

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KOMIK EDUKASI  
PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV  
SDN 46 CAKRANEGARA**

Anis Aeni<sup>1</sup>, Siti Rohana Hariana Intiana<sup>2</sup>, Aisa Nikmah Rahmatih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Mataram

<sup>1</sup>anisaeni7@gmail.com <sup>2</sup>aisanikmahrahma07@unram.ac.id

**ABSTRACT**

*Teaching materials are one of the learning tools used by teachers to convey information to students. This research aims to develop a product in the form of educational comic-based teaching materials and determine the feasibility and effectiveness of educational comic-based teaching materials with Indonesian language content for class IV students at SDN 46 Cakranegara. This research method is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of research and development of educational comic-based teaching materials for class IV Indonesian language content based on the ADDIE model are: 1) Analysis: analyzing needs and materials, 2) Design: designing teaching materials and designing evaluation tests, 3) Development: printing teaching materials, validation by media experts, material experts and language experts, as well as trials with students and teachers to see the suitability of the product, 4) Implementation: the teaching materials are applied in real classes, 5) Evaluation: the results of student evaluations are assessed to see the effectiveness of the product. The results of the research also show that the results are very feasible and very effective for use in widespread learning, this is based on the validation results of media experts at 88.75%, material experts at 86.67%, language experts at 91.67%, student responses amounted to 89.2%, and the teacher response was 97.5%. The results of the evaluation assessment were 93.3%, which shows that the majority of students understand the material in educational comic-based teaching materials.*

*Keywords: Teaching Materials, Comics, Indonesian*

**ABSTRAK**

Bahan ajar adalah salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa bahan ajar berbasis komik edukasi dan mengetahui kelayakan serta keefektifan bahan ajar berbasis komik edukasi pada muatan Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV di SDN 46 Cakranegara. Metode penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis komik edukasi pada muatan Bahasa Indonesia kelas IV berdasarkan model ADDIE yaitu: 1) Analisis: menganalisis kebutuhan dan materi, 2) Desain: mendesain bahan ajar dan merancang tes evaluasi, 3) Pengembangan: mencetak bahan ajar, validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta uji coba kepada siswa dan guru untuk melihat kelayakan produk, 4) Implementasi:

dilakukan penerapan bahan ajar pada kelas sesungguhnya, 5) Evaluasi: dilakukan penilaian terhadap hasil evaluasi siswa untuk melihat keefektifan produk. Hasil dari penelitian juga menunjukkan hasil sangat layak dan sangat efektif untuk digunakan pada pembelajaran secara luas, hal tersebut berdasarkan pada hasil validasi ahli media sebesar 88,75 %, ahli materi sebesar 86,67 %, ahli bahasa sebesar 91,67 %, respon siswa sebesar 89,2 %, dan respon guru sebesar 97,5 %. Hasil dari penilaian evaluasi yaitu sebesar 93,3% yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memahami materi pada bahan ajar berbasis komik edukasi.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Komik, Bahasa Indonesia

### **A. Pendahuluan**

Salah satu kurikulum yang diterapkan pada sekolah dasar adalah kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka belajar dirancang untuk mendorong siswa mengembangkan dirinya sendiri, seperti membentuk sikap peduli terhadap lingkungan sekitar dan membentuk kepercayaan diri untuk beradaptasi (Ainia dalam Daga, 2021:1075). Salah satu mata pelajaran wajib yang harus dikuasai siswa pada kurikulum merdeka adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini sesuai dengan pernyataan menurut Rahmawati (2018:16), bahwa Bahasa Indonesia adalah suatu muatan pelajaran yang wajib dipelajari di sekolah dasar sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang berlaku di Indonesia.

Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/KR/2022 terdapat keterampilan

berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa dalam muatan Bahasa Indonesia, keterampilan-keterampilan tersebut meliputi keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, memirsa, dan membaca) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara, menulis, dan presentasi). Selain itu juga, pada kelas IV SD yang termasuk kedalam fase B memiliki capaian pembelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan dalam kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sehingga siswa mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di SDN 46 Cakranegara, menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar di kelas kurang variatif karena guru dan siswa hanya menggunakan buku teks yang disediakan oleh sekolah sebagai sumber belajar. Pemanfaatan bahan ajar yang kurang variatif ini mengakibatkan siswa jenuh saat

belajar dan kurang termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh, hal ini terlihat dari siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran di kelas dan kurang aktif mengikuti kegiatan belajar.

Penggunaan satu jenis bahan ajar dapat membuat siswa merasa jenuh selama proses pembelajaran (Rahmatih dkk., 2023:3770), maka solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan sebuah bahan ajar yang unik seperti bahan ajar berbentuk komik. Bahan ajar berbentuk komik merupakan suatu perangkat belajar yang dirancang berdasarkan unsur-unsur komik dengan tampilan yang *full* gambar sehingga dapat digunakan siswa dalam belajar secara mandiri dan isinya tetap mudah dipahami. Komik memiliki keunikan tersendiri yaitu mengandung unsur humor yang sehat, unsur hiburan, berpusat pada manusia, dan bermanfaat (Dwi Saputro, 2015:2).

Adapun salah satu hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yustiorini, dkk (2020:197-199) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Komik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Perjuangan Para Pahlawan" menunjukkan bahwa bahan ajar komik layak dan efektif

untuk digunakan dalam pembelajaran dan terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Untuk itu perlu dilakukan pengembangan pada materi Bahasa Indonesia kelas IV berdasarkan buku kurikulum merdeka. Pada penelitian ini dilakukan juga pembaharuan dari penelitian sebelumnya yaitu bahan ajar komik disusun berdasarkan komponen profil pelajar pancasila yang terdapat pada kurikulum merdeka belajar. Dalam hal ini komponen isi disesuaikan dengan berbagai kompetensi, capaian dan tujuan pembelajaran (Aditomo dkk., 2022:1).

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau disebut *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015:297) metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang ditujukan untuk menghasilkan suatu produk dan melakukan uji kelayakan serta keefektifan terhadap produk. Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE. Model penelitian ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Branch, 2009:2).

Berikut ini merupakan penjelasan terkait langkah-langkah dari penelitian dan pengembangan model ADDIE pada bahan ajar berbasis komik edukasi.

### 1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis dilakukan dua bentuk analisis, yaitu analisis kebutuhan dan analisis materi. Pada analisis kebutuhan dilakukan wawancara dan pengamatan dalam proses pembelajaran. Informasi yang ditemukan yaitu kurangnya penggunaan bahan ajar yang bervariasi sehingga mengurangi minat siswa dalam belajar. Analisis kebutuhan akan menjadi dasar pembentukan suatu produk yang diperlukan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas. Selanjutnya dilakukan analisis materi dengan menganalisis materi - materi pada muatan Bahasa Indonesia dalam sumber buku utama kurikulum merdeka belajar yaitu pada topik bab 1 sampai bab 3. Materi yang di analisis berkaitan dengan keterampilan berbahasa dan mengetahui capaian serta tujuan pembelajaran yang harus dikuasai siswa dalam materi Bahasa Indonesia.

### 2. Desain (*Design*)

Pada tahap desain terdiri dari beberapa tahapan (Amelia,

2018:138), yaitu menyusun alur materi dengan mengidentifikasi isi pada materi di setiap bab, merancang soal evaluasi dan latihan soal, menyusun naskah dengan merumuskan ide cerita bahan ajar, menyusun gambar menggunakan aplikasi Canva dan melalui tahap *layering* dan *coloring*, memasukkan teks (*lettering*), dan membentuk desain produk secara keseluruhan (*prototype*).

### 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini merupakan tahap realisasi dari perancangan bahan ajar sebelumnya. Pengembangan bahan ajar dilakukan dengan membuat dan memodifikasi produk, rancangan pada tahap desain akan dicetak. Pada tahap pengembangan bahan ajar dilakukan juga validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Pada proses validasi, validator akan menggunakan instrumen validasi yang sudah disusun. Selanjutnya, dilakukan uji coba kelompok kecil pada 15 orang siswa kelas V yang dipilih dengan pertimbangan tertentu. Siswa kelas V dan guru kelas IV diminta untuk memberikan tanggapan atau pendapatnya terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Hasil dari semua tanggapan akan menjadi acuan penilaian kelayakan produk.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan implementasi, produk yang telah direvisi pada tahap pengembangan dan dinyatakan layak maka produk bahan ajar berbasis komik edukasi akan diimplementasikan pada kelas yang sesungguhnya yaitu di kelas IV SDN 46 Cakranegara. Pembelajaran dilakukan oleh guru dengan berpedoman pada modul ajar yang sudah disusun, sehingga kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan ini, dilakukan penilaian tes evaluasi yang terdapat pada bahan ajar kepada siswa kelas IV SDN 46 Cakranegara untuk menilai keefektifan produk. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan bahan ajar. Hal ini bertujuan supaya bahan ajar yang dikembangkan lebih optimal untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di kelas V dan kelas IV SDN 46 Cakranegara pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian pengembangan ini adalah validator (dosen ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa) dan siswa kelas V SDN 46 Cakranegara untuk uji coba

produk. Sedangkan subjek penelitian untuk implementasi produk yaitu siswa kelas IV-B SDN 46 Cakranegara dan guru wali kelas IV. Pemilihan siswa sebagai subjek penelitian menggunakan teknik *purposive sampling* dengan sampel yang dipilih untuk uji coba produk bahan ajar berjumlah 15 orang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Angket adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden yang harus dijawab (Sugiyono, 2015:142). Angket dalam penelitian ini digunakan untuk validasi ahli media, ahli materi, respon siswa, dan respon guru terhadap bahan ajar berbasis komik edukasi yang telah dibuat. Tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes formatif yang berupa tes subjektif berbentuk soal esai dengan beberapa komponen pertanyaan. Dokumentasi diperoleh dari foto-foto selama proses penerapan bahan ajar berbasis komik edukasi dalam kegiatan belajar mengajar di SDN 46 Cakranegara.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi

ahli bahasa, respon siswa kelas V, respon guru kelas IV, dan lembar evaluasi siswa kelas IV sebagai pengguna produk untuk melihat kelayakan dan keefektifan bahan ajar. Lembar angket validasi dan respon berisi beberapa pernyataan untuk menilai komponen-komponen yang terdapat dalam bahan ajar yang dikembangkan. Lembar angket ini menggunakan *skala likert* yang terdiri dari empat alternatif jawaban, yaitu 1, 2, 3, dan 4 dengan masing-masing keterangan yakni tidak setuju, kurang setuju, setuju, dan sangat setuju. Lembar evaluasi berisi soal esai yang dikerjakan oleh siswa berdasarkan panduan evaluasi.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Produk hasil penelitian ini berupa bahan ajar berbasis komik edukasi pada materi Bahasa Indonesia kelas IV. Adapun hasil pengembangan bahan ajar pada setiap tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Analisis (*Analysis*)**

- Analisis Kebutuhan

Pada analisis kebutuhan didapatkan bahwa guru hanya menggunakan buku teks saja sebagai bahan untuk mengajar. Seperti pernyataan dari Rasya (2023:51)

bahwa guru seharusnya dapat menggunakan bahan ajar lebih bervariasi dan menarik agar siswa tidak jenuh saat belajar dan tujuan pembelajaran bisa tercapai lebih maksimal. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan bahan ajar berbasis komik edukasi agar pembelajaran lebih bervariasi dan memberikan pemahaman materi yang lebih baik.

- Analisis Materi

Pada analisis materi ditemukan beberapa topik materi Bahasa Indonesia yang harus dikuasai siswa yaitu topik materi kalimat transitif dan kalimat intransitif, kata dasar berimbuhan me-, dan petunjuk mencapai suatu tempat pada denah. Topik materi ini merupakan dasar pemahaman yang harus dikuasai siswa dalam setiap bab materi Bahasa Indonesia di kelas IV semester 1 (Nukman & Setyawati, 2021:1-51). Selain itu, untuk capaian dan tujuan pembelajaran mencakup beberapa kemampuan yang dikembangkan yaitu kemampuan menganalisis, menulis, dan merangkai.

#### **2. Desain (*Design*)**

Tahap ini merupakan tahap perencanaan dan perancangan kerangka bahan ajar yang dikembangkan. Desain bahan ajar

komik edukasi dibuat dengan tampilan *full* gambar dan warna, hal ini didukung dari pernyataan Hidayah dkk. (2023:128) yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa lebih menyukai bahan ajar yang memiliki banyak gambar dan warna untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Terdapat beberapa tahapan dalam proses desain bahan ajar komik edukasi, diantaranya:

a. Menyusun Alur Materi

Materi yang sudah dianalisis dengan lengkap dan jelas, selanjutnya disusun sesuai alur materi berdasarkan sumber dari buku guru dan siswa Bahasa Indonesia kelas IV kurikulum merdeka belajar. Pemetaan alur materi bertujuan agar materi yang dimasukkan di dalam komik edukasi jelas dan berisi poin-poin utamanya saja.

b. Merancang Soal Evaluasi dan Latihan Soal

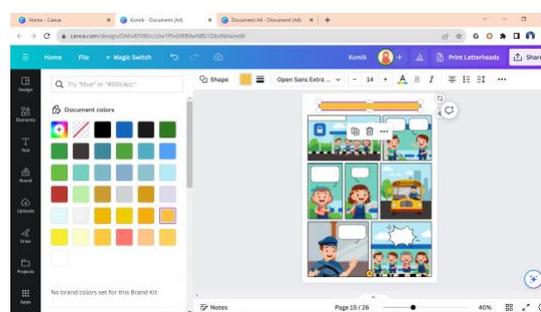
Latihan soal yang dibuat terdiri dari lima jenis soal berdasarkan masing-masing topik materi dengan bentuk menghubungkan, melengkapi, dan mengurutkan. Sedangkan soal evaluasi dibuat dalam bentuk esai dengan beberapa kriteria jawaban dari ketiga topik materi yang terdapat pada bahan ajar komik edukasi.

c. Menyusun Naskah

Tahapan dalam penyusunan naskah yaitu menentukan cerita, membuat jalan cerita, menentukan tokoh, menentukan redaksi teks, membuat gambaran cerita setiap panel, dan menentukan gambar-gambar yang akan digunakan pada cerita.

d. Menyusun Gambar

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan gambar yang relevan dengan cerita dan penyusunan gambar mulai dari pembuatan layout hingga pewarnaan. Gambar-gambar yang digunakan pada bahan ajar komik edukasi diambil dari sumber [Istockphoto.com](https://www.istockphoto.com) dan gambar yang terdapat pada aplikasi Canva.



**Gambar 1. Proses Desain Produk**

e. Memasukkan Teks

Jenis font yang digunakan dalam bahan ajar komik edukasi adalah *font* *Babby Jones Soft* untuk bagian judul dan sub judul dengan ukuran 63-54 (*cover*) dan ukuran 24 di halaman lainnya, serta *font* *Comica* untuk bagian isi dengan ukuran 12-15.

f. Membentuk Desain Produk Keseluruhan (*Prototype*)

Desain tampilan produk dibuat mulai dari *cover* sampai sumber. Berikut adalah beberapa tampilan desain produk bahan ajar komik edukasi secara keseluruhan.



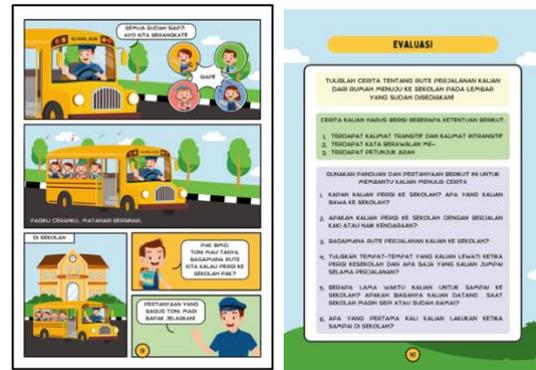
**Gambar 2. Cover**



**Gambar 3. Pendahuluan**



**Gambar 4. Capaian Pembelajaran dan Tokoh**



**Gambar 5. Materi dan Evaluasi**

**3. Pengembangan (*Development*) dan Tingkat Kelayakan**

Pada tahap pengembangan ini, produk yang telah didesain sebelumnya di realisasikan dengan cara dicetak. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyatiningsih (2016:200) bahwa pada tahap pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Bahan ajar dicetak dengan ukuran A5 menggunakan kertas art paper untuk cover dan kertas HVS untuk isi. Tebal halaman bahan ajar yaitu 26 halaman dan dijilid menggunakan teknik jilid kawat/staples tengah (*Saddle Stitching*). Pada tahap ini dilakukan juga validasi terhadap bahan ajar untuk menguji kelayakan yang dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa, uji coba kelompok kecil, dan respon guru.



**Gambar 6. Hasil Cetak Bahan Ajar**

Aspek penilaian untuk validasi media menurut Ardhani (2021:37) mencakup 3 aspek penilaian yaitu tampilan, penyajian bahan ajar, dan bahan. Adapun hasil validasi ahli media disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Skor
1	Tampilan	42
2	Penyajian Bahan Ajar	17
3	Bahan	12
Jumlah Skor		71
Skor Maksimal		80
Persentase		88,75 %
Kriteria		Sangat Layak

Disimpulkan bahwa tingkat kelayakan media sebesar 88,75 % dengan kategori sangat layak. Saran perbaikan bahan ajar dari validator ahli media yaitu menambahkan link yang lebih jelas, petunjuk pengerjaan soal perlu diberi tanda centang (✓), penempatan tanda seru perlu diperbaiki, dan memperhatikan penggunaan huruf kapital.

Aspek penilaian untuk validasi materi menurut Ardhani (2021:37) mencakup 4 aspek penilaian yaitu relevansi, keakuratan, berorientasi

pada *student centered*, dan penyajian materi. Adapun hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Skor
1	Relevansi	17
2	Keakuratan	10
3	Berorientasi pada <i>student centered</i>	15
4	Penyajian Materi	10
Jumlah Skor		52
Skor Maksimal		60
Persentase		86,67 %
Kriteria		Sangat Layak

Disimpulkan bahwa tingkat kelayakan materi sebesar 86,67 % dengan kategori sangat layak. Saran perbaikan bahan ajar dari validator ahli materi yaitu tidak menggunakan kalimat yang ambigu.

Aspek penilaian untuk validasi bahasa menurut Ardhani (2021:37) mencakup 4 aspek penilaian yaitu komunikatif, kebahasaan, keterbacaan, dan kelugasan. Adapun hasil validasi ahli bahasa disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek	Skor
1	Komunikatif	14
2	Kebahasaan	15
3	Keterbacaan	15
4	Kelugasan	11
Jumlah Skor		55
Skor Maksimal		60
Persentase		91,67 %
Kriteria		Sangat Layak

Disimpulkan bahwa tingkat kelayakan bahasa sebesar 91,67 % dengan kategori sangat layak. Saran perbaikan bahan ajar dari validator

ahli bahasa yaitu memperhatikan penggunaan tanda seru pada kalimat perintah, memperhatikan perintah soal, dan memperhatikan kata-kata yang sulit dipahami siswa.

Selanjutnya, aspek penilaian untuk uji coba kelompok kecil dan respon guru menurut Ardhani (2021:38) mencakup 2 aspek penilaian yaitu aspek bahan ajar dan materi. Adapun hasil uji coba kelompok kecil dan respon guru disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4. Hasil Respon Siswa**

No	Aspek	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi	0	8	43	84
2	Bahan Ajar	0	3	65	97
Jumlah Frekuensi		0	11	108	181
Jumlah Skor		0	22	324	724
Total Skor		1070			
Skor Maksimal		1200			
Persentase		89,2 %			
Kriteria		Sangat Layak			

**Tabel 5. Hasil Respon Guru**

No	Aspek	Skor
1	Materi	36
2	Bahan Ajar	42
Jumlah Skor		78
Skor Maksimal		80
Persentase		97,5 %
Kriteria		Sangat Layak

Disimpulkan hasil persentase secara keseluruhan pada uji coba kelompok kecil adalah 89,2 % dengan kategori sangat layak. Dari 15 orang siswa yang memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang dikembangkan, memberikan respon

positif karena bahan ajar tersebut berbentuk komik dengan perpaduan materi dan gambar yang menarik. Adapun hasil respon guru kelas IV terhadap bahan ajar komik edukasi yaitu mendapatkan nilai persentase sebanyak 97,5 % dengan kategori sangat layak. Dari penilaian tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

#### **4. Implementasi (*Implementation*)**

Pada tahap implementasi, produk bahan ajar berbasis komik edukasi diterapkan pada kelas sesungguhnya yaitu pada kelas IV (Branch, 2009:2). Tahap implementasi adalah kegiatan penggunaan produk pengembangan pada kegiatan pembelajaran (Hadi & Agustina, 2016:96). Implementasi dilaksanakan oleh guru dan siswa dengan mengacu pada modul ajar. Guru diberikan modul ajar sebelum pertemuan dilaksanakan sehingga guru dapat mempersiapkan pembelajaran dengan baik. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada tahap implementasi dibedakan menjadi 3 kegiatan utama, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (Winastiti & Khayati, 2019:6).

Pada kegiatan pendahuluan dilakukan beberapa kegiatan meliputi: 1) Salah satu siswa memimpin doa dan memberi salam kepada guru (Orientasi), 2) Siswa dicek kehadiran, kesiapan, dan kelengkapan alat tulis oleh guru, 3) Siswa dan guru bersama-sama mengulas materi pembelajaran sebelumnya untuk dihubungkan ke materi hari ini (Apersepsi), 4) Siswa menyimak penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan hari ini (Motivasi).

Pada kegiatan inti dilakukan beberapa kegiatan meliputi: 1) Siswa diberikan bahan ajar komik edukasi, 2) Siswa diberikan kesempatan membaca bahan ajar komik edukasi, 3) Siswa membaca dan memahami cerita pada bahan ajar komik edukasi, 4) Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya, 5) Siswa mengerjakan latihan soal yang terdapat pada bahan ajar dengan mendiskusikannya bersama kelompok masing-masing, 6) Siswa merangkai cerita perjalanannya dari rumah menuju sekolah sesuai petunjuk arah, 7) Siswa membacakan ceritanya di depan kelas, 8) Siswa dinilai hasil tugasnya oleh guru sesuai instrumen penilaian.

Pada kegiatan penutup dilakukan beberapa kegiatan meliputi:

1) Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran, 2) Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung, 3) Siswa dan guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan salam.

### **3. Evaluasi (*Evaluation*) dan Tingkat Keefektifan**

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pengembangan. Enha (2019:43) mengatakan bahwa tahap evaluasi dilakukan dengan melihat umpan balik dari siswa setelah menggunakan bahan ajar berbasis komik edukasi, sehingga pada tahap evaluasi ini dilakukan penilaian keefektifan bahan ajar komik edukasi dari hasil tes formatif yang dilakukan oleh siswa. Tes formatif berbentuk soal esai dan diberikan kepada siswa kelas IV dengan tujuan untuk mengetahui nilai dari hasil belajar siswa menggunakan bahan ajar berbasis komik edukasi (Syahriani & Sofyan, 2020:130). Adapun hasil penilaian tes evaluasi siswa adalah sebagai berikut.

**Tabel 6. Hasil Evaluasi Siswa**

No	Siswa	Nilai	Interval
1	AQB	75	Cukup
2	GHL	75	Cukup
3	GRP	63	Bimbingan
4	KZH	75	Cukup
5	MBS	81	Baik
6	MI	94	Sangat Baik
7	MRP	81	Baik

---

8	NA	94	Sangat Baik
9	PND	100	Sangat Baik
10	QAR	100	Sangat Baik
11	RAI	100	Sangat Baik
12	TF	100	Sangat Baik
13	YY	94	Sangat Baik
14	ZQN	88	Baik
15	ZHM	88	Baik
Persentase		93,3 %	
Kriteria		Sangat Efektif	

---

Berdasarkan hasil tes formatif atau tes evaluasi siswa, diperoleh hasil persentase yaitu 93,3 % dengan kriteria sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis komik edukasi sangat efektif untuk digunakan secara luas dalam pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa prosedur pengembangan bahan ajar yaitu: 1) Analisis: menganalisis kebutuhan dan analisis materi untuk mengetahui informasi yang ada, 2) Desain: mendesain bahan ajar dengan beberapa tahapan mulai dari cover sampai sumber, 3) Pengembangan: mencetak bahan ajar yang sudah di desain kemudian dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa selanjutnya direvisi sesuai saran, serta melakukan uji coba produk dan respon guru, 4) Implementasi: menerapkan bahan ajar pada kelas sesungguhnya dengan berpedoman pada modul ajar,

5) Evaluasi: melakukan penilaian dari hasil tes evaluasi untuk melihat keefektifan bahan ajar yang digunakan.

Disimpulkan juga tingkat kelayakan bahan ajar berbasis komik edukasi pada muatan Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV di SDN 46 Cakranegara berdasarkan hasil penilaian ahli media yakni mendapat persentase sebesar 88,75 % dengan kategori sangat layak, hasil penilaian ahli materi mendapat persentase sebesar 86,67 % dengan kategori sangat layak, hasil penilaian ahli bahasa mendapat persentase sebesar 91,67 % dengan kategori sangat layak, hasil penilaian angket respon siswa dalam uji coba kelompok kecil mendapat persentase sejumlah 89,2 % dengan kategori sangat layak, dan hasil penilaian angket respon guru mendapat persentase sebesar 97,5 % dengan kategori sangat layak. Dan kesimpulan untuk tingkat keefektifan bahan ajar berbasis komik edukasi pada muatan Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV di SDN 46 Cakranegara berdasarkan hasil tes evaluasi siswa yakni mendapat persentase sejumlah 93,3% dengan kategori sangat efektif.

Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu diharapkan mampu memperluas

materi yang digunakan dalam bahan ajar, memberikan desain yang lebih menarik dan kreatif, dan lebih membuat alur cerita komik yang sesuai dengan pembelajaran di kelas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aditomo, A., Zulfikri, Satria, R., Adiprima, P., Wulan, K. S., & Harjatanaya, T. Y. (2022). *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*.
- Amelia, D. J. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Cetak Dalam Bentuk Komik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 6(2), 136–143.
- Ardhani, A. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Siswa Kelas IV SDN Midang. In *Jurnal Pijar Mipa* (Vol. 16, Issue 2). <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1075–1090.
- Enha, H. F. M. (2019). *Pengembangan Media Monopoli Tematik Tema Cita-Citaku Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi* [Thesis]. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Educatio*, 11(1), 90–105.
- Hidayah, N., Sumarno, & Dwijayanti, I. (2023). Analisis Bahan Ajar Terhadap Kebutuhan Guru dan Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, X(2), 128–142. <https://doi.org/10.30659/pendas.10.2.128-142>
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*. <https://staffnew.uny.ac.id/upload/131808329/pengabdian/7cpengeembangan-model-pembelajaran.pdf>
- Nukman, E. Y., & Setyawati, C. E. (2021). *Bahasa Indonesia SD Kelas IV Lihat Sekitar* (F. Maharani, Ed.). Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Rahmatih, A. N., Annisa, H. S., Istiningsih, S., & Hidayati, V. R. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 2477–2143.
- Rahmawati, P. N., Sulaiman, & Siswoyo, A. A. (2018). Pengembangan Media

- Permainan Scrabble Berbasis Macromedia Flash untuk Materi Menulis Karangan Sederhana Bahasa Indonesia Kelas III SDN Betiting. *Jurnal Widyagogik*, 5(2), 13–28.
- Rasya, G. (2023). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Pada Materi IPS Kelas IV di SDN 22 Ampenan*. Universitas Mataram.
- Saputro, A. D. (2015). Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Muaddib*, 05(01), 2–2.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syahrani, & Sofyan. (2020). Pengembangan Bahan Ajar berbasis Komik Materi Pteridophyta pada Mahasiswa Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 118–132.  
<https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.8855>
- Winastiti, L., & Khayati, E. Z. (2019). Pelaksanaan Pembelajaran Praktek Sulaman Bebas Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Di MAN 2 Kulon Progo [Thesis]. In *Pelaksanaan Pembelajaran Praktek*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yustiorini, Shobirin, M., & Rinjani, E. D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Perjuangan Para Pahlawan. *Jurnal Magistra*, 11(2), 197–199.