu: bahasa, materi, dan media, validator tersebut menganalisis Media Komik yang dirancang dan memberikan saran serta masukan pada rancangan Media Komik. Lembar penilaian akan menghasilkan data yang akan digunakan untuk menentukan kevalidan produk berupa Media Komik dengan pendekatan taktis. Data penilaian kevalidan modul diperoleh dari dosen ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media, data lembar penilaian kevalidan modul diidentifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tahap pendefinisian (define)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu: Analisis Awal (*Front-end Analysis*), Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*), Analisis Tugas (*Task Analysis*), Analisis Konsep (*Concept Analysis*) dan Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*).

2. Tahap Perancangan (*design*)

Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media komik yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS. Tahap perancangan ini meliputi: Penyusunan Tes (*criterion-test construction*), Pemilihan Media (*media selection*), Proses Pembuatan Media Komik

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

a. Analisis dan Identifikasi Pembelajaran

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada model pengembangan Komik yang dibutuhkan oleh siswa dan guru dilakukan dengan cara mengidentifikasi kesenjangan dari harapan dan kenyataan yang terjadi saat ini. Melalui pengembangan Komik, penulis berharap dapat mengetahui perubahan siswa setelah menggunakan Komik yang telah dikembangkan oleh penulis.

2) Analisis kurikulum dan materi

Penulis juga mengidentifikasi buku tema yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas IV. Buku guru dan buku siswa yang digunakan di semester ganjil tahun 2021/2022 merupakan buku Tema 1 Keberagaman Budaya, di tulis oleh Heny Kusumawati dan diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan edisi revisi 2017. Berikut ini adalah gambar bagian sampul depan buku guru dan buku siswa yang digunakan oleh guru dan siswa.

3) Analisis siswa

Melalui kegiatan tersebut diketahui bahwa siswa kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadi menyukai proses pembelajaran yang dilakukan secara langsung untuk mendapatkan hasil yang konkret. Oleh sebab itu, pengembangan Komik pada tema 1 kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadi dikembangkan oleh penulis disesuaikan dengan hasil analisis siswa.

2) Mengidentifikasi Tujuan

Solusi untuk memperbaiki permasalahan ini adalah dengan adanya buku penunjang, buku penunjang tersebut selanjutnya sebagai buku pendamping buku paket/Bermakna yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk memberikan solusi dalam permasalahan ini dengan cara mengembangkan buku penunjang yang berupa Komik. kesenjangan terjadi akibat adanya ketidakseimbangan antara kondisi yang diharapkan dengan kondisi yang sebenarnya.

a. Analisis Konteks Pembelajaran

Stimulus diberikan melalui variasi kegiatan pembelajaran, seperti melakukan eksperimen dan diskusi

membantu siswa dalam proses belajar. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat mengasah dan mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki, tentunya akan memberikan pengalaman belajar secara langsung dalam menemukan konsep pembelajarannya. Tentunya, pengembangan kemampuan tidak akan ditentukan melalui materi-materi pembelajaran tertentu saja. Ditinjau dari segi syarat konstruksinya, Komik telah memenuhi syarat konstruksi Komik yang baik.

b. Analisis Karakteristik Pembelajaran

Setelah melakukan analisis pembelajaran selanjutnya adalah menganalisis pembelajar dan konteksnya pada kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadi. Penggunaan Komik yang telah dirancang oleh penulis pada proses pembelajaran didukung oleh kegiatan siswa yang bersifat individu dan kelompok. Kegiatan individu atau mandiri memupuk rasa percaya diri yang dimiliki siswa dengan kemampuannya. Sedangkan, kegiatan kelompok atau diskusi membuat siswa untuk lebih aktif dalam bekerja sama,

seperti saling bertanya dan mengemukakan pendapat satu sama lain.

c. Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Formatif

Setelah pengembangan dan pemilihan bahan ajar selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan evaluasi formatif untuk menentukan validitasnya. Tahapan ini meliputi:

1) Validasi ahli

Validasi ahli dilakukan untuk meninjau kelengkapan dan ketepatan konten pada produk yang dikembangkan oleh penulis. Validasi sendiri terdiri dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Validasi dilakukan oleh validator yang ahli di bidangnya masing-masing. Instrumen yang digunakan adalah angket. Angket disertai kritik dan kolom sebagai masukan yang akan digunakan untuk merevisi produk sebelum produk digunakan. Validator ahli media Komik pada tema 1 adalah salah satu dosen STKIP PGRI Lubuklinggau. Validator tersebut bernama Bapak Leo Charli, M. Pd., beliau merupakan dosen program studi maBermaknaa.

Ahli Bahasa Selain ahli media validasi dilakukan juga oleh ahli bahasa. Validator ahli bahasa yaitu Bapak Agung Nugroho, M. Pd., beliau merupakan salah satu dosen STKIP PGRI Lubuklinggau pada program studi bahasa dan sastra Indonesia. Validasi ahli bahasa juga menggunakan angket yang terdiri atas 13 pernyataan. Angket ini juga disertai dengan kritik dan saran sebagai masukan produk yang dikembangkan oleh penulis.

Validasi materi dibutuhkan untuk meninjau keakuratan materi pada produk yang dikembangkan yaitu KOMIK berbasis model *Discovery Learning* pada tema 1. Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah salah satu guru di SD Negeri Trans Ciptodadi. Beliau bernama Ibu Fitriani, S.Pd., selaku guru kelas IV di SD Negeri Trans Ciptodadi. Validasi materi dinilai menggunakan angket yang terdiri atas 18 pernyataan.

2) Uji Coba Kelompok Kecil (*small group*)

Evaluasi kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2021 Pelaksanaan evaluasi kelompok

kecil dilakukan kepada 10 orang siswa kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadi, dengan cara mengumpulkan siswa menjadi satu kelompok kecil dalam melaksanakan penelitian. Berikut ini langkah-langkah yang dilakukan pada uji *small group* yaitu sebagai berikut:

- a) Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang Komik pada tema 1 kepada siswa.
 - b) Siswa diminta untuk membaca bacaan pada komik kemudian menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam Komik .
 - c) Siswa dibagi menjadi dua kelompok yang beranggotakan 3 orang pada setiap kelompoknya.
 - d) Untuk memahami materi yang ada dalam Komik , siswa diminta untuk membaca dan mengerjakan percobaan yang ada dalam Komik secara berkelompok.
 - e) Setelah itu siswa diminta untuk mengisi angket yang telah disediakan oleh penulis
- Evaluasi kelompok kecil memiliki

tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan pada Komik yang telah digunakan. Berdasarkan hasil evaluasi kelompok kecil yang telah dilaksanakan pada enam orang siswa, dapat dinyatakan bahwa siswa memberikan respon sangat baik pada Komik pada tema 1 siswa kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadi.

d. Revisi Pembelajaran

Tahap selanjutnya adalah revisi pembelajaran. Revisi pembelajaran dilakukan sesuai dengan tahap-tahap yang dilakukan sebelumnya, dimana terdapat masukan yang akan digunakan untuk merevisi Komik pada tema 1 kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadi sebelum produk ini akan diproduksi.

d. Penyajian Data Uji Coba

Penyajian data uji coba pada penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan validasi pada produk yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Setelah proses validasi dilakukan, selanjutnya melakukan proses uji coba perorangan (*one to one*) dengan 5 siswa dan uji coba kelompok kecil (*small group*) pada 6 orang siswa di SD Negeri Trans Ciptodadi. Berikut ini penjelasan proses validasi ketiga ahli yaitu sebagai berikut:

Uji Coba Validasi Para Ahli

a. Uji Coba Ahli Media

Uji coba ahli media dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2021 oleh validator Bapak Leo Charli, M.Pd., Validasi dilakukan dengan cara

memberikan nilai pada angket ahli media yang terdiri dari 14 butir penilaian serta memberikan kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan.

b. Uji Coba Ahli Bahasa

Uji coba ahli bahasa dilaksanakan pada tanggal 27 Juli 2021 oleh validator Bapak Agung Nugroho, M.Pd., Validasi dilakukan dengan cara memberikan nilai pada angket ahli bahasa yang terdiri dari 14 butir penilaian serta memberikan kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan

c. Uji Coba Ahli Materi

Uji coba ahli materi dilaksanakan pada tanggal 28 Juli 2021 oleh validator Ibu Fitriani, S.Pd., Validasi dilakukan dengan cara memberikan nilai pada angket ahli materi yang terdiri dari 18 butir penilaian serta memberikan kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan.

e. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil (*small group*) dilaksanakan pada tanggal 3 Juni

2021 dengan 10 orang siswa yang memiliki kemampuan beragam yaitu: kemampuan tingkat tinggi, sedang dan rendah yang dipilih sesuai dengan saran dari Ibu Fitriani, S.Pd., selaku guru kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadi. Sebelum mengisi lembar angket kepraktisan, 10 orang siswa terlebih dahulu diberi penjelasan dalam mempelajari Komik. Kemudian, siswa diminta secara mandiri selama 1 minggu untuk mempelajari Komik. Selanjutnya 10 orang siswa tersebut diberi lembar angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan KOMIK yang dikembangkan. Penulis terlebih dahulu menjelaskan bagaimana mengisi lembar kepraktisan tersebut, kemudian baru siswa yang mengisi angket tersebut sesuai dengan pendapat mereka terhadap Komik yang dikembangkan. Pada lembar angket respon siswa terhadap kepraktisan penggunaan Komik, siswa mengisi 10 butir pernyataan dengan menggunakan skala likert dengan pilihan ya atau tidak pada angket tersebut. Tujuannya adalah untuk mengetahui kepraktisan Komik

yang telah dikembangkan dan dihasilkan.

f. Hasil Analisis Data

Komik pada tema 1 siswa kelas IV Sekolah Dasar yang telah disusun perlu dilakukan validasi sebelum uji cobakan ke lapangan. KOMIK yang telah selesai dirancang kemudian melakukan tahap validasi dengan memberikan lembar validasi kepada masing-masing ahli. Validasi ahli dilakukan untuk mendapatkan masukan dan saran sekaligus memberikan penilaian terhadap KOMIK yang telah disusun dan dirancang. Setelah di revisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli kemudian diuji cobakan pada 9 orang siswa dengan mengisi angket respon siswa dengan memberikan nilai pada masing-masing butir penilaian KOMIK sebagai pengguna Komik pada tema 1.

Hasil Analisis Ahli Media

Hasil dari penilaian ahli media terhadap Komik pada tema 1 siswa kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadi yang telah dikembangkan dan dinilai melalui data angket yang telah

disajikan, persentase kelayakan KOMIK yang dikembangkan adalah 78,58%.

Hasil Analisis Ahli Bahasa

Hasil dari penilaian ahli bahasa terhadap Komik pada tema 1 yang telah dikembangkan dan dinilai melalui data angket yang telah disajikan. Persentase kelayakan Komik yang dikembangkan adalah 83,08%.

Hasil Analisis Ahli Materi

Hasil analisis selanjutnya yakni, hasil analisis validasi ahli materi terhadap Komik pada tema 1 siswa kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadi yang telah dikembangkan dan dinilai melalui data angket yang telah disajikan, persentase kelayakan KOMIK yang dikembangkan adalah 91,11%.

Hasil Analisis Validasi Para Ahli

Kriteria validasi KOMIK ini terdiri dari 3 ahli validasi yaitu validasi ahli bahasa, materi dan media. Adapun nama-nama validator pada pengembangan KOMIK ini dapat dilihat pada tabel 4.11 sebagai berikut:

Tabel 4.11 Nama-nama validator

No	Nama Validator	Ahli	Validator
1	Leo Charli, M.Pd.	Media Pendidikan	Media
2	Agung Nugroho, M.Pd.	Bahasa dan Sastra	Bahasa
3	Fitriani, S.Pd..	Materi Bermakna/ Tema	Materi

Hasil penilaian dari ketiga ahli di atas, terhadap Komik pada tema 1 siswa kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadi yang telah dikembangkan dan dinilai melalui data angket yang telah disajikan, persentase kelayakan Komik yang dikembangkan adalah 79,59%. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel 4.18 kelayakan Komik pada tema 1 berada dalam kualifikasi baik atau layak digunakan dengan tanpa revisi.

Tabel 4.12 Hasil Persentase Para Ahli

No	Validator	Skor yang diperoleh	Persentase	Kategori
1	Ahli media	44	78,58%	Sangat Baik
2	Ahli bahasa	54	83,08%	Sangat Baik
3	Ahli materi	84	91,11%	Sangat Baik
Rata-rata			86,26%	Baik

Berdasarkan hasil persentase para ahli disimpulkan bahwa hasil analisis validasi seluruh ahli menyatakan Komik pada tema 1 siswa kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadi memiliki tingkat kevalidan sangat baik dan bisa di gunakan sebagai media pembelajaran..

Hasil Uji Kelompok Kecil

Hasil uji kelompok kecil (*small group*) dilakukan untuk mengetahui nilai kepraktikalitas Komik pada tema 1 siswa kelas IV SD Negeri Trans

Ciptodadi. Penelitian ini melibatkan 10 siswa kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadi. Lembar kepraktisan perancangan ini berisi tentang penilaian terhadap kepraktikalitas KOMIK, pada lembar kepraktisan ini terdapat 15 pernyataan.

Berdasarkan penilaian angket yang didapatkan melalui uji *small group* pada Komik pada tema 1 siswa kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadi dikategorikan “sangat baik” dengan persentase 82,67%. Melalui hasil penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa Komik pada tema 1 siswa kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadi sudah praktis dan dapat diuji cobakan pada kelompok kecil dengan dan tanpa revisi. Komik dapat dikatakan “valid” hal ini ditunjukkan dari validasi ahli yang meliputi ahli bahasa, materi dan media. Validator memberikan penilaian melalui angket yang diberikan oleh peneliti yang terdapat kritik dan saran terhadap Komik. Kemudian produk direvisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli. Meskipun Komik yang dikembangkan peneliti masih terdapat kekurangan, namun

Komik ini dapat dikatakan “valid” dengan hasil validasi cukup tinggi 82,26%. Berdasarkan hasil analisis validator dari ketiga ahli maka Komik valid dan dapat diuji cobakan di sekolah dasar dengan perbaikan saran dan masukkan yang diberikan oleh validator.

Komik dapat dinyatakan “praktis” dari hasil analisis uji kepraktikalitas dengan diukur menggunakan angket respon siswa yang diberikan pada siswa kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadi. Kepraktisan Komik dengan uji coba *small group* dikatakan praktik atau sangat baik digunakan dengan persentase kepraktisan yaitu 82,67% yang dilakukan oleh 10 siswa kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadi, setiap masing-masing siswa diberikan angket untuk mengukur kepraktisan Komik yang telah dikembangkan penulis.

g. Revisi Produk Akhir

Revisi produk akhir dilakukan dengan tahap-tahap dilakukan sebelumnya, dimana terdapat masukan yang akan digunakan untuk merevisi Komik pada tema 1 kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadi sebelum produk ini

akan diproduksi. Namun, pada penelitian ini penulis tidak melakukan revisi produk akhir.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut: Kevalidan Komik ditunjukkan melalui hasil validasi ahli yang meliputi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi diketahui bahwa Komik dikategorikan baik dengan persentase kevalidan 86,26% sehingga komik pada Tema 1 Keberagaman Budaya dikategorikan valid.

Kepraktisan Komik diukur melalui hasil angket yang diperoleh dengan uji coba kelompok kecil (*small group*) melibatkan 10 orang siswa dikategorikan sangat baik dengan persentase 82,67%. Berdasarkan hasil uji coba tersebut diketahui respon siswa dikategorikan baik yang diartikan bahwa Komik Tema 1 Keberagaman Budaya praktis atau mudah untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Budiarti. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasi*. 4 (2), hlm. 15-27.
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar, Praktek dan Teori*. Serang:Laksita.
- Hidayah, Nurul. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 4 (1), hlm. 69-82.
- Lestari, dkk. (2015). *Media Komik*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Lubis, Arafat. (2015). Peran Media Komik Dalam Membentuk Karakter Dan Kecerdasan Interpersonal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. 12 (3), hlm. 115-129.
- Nursyahidah. (2018). *Research and Development vs Development Research*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Nurhadi. (2018). Kisi-Kisi Lembar Penilaian Pengembangan Modul. *Jurnal Pendidikan*. 6 (9), 27-37.
- Pandanwangi. (2019). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kompetensi

- Berbahasa Pada Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan*. 5 (2), hlm. 55-67.
- Rahman, Abdul. (2017). *Model Pengembangan Four D (4D)*. Makassar: UNM.
- Ramli, Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Saputro, Budiyo. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Sleman: Aswaja.
- Saputro, Dwi. (2015). Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Muaddib Jurnal*. 05 (1), hlm. 37-46.
- Siyoto, Sandu. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sulaiman. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Jakarta: Kencana.
- Sumarni, Sri. (2019). *Model Penelitian dan Pengembangan (R & D) Lima Tahap (Mantap)*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Tabroni. (2018). Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Grojogan Tamanan Bantul. *Jurnal Pendidikan*. 12 (3), 56-68.
- Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grou.